

Medienkonzept



Alte Marktstraße 7
D-53757 Sankt Augustin

Telefon: 02241/3993-0
Fax: 02241/3993-99

E-Mail: aeg@albert-einstein-gymnasium.de

Inhaltsverzeichnis

1. Leitbild	3
2. Ausgangssituation zur Weiterentwicklung des Medienkonzeptes am AEG	3
2.1 Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur	3
2.2 Bestandsaufnahme Software	4
2.2.1 Einsatz von Lernplattformen und deren Nutzen	5
2.2.2 Digital verfügbare Lehrwerke	5
2.2.3 Nutzung von Apps und Webdiensten	6
2.3 Fortbildungsplanung	7
2.3.1 How-to-Anleitungen	8
2.4 Digitale Medien im Unterrichtseinsatz	30
2.4.1 Einsatzkonzept für digitale Endgeräte	30
2.4.2 Die methodisch-didaktische Ausrichtung	51
2.5 Mobbing-Prävention	55
2.5.1 Was ist Mobbing?	56
2.5.2 Folgen von Mobbing	56
2.5.3 Ziele der Mobbing-Prävention	56
2.5.4. Anti-Mobbing-Konzept	57
3. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	60
4. Zuordnung von Unterrichtsvorhaben zu den Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens NRW (Ist-Zuordnung und Optimierungsbedarf)	62
4.1 Bedienen und Anwenden	62
4.2 Informieren und Recherchieren	66
4.3 Kommunizieren und Kooperieren	69
4.4 Produzieren und Präsentieren	71
4.5 Analysieren und Reflektieren	75
4.6 Problemlösen und Modellieren	77
5. Allgemeine Zielformulierungen	80

1. Leitbild

Die Förderung der Medienkompetenz der Schüler*innen sowie Kolleg*innen am AEG ist eine unerlässliche Grundlage für die schulische und persönliche Entwicklung sowie die berufliche Qualifikation. Darüber hinaus ist sie bedeutsam für eine aktive und selbstbestimmte Gestaltung des privaten, gesellschaftlichen und politischen Lebens. Das Albert-Einstein-Gymnasium wird sich in der Gestaltung des schulischen Lernens und Lehrens dieser Herausforderung stellen, die notwendigen Schulentwicklungsprozesse vorantreiben und sich an dem allgemeinen Ziel orientieren, die Selbstständigkeit und Reflexionsfähigkeit von Schüler*innen zu fördern. Allgemein-pädagogische Ziele sind dabei integraler Bestandteil des Medienkonzeptes unserer Schule. So sollen Schüler*innen gesellschaftliche Auswirkungen aller Medienformen, auch der Informations- und Kommunikationstechnik, kennen- und beurteilen lernen, um auf dieser Basis medienkritische Betrachtungen zur Verlässlichkeit von medialer Kommunikation anstellen zu können und somit Handlungssicherheit zu erlangen. Die so umrissenen Kompetenzen sind im Lernzielkanon vieler Fächer und für den Umgang mit klassischen und neuen Medien traditionell verankert.

Zu beachten ist, dass die neuen Medien die Grenzen der privaten Lebenszusammenhänge und der gegenwärtigen schulischen Vermittlungsformen überschreiten. Dieser erweiterte Lebens- und Lernzusammenhang erfordert deshalb die Kooperation von Lehrer*innen, die interdisziplinäre Zusammenarbeit der unterschiedlichen Fachgruppen sowie die Integration außerschulischer Partner. Die Entwicklung und Förderung der Medienkompetenz wird zum immanenten Baustein aller Unterrichtsfächer der Sekundarstufe I und zur Voraussetzung für die wissenschaftspropädeutische Bildung in der Sekundarstufe II. Neben der Förderung von Selbstständigkeit und Selbstverantwortung im sozialen Kontext ist die Medienkompetenz auch fachspezifisch als „Werkzeug“ (z.B. Diagrammerstellung in der Mathematik) und für die Eröffnung neuer individueller Lernwege in erheblichem Maße bedeutsam.

Ein Medien(bildungs)konzept wie dieses kann, wie alle schulischen Konzepte, aufgrund der stetigen Weiterentwicklung als „work-in-progress“ angesehen werden und muss und wird stetig weiterentwickelt werden. Es macht Aussagen zu didaktischen Erfordernissen, methodischen Entscheidungen, pädagogischen Anforderungen sowie curricularen Vorgaben und verbindet die schulische (Medienbildungskonzept) und kommunale (Medienentwicklungsplan) Verantwortlichkeit zu einem gemeinsamen Vorhaben.

2. Ausgangssituation zur Weiterentwicklung des Medienkonzeptes am AEG

2.1 Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur

Alle Lehrer*innen der Schule besitzen ein Dienst-iPad der 8. Generation inklusive Tastatur, welches vom Schulträger bereitgestellt wurde. Es verfügt, neben den fachspezifischen Apps zur Unterrichtsgestaltung, ebenfalls über ein Notenverwaltungstool, das digitale Klassenbuch sowie WebUntis. Auch die Schüler*innen der Jahrgangsstufen 6 - Q2 wurden 1zu1 mit einem

iPad der 8./9. o. 10. Generation ausgestattet, welches ausschließlich für schulische Zwecke verwendet wird.

Die Kurs- und Klassenräume des Albert-Einstein-Gymnasiums sind allesamt mit fest installierten Beamern sowie Dokumentenkameras ausgestattet. Darüber hinaus verfügt die Schule über sechs Computerräume sowie einen Medienraum, der zukünftig ebenfalls die Möglichkeit bieten wird, an digitalen Endgeräten zu arbeiten.

Die Anzahl der Computer in den Informatikräumen 0.18, 0.19 und 1.21 reicht aus, damit alle Schüler*innen einer Klasse an einem Gerät arbeiten können. Die folgenden Computerräume stehen für unterrichtliche und außerunterrichtliche Zwecke (AGs, Workshops, Fortbildungen) zur Verfügung:

Raum	Nutzbare PCs (Arbeitsplätze)
R 1.21	22 Arbeitsplätze
R 1.19	11 Arbeitsplätze
R 2.18	25 Arbeitsplätze
R 0.19	25 Arbeitsplätze
R 0.18	21 Arbeitsplätze
R 2.32	14 Arbeitsplätze
R 2.33	25 Arbeitsplätze (befindet sich im Aufbau)
LZ	4 Arbeitsplätze

Medienräume am AEG

Neben den Computer-/ Medienräumen stehen dem AEG seit 2019 iPads und weitere Tablets in Klassenstärke zur Verfügung, die im Rahmen des Ganztagsangebotes in den Lernzeit- und Albertstunden sowie in der Ganztagsbetreuung nach Schulschluss (ELSA) von den Schüler*innen, bspw. zum digitalen Vokabellernen genutzt werden können. Darüber hinaus gibt es auch im Naturwissenschaftsgebäude sowie den Sporthallen die Möglichkeit zur flexiblen Nutzung von Tablets.

Des Weiteren verfügt die Schule über zwei „Laptop-Wagen“, die jeweils mit einem Klassensatz Laptops ausgestattet sind, sowie über die zusätzliche Option, Beamer und Dokumentenkameras auszuleihen.

2.2 Bestandsaufnahme Software

2.2.1 Einsatz von Lernplattformen und deren Nutzung

Am Albert-Einstein-Gymnasium stehen sowohl „MS-Teams“ als auch „Logineo LMS“ als Kommunikations- und Lehr-, Lernplattform zur Verfügung. Hier haben alle Kolleg*innen Zugriff auf, für den entsprechenden Personenkreis zugeschnittene, Aufgabenbereiche (Fachschaftsarbeit, Arbeitskreise, Unterrichtsverteilung und Stundenpläne, wichtige Formulare und Dokumente für den Schulalltag etc.). Auch der Unterricht auf Distanz sowie den Präsenzunterricht ergänzende Unterrichtsformen können über die beiden Plattformen realisiert werden.

2.2.2 Digital verfügbare Lehrwerke

Fächer	Verlage	Jgst.
Deutsch	Cornelsen	6 - 10
Englisch	Klett	8 u. 9
Mathematik	Klett	6 - 10
Französisch (2. FS)	Klett	alle
Französisch (3. FS)	Cornelsen	alle
Chemie	Westermann	alle
Erdkunde	Westermann	alle
Physik	Westermann	alle
Spanisch	Westermann	alle
Geschichte	Westermann	alle
Wirtschaft-Politik	Westermann	alle

Da eine Vielzahl von Lehrwerken über die App BiBox2.0 des Westermann-Verlags zur Verfügung stehen, erhalten die Schüler*innen eine Anleitung zur Nutzung der App.

Anleitung Digitale Schulbücher BiBox2.0

1. Logge dich auf folgender Seite mit deinen Zugangsdaten ein: <https://bibox2.westermann.de/>. Alternativ kannst du dir auch die BiBox 2.0-App für Smartphone und Tablet herunterladen und dich dort einloggen.

Achtung: Behalte dein Kennwort immer für dich und gib es niemandem weiter!

2. Nun erscheinen die für dich freigeschalteten Bücher. Um ein Buch zu öffnen, klicke darauf. Links siehst du die Kapitel des Buches (die du auch anklicken kannst), rechts oben stehen die Seitenzahlen. Du kannst eine Seitenzahl auch auswählen, indem du sie dort eintippst. Unten hast du eine Leiste mit Symbolen, mit denen du verschiedene Dinge machen kannst.

3. Erklärung der Symbolleiste:



- (1) Pfeile: mit den Pfeilen links und rechts kannst du vor- und zurückblättern.
- (2) Mit diesem Symbol kannst du auswählen, ob dir eine Seite oder eine Doppelseite angezeigt wird.
- (3) Der Cursor sollte normalerweise aktiv sein, damit du Seiten anklicken kannst.
- (4) Wenn die Lupe ausgewählt ist, kannst du damit hinein- und herauszoomen. Dies funktioniert aber auch durch Scrollen mit dem Mousrad oder Zoomen mit dem Touchpad.
- (5) Mit dem Stift kannst du Dinge im Buch markieren, z.B. unterstreichen.
- (6) Mit dem Textmarker kannst du ebenfalls Dinge markieren.
- (7) Mit dem Radiergummi kannst du Markierungen wieder löschen.
- (8) Mit diesem Symbol kannst du Textabschnitte kopieren. Markiere einen Text. Dieser erscheint

dann in einem neuen Fenster. Klicke im Fenster auf „kopieren“, dann kannst du ihn z.B. in Word einfügen.

- (9) Wenn du das Notizen-Symbol auswählst, kannst du irgendwo auf eine Schulbuchseite klicken und dir eine Notiz dazu schreiben.
- (10) Hiermit kannst du Fotos von Teilen der Buchseite machen und diese als Abbildung speichern.
- (11) Hiermit kannst du Teile einer Buchseite verbergen, indem du einen grauen Kasten darüberlegst. Den Kasten kannst du mit dem Radiergummi wieder entfernen.
- (12) Die Mülltonne entfernt alle Markierungen, die du auf einer Seite gemacht hast (also alle Stiftmarkierungen, Textmarker-Markierungen und graue Kästen).
- (13) Das Auge verbirgt alle Markierungen, die du auf einer Seite gemacht hast. Sie sind aber nicht gelöscht, sondern erscheinen wieder, wenn du nochmal auf das Auge klickst.

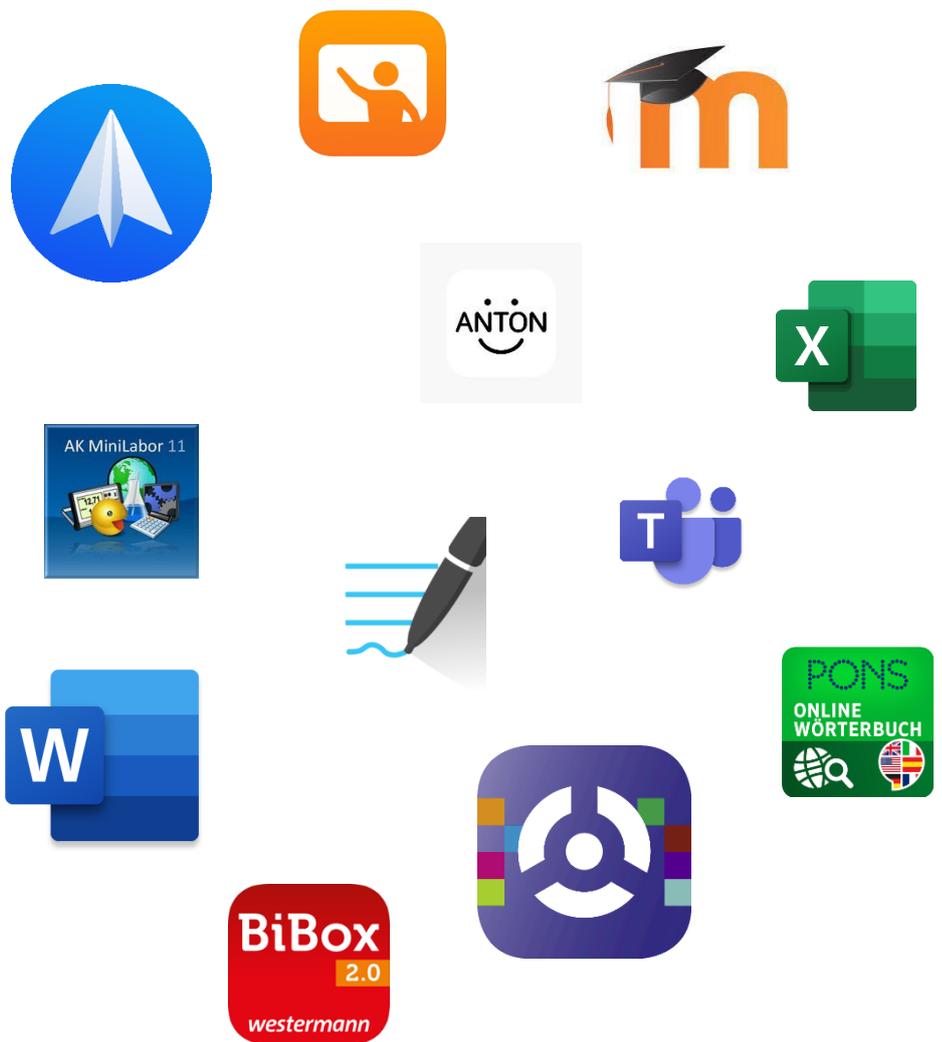
4. Personen-Symbol unten links:



Dein Lehrer/deine Lehrerin kann dir Material freischalten, z.B. Arbeitsblätter. Wenn du auf dieses Symbol klickst, kannst du sehen, ob dein Lehrer/deine Lehrerin dir etwas freigeschaltet hat.

2.2.3 Nutzung von Apps und Webdiensten *wird nach Bedarf erweitert

Name
ANTON
Moodle
Word
Excel
Power Point
Teams
TeacherTool7
iMovie
OneNote
Pons Vokabeln u. Übers.
Coach`s Eye
Pages
Classroom
GoodNotes
OneDrive
Spark
Karten
AO-Office
Pages
AK Mini Labor
click & study
Intelli
Klett Lernen
Stop Motion
Acrobat



BiBox 2.0
Popplet Lite
Zoom
Padlet
Mentimeter
Biparcours
Classic
Edpuzzle
Edupage
Mendeleev.me
Phase6
Plickers
Quizlet
Schlaukopf
Sofatutor
Toontastic
Photoshop
Earth Speakr
Photo Booth
Sketchbook



2.3 Fortbildungsplanung

Ein zentrales Element für den nachhaltigen und erfolgreichen Einsatz digitaler Medien im Schulalltag ist die Fort- und Weiterbildung der Lehrkräfte. Um eine möglichst umfassende Schulung aller Lehrkräfte zu gewährleisten, versucht das AEG durch verschiedene Fortbildungsansätze den unterschiedlichen Bedürfnissen gerecht zu werden.

Ein erster Schwerpunkt unseres digitalen Fortbildungskonzeptes liegt in der Heranführung derjenigen Lehrkräfte, die bisher noch gar nicht oder kaum mit i-Pads oder im Allgemeinen mit digitalen Medien im Unterricht gearbeitet haben. Für diese Kolleg*innen bietet das AEG in regelmäßigen Abständen schulinterne Einführungsworkshops an, in denen sie mit grundlegenden Funktionsweisen der Geräte und weiteren digitalen Möglichkeiten vertraut gemacht werden und erste praktische Erfahrungen sammeln können.

Der zweite wichtige Baustein des Fortbildungskonzeptes ist die kontinuierliche Weiterbildung aller Kolleg*innen. Es werden regelmäßig themenspezifische Workshops und/oder Schulungen angeboten – sei es zu Funktionsweisen bzw. zum effektiven Einsatz verschiedener Apps, zu methodisch-didaktischen Fragen oder auch zum Erfahrungsaustausch. Der klare Fokus dieser Treffen liegt auf der Unterrichtsentwicklung.

Darüber hinaus findet auch außerhalb der festgelegten Schulungen ein ständiger Austausch der Kolleg*innen untereinander sowie im Medienentwicklungsteam statt, damit eine kontinuierliche Weiterentwicklung des methodisch-didaktischen Konzepts garantiert ist.

Als Plattform für gelungene Unterrichtssequenzen, Projekte, methodisch-didaktische Hinweise und praktische Tipps zum Umgang mit beispielsweise den i-Pads, dienen MS-Teams sowie Logineo NRW LMS. Hier kann sich jeder über Apps informieren, die sich in der Praxis bewährt haben, Anregungen für den kreativen Einsatz digitaler Medien im Unterricht holen und konkrete Fragen stellen.

Gegenseitige Hospitationen sind jederzeit im Unterricht möglich, um eine Vorstellung der Möglichkeiten im Einsatz der digitalen Medien zu erhalten. Des Weiteren werden über MS-Teams und die Homepage der Schule „How-To-Anleitungen“ zur Verfügung gestellt, etwa zur Nutzung von MS-Teams als Plattform für Distanzunterricht, sowohl für die Schüler*innen als auch das Kollegium.

Ziel aller Maßnahmen ist es, die Grundlage für qualitativ hochwertigen Unterricht mit digitalen Medien zu schaffen.

2.3.1 How-To-Anleitungen

Office 365

Einführende Kurzanleitung

Inhaltsverzeichnis

1. EINLOGGEN UND PASSWORT ÄNDERN	2
2. STARTEN VON MICROSOFT TEAMS – EINRICHTEN VON VIRTUELLEN KLASSENZIMMERN	3
3. ARBEITEN IM VIRTUELLEN KLASSENZIMMER – UPLOAD VON DATEIEN (Z.B. ARBEITSBLÄTTERN) ..	8
4. ERSTELLEN VON AUFGABEN FÜR EINEN KURS.....	11
5. STATUS VON AUFGABEN UND RÜCKLÄUFEN FÜR EINEN KURS	15
6. PLANUNG VIRTUELLER UNTERRICHTSSTUNDEN	18
7. DURCHFÜHRUNG VIRTUELLER UNTERRICHTSSTUNDEN	19

1. Einloggen und Passwort ändern

www.office.com oder **Herunterladen** der Apps aus dem jeweiligen App-Store.

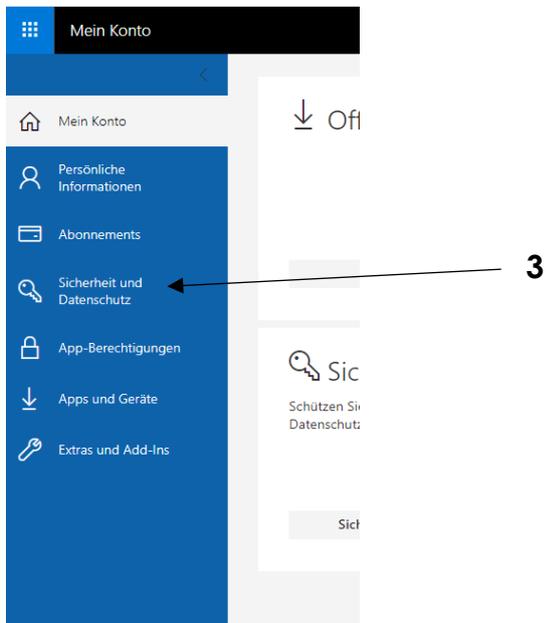
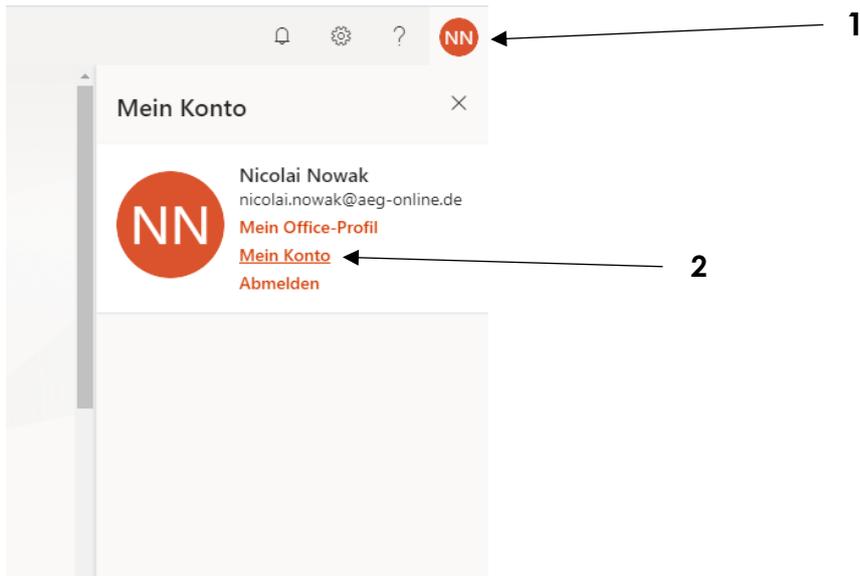
Die Zugangsdaten werden über die Dienstmailadresse übermittelt!

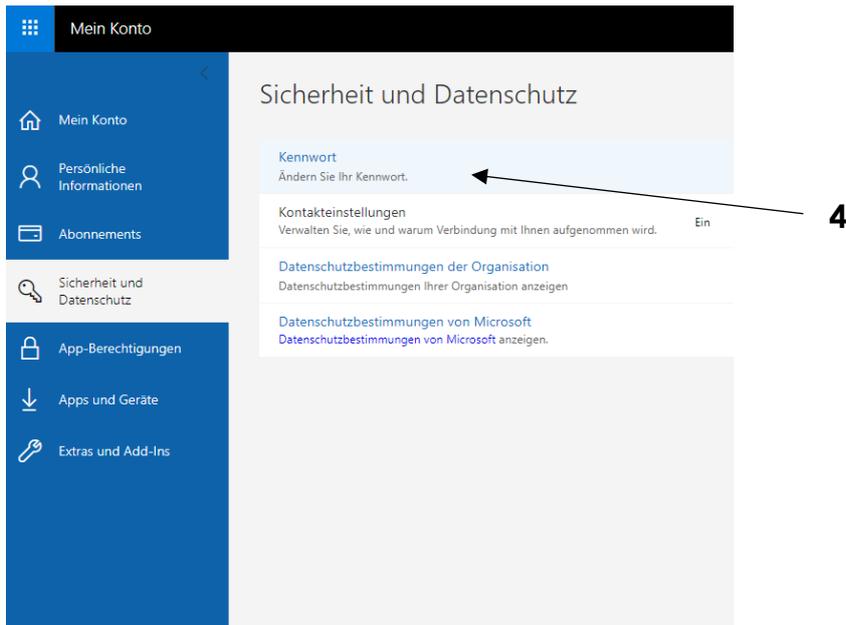
Login-Daten:

Nutzer: vorname.nachname@aeg-online.de

Passwort: siehe E-Mail

Wichtig: Passwort ändern! Bitte dabei folgende Reihenfolge beachten:





Ein neuer Tab öffnet sich:

kennwort ändern

Es ist ein sicheres Kennwort erforderlich. Geben Sie 8–256 Zeichen ein. Verwenden Sie keine gängigen Wörter oder Namen. Kombinieren Sie Groß- und Kleinbuchstaben, Ziffern und Symbole.

Benutzer-ID
nicolai.nowak@aeg-online.de

Altes Kennwort

Neues Kennwort erstellen

Kennwortsicherheit

Neues Kennwort bestätigen

absenden abbrechen

Initialpasswort aus erster Mail

neues Passwort (min. 8 Zeichen, Groß und Kleinbuchstaben, Ziffern und Symbol)

2. Starten von Microsoft Teams – Einrichten von virtuellen Klassenzimmern

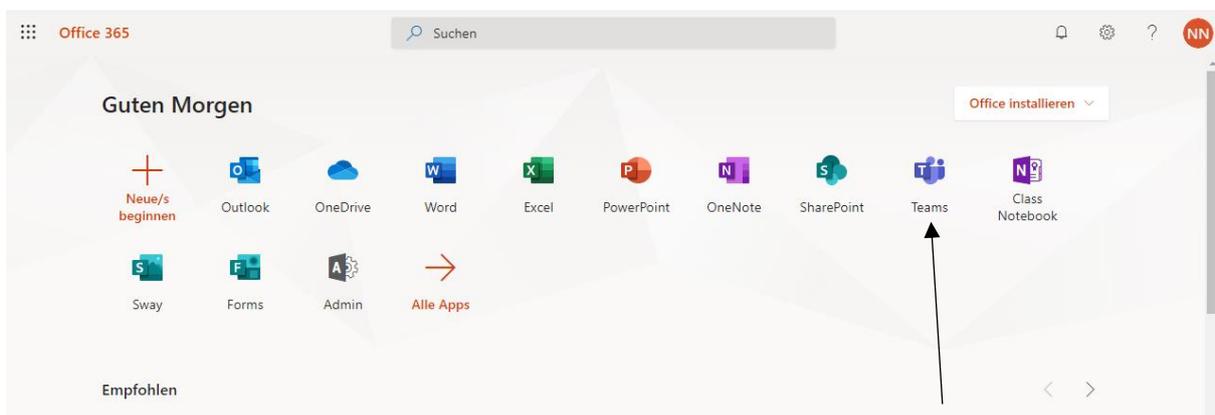
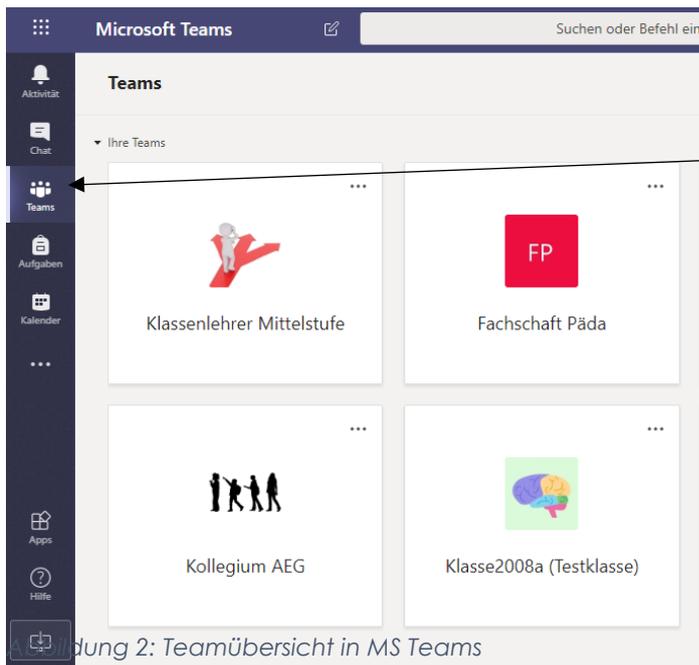


Abbildung 1: Startübersicht Office365

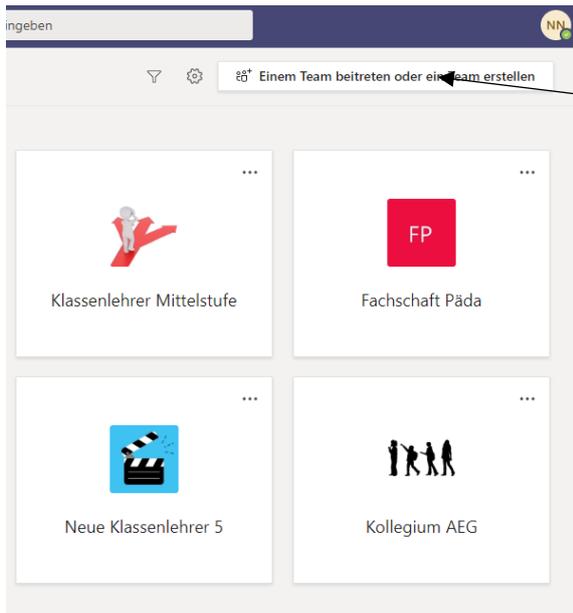
Starten von Teams

Die Software kann online, auf dem Tablet oder als Download ausgeführt werden.

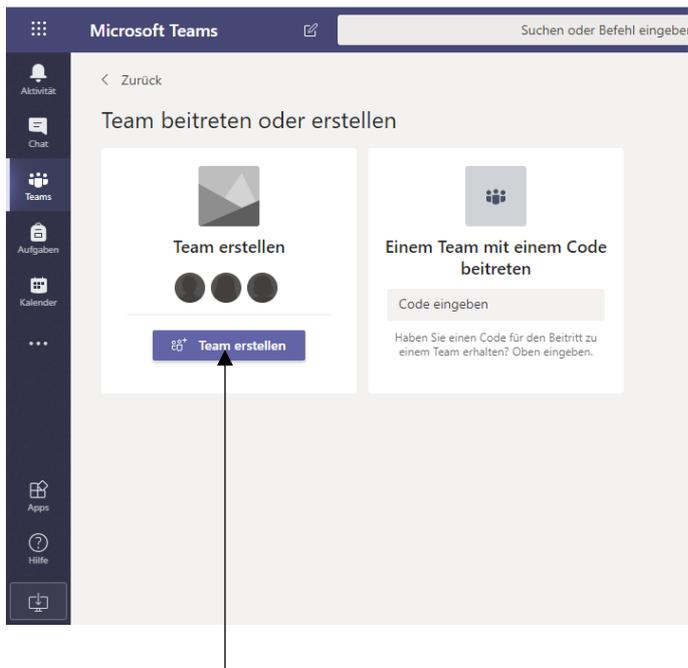


Starten der Teamübersicht/Klassenzimmer

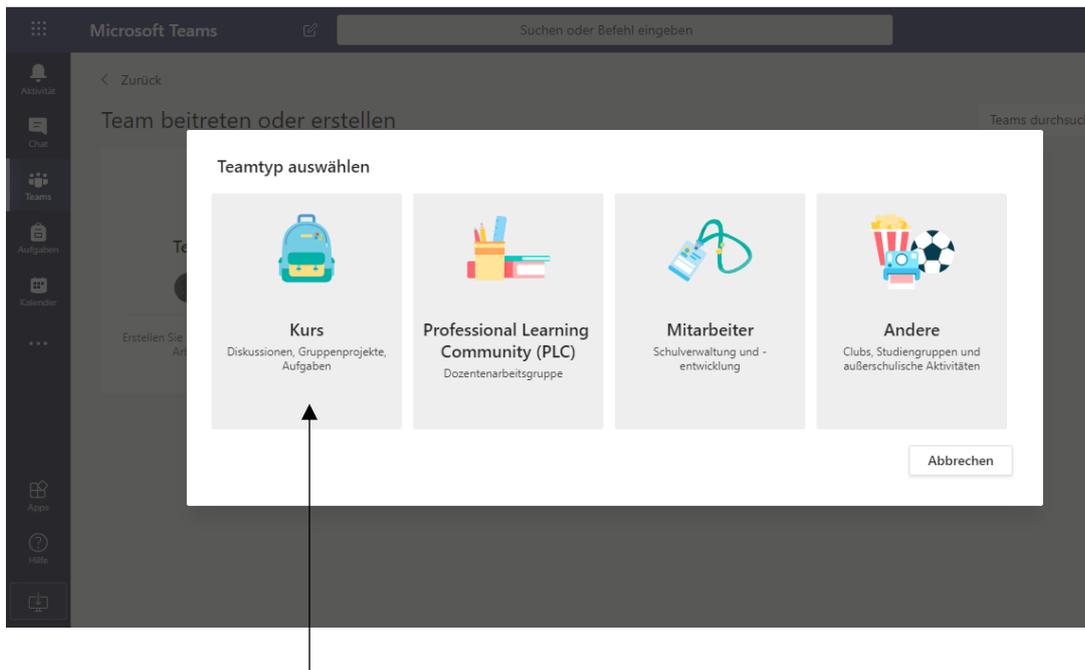
Abbildung 2: Teamübersicht in MS Teams



2. Erstellen eines Klassenzimmers



3. Erstellen eines Klassenzimmers



4. Teamtyp auswählen (z.B. Kurs)

Team erstellen:

Lehrer sind Besitzer des Kursteams und Schüler nehmen als Mitglieder teil. Jedes Kursteam erlaubt es Ihnen, Aufgaben und Quizze zu erstellen, Schülerfeedback aufzuzeichnen sowie Ihren Schülern einen privaten Bereich für Notizen im Kursnotizbuch bereitzustellen.

Team erstellen

Lehrer sind Besitzer des Kursteams und Schüler nehmen als Mitglieder teil. Jedes Kursteam erlaubt es Ihnen, Aufgaben und Quizze zu erstellen, Schülerfeedback aufzuzeichnen sowie Ihren Schülern einen privaten Bereich für Notizen im Kursnotizbuch bereitzustellen.

Name

Beschreibung (optional)

[Team mit einem vorhandenen Team als Vorlage erstellen](#)

Benutzer zu „Klasse2028a“ hinzufügen

Kursteilnehmer Lehrer

CS **Christoph Schlug**
CHRISTOPH.SCHLUG

6. Auswahl der SuS zum Kurs (Namen eingeben und Hinzufügen)

Tipp: Es können auch direkt mehrere SuS hinzugefügt werden

Benutzer zu „Klasse2028a“ hinzufügen

Kursteilnehmer Lehrer

Studenten suchen

Hinzufügen

Beginnen Sie, einen Namen einzugeben, um eine Gruppe, eine Verteilerliste oder eine Person an Ihrer Schule auszuwählen.

CS Christoph Schlug
CHRISTOPH.SCHLUG ×

Schließen

8. Schließen des Kurses

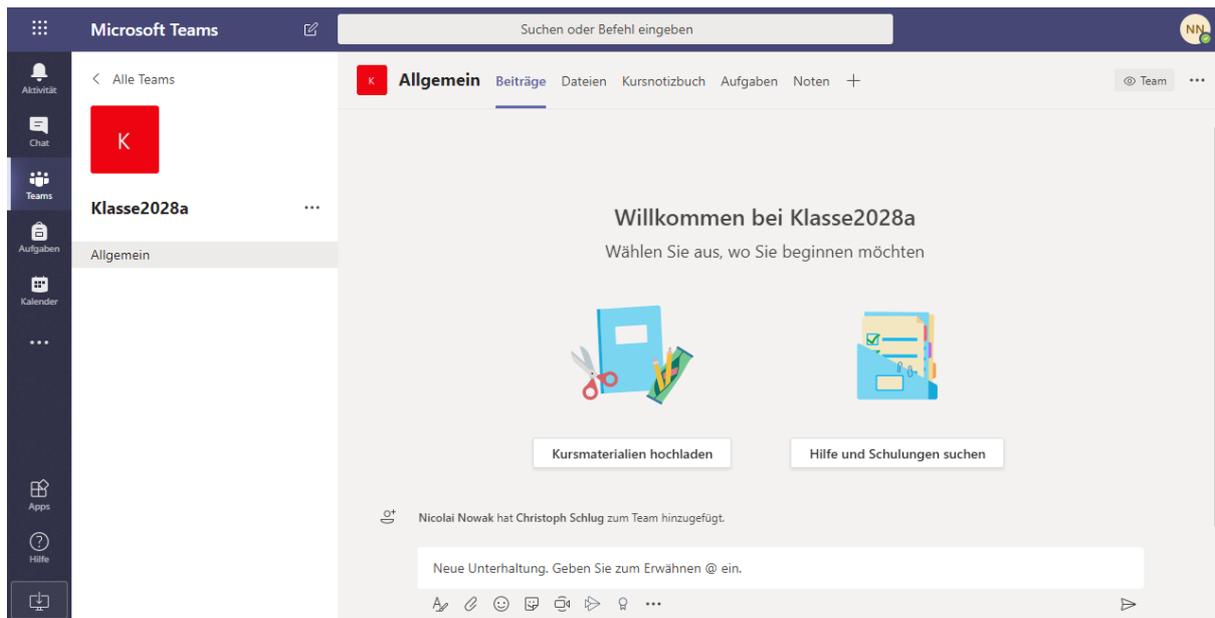


Abbildung 3: Starten der Kursoberfläche

3. Arbeiten im virtuellen Klassenzimmer – Upload von Dateien (z.B. Arbeitsblätter)

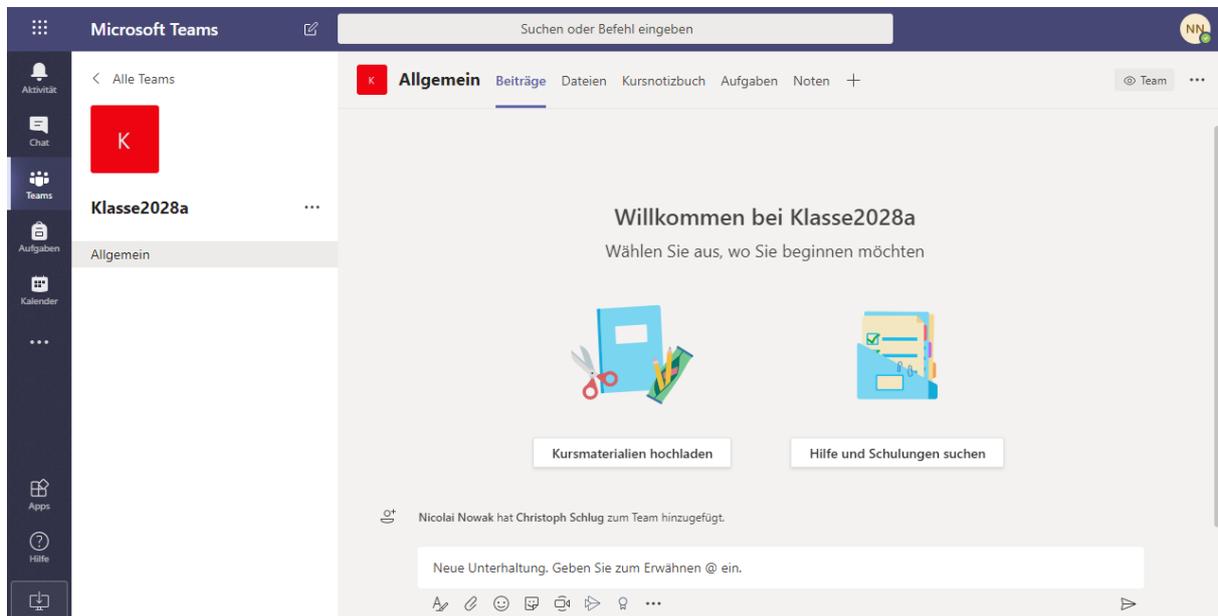
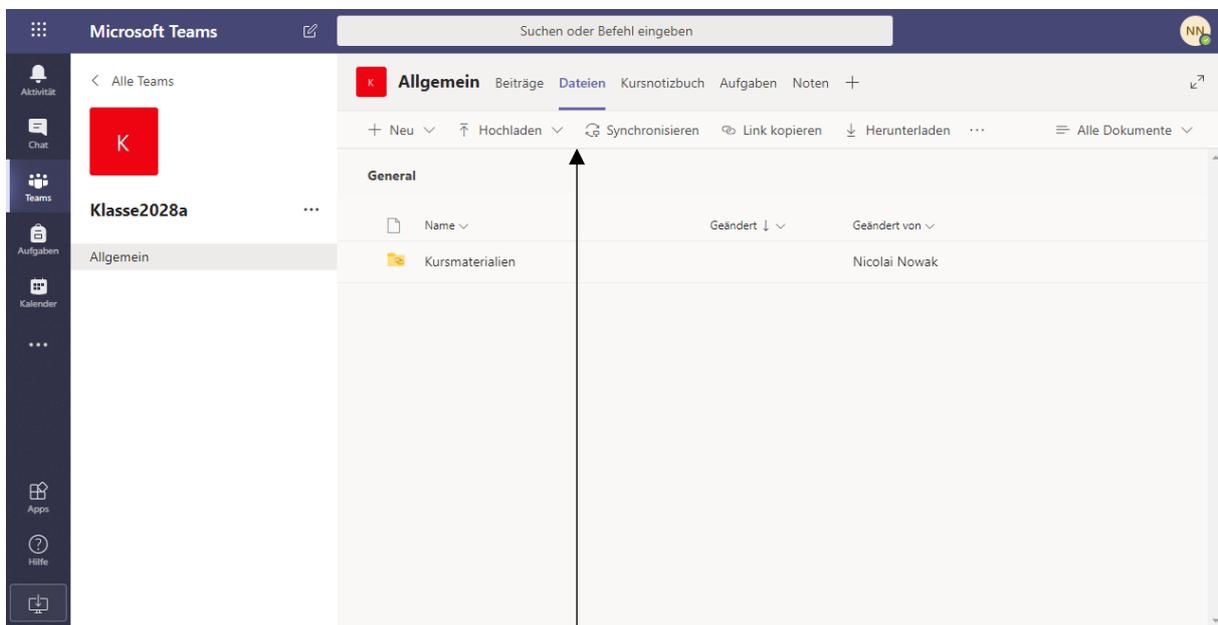
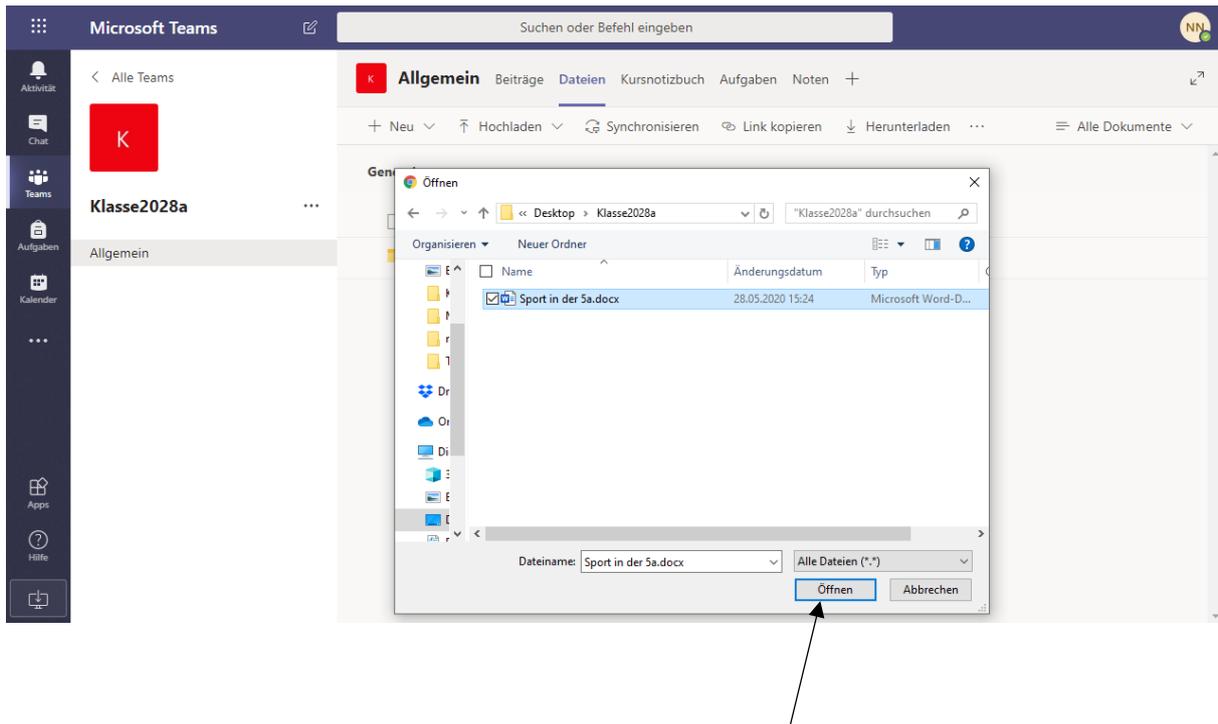


Abbildung 4: ausgewählter Kurs mit Übersicht



1. Upload oder Erstellen von Arbeitsmaterial (z.B. Arbeitsblätter)



2. Direktes Hochladen auf die Kursplattform

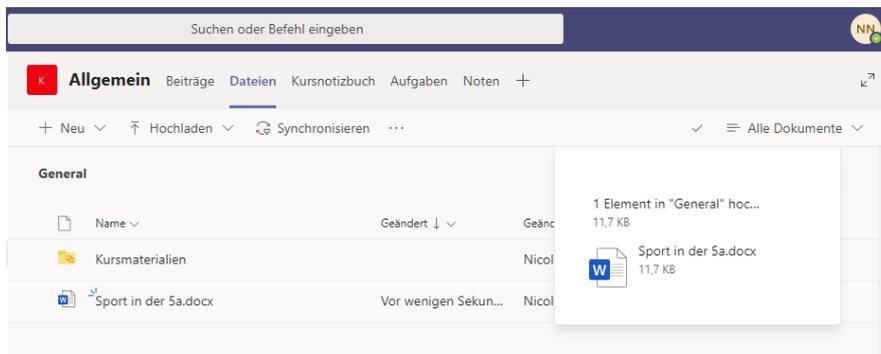
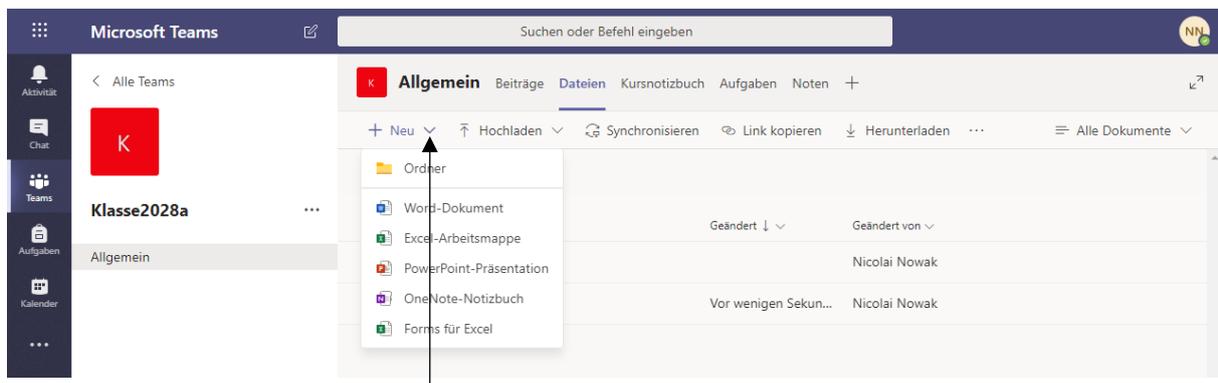


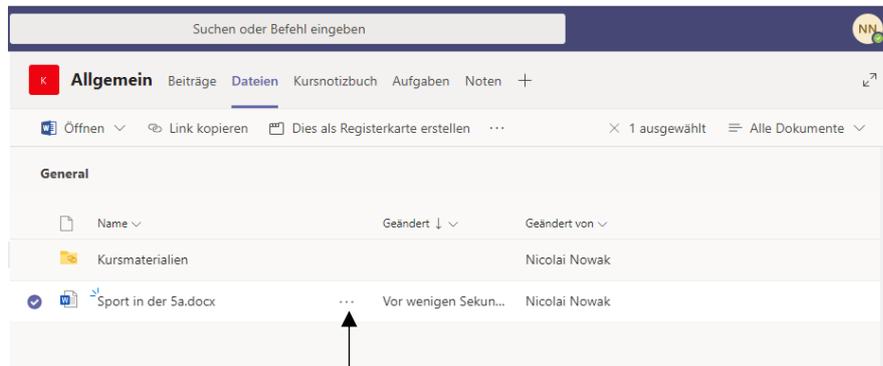
Abbildung 5: Materialübersicht nach Upload

Tip: ABs in Ordnern können nach Zuweisung nur von SuS gelesen, nicht aber beschrieben werden! Dies kann später aber geändert werden!

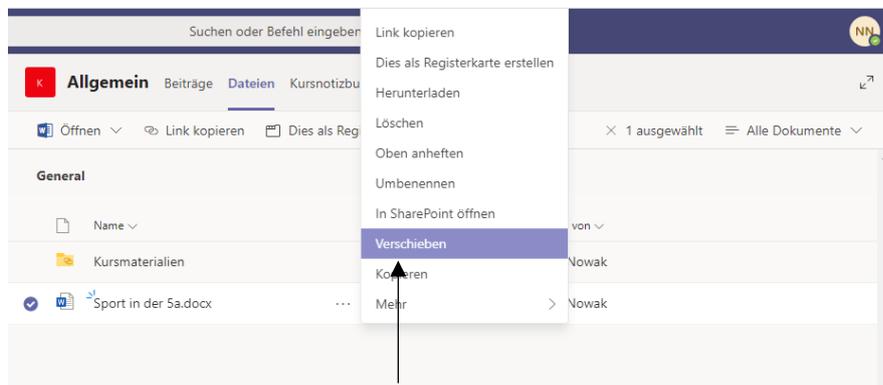


fakultativ: Erzeugen von Ordnerstrukturen oder Arbeitsdokumenten

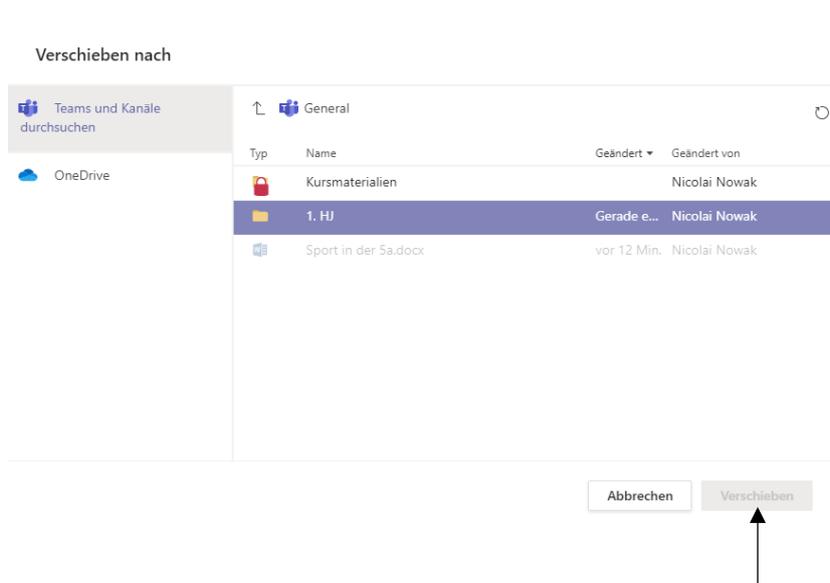
Optionen bei Dateien (z.B. Verschieben):



weitere Dateioptionen öffnen

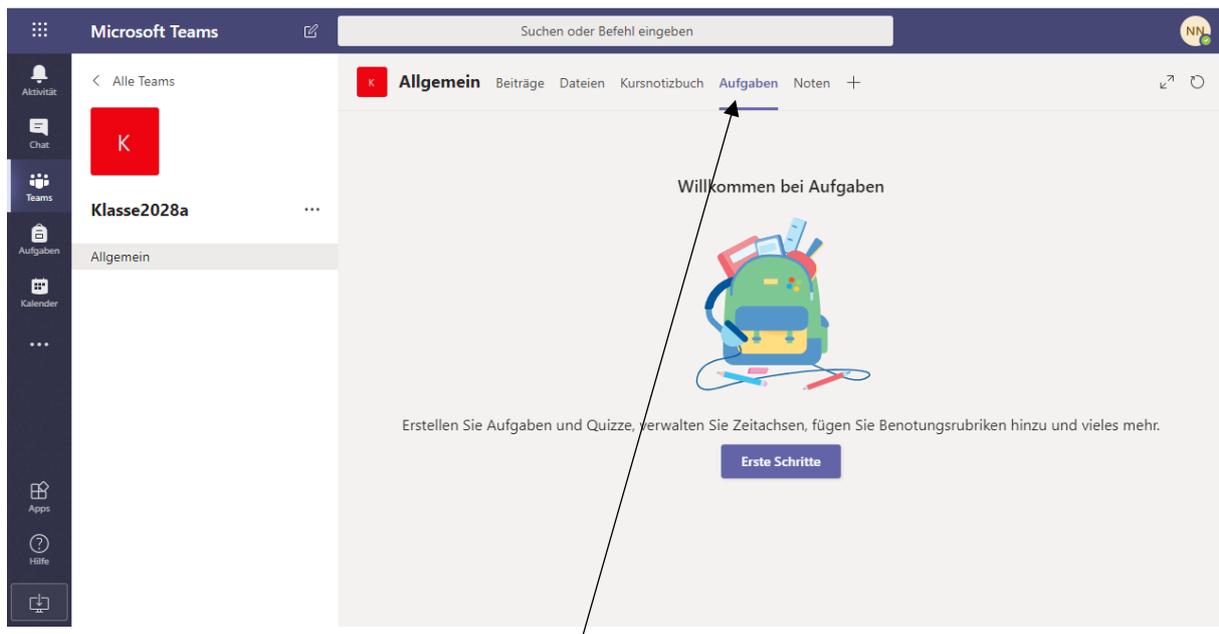


Aktion auswählen (hier: verschieben)

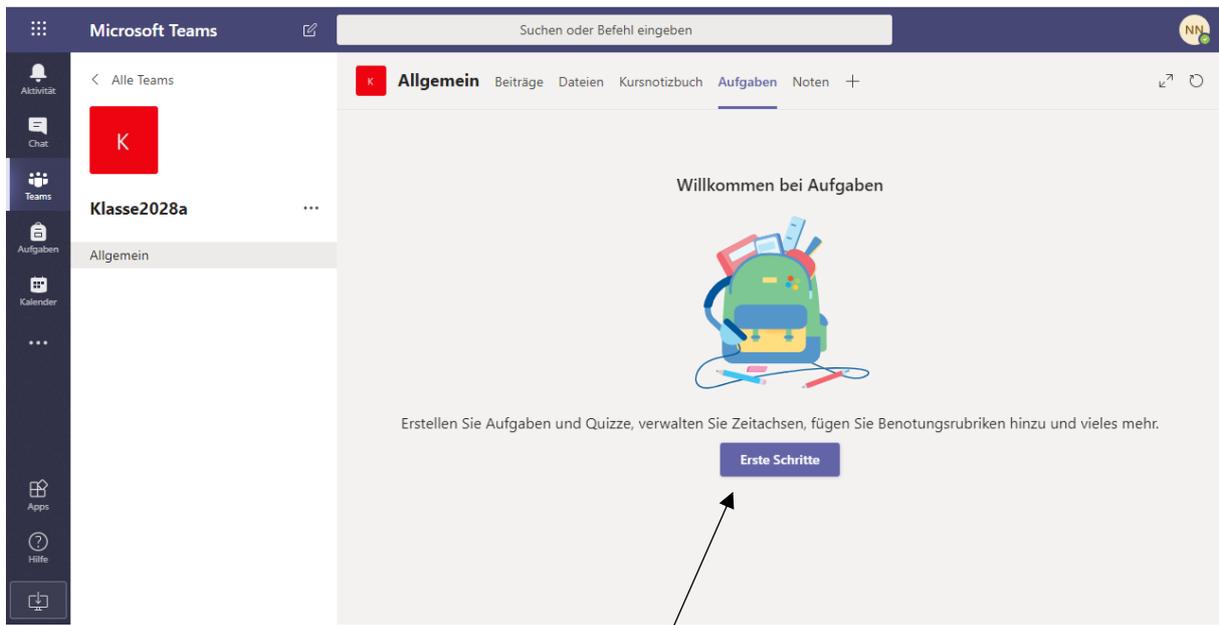


Ziel auswählen und anschließend Button „Verschieben“ drücken

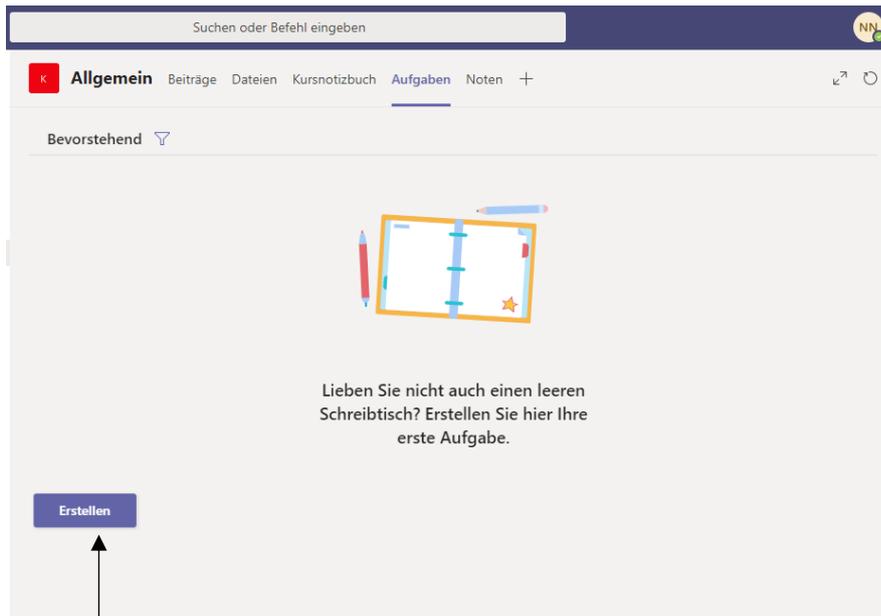
4. Erstellen von Aufgaben für einen Kurs



1. Auswahl des Reiters „Aufgaben“



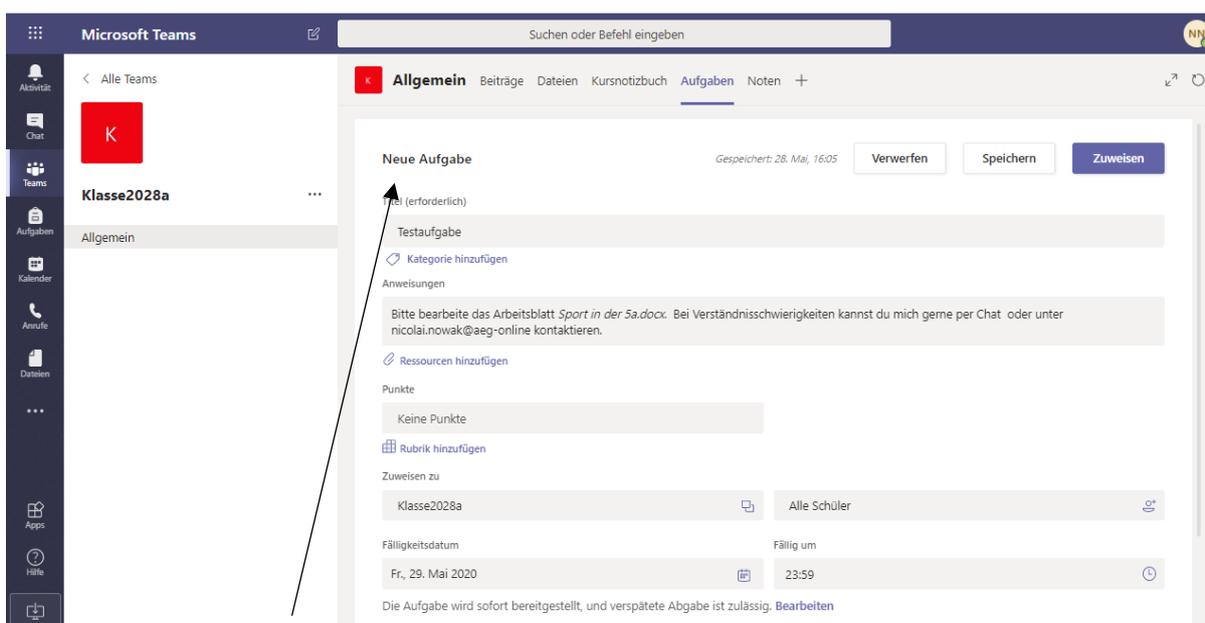
2. Auswahl des Buttons „Erste Schritte“



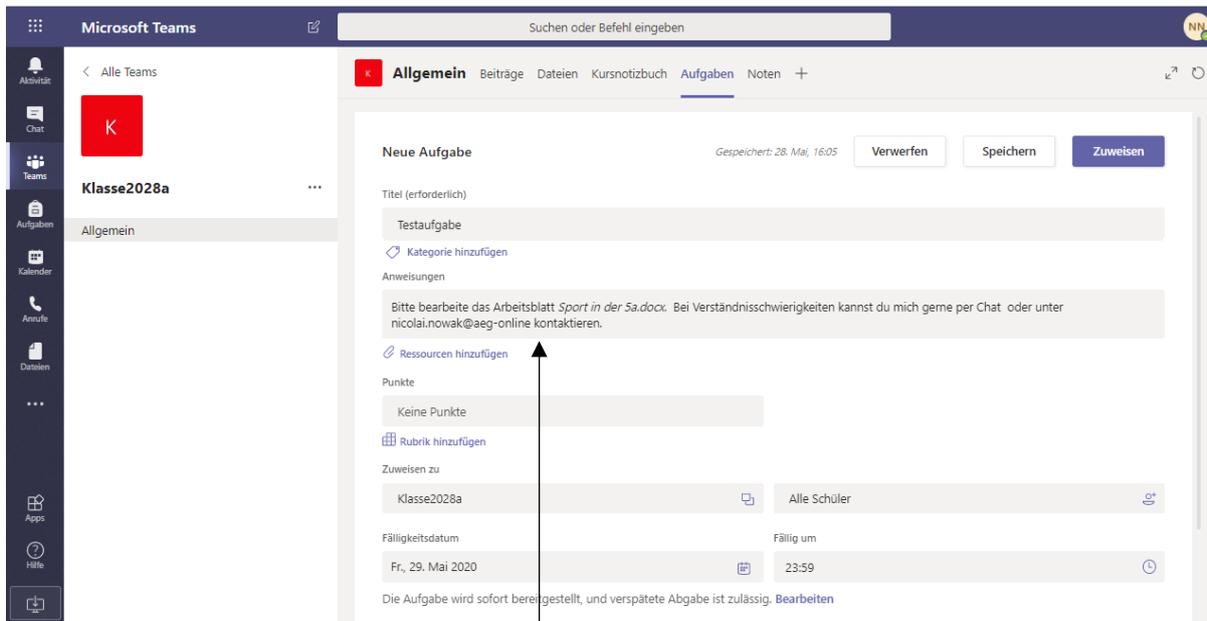
3. Auswahl des Buttons „Erstellen“



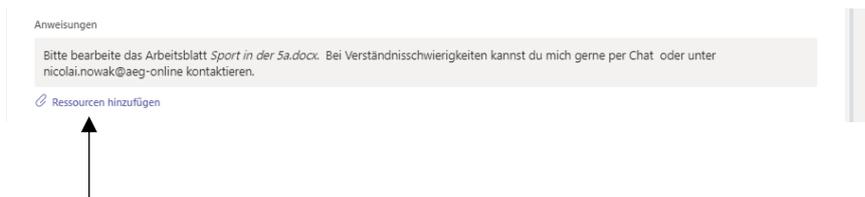
4. Aufgabe erstellen



5. Aufgabenparameter festlegen (Titel, Arbeitsanweisung, Kurszuweisung, Fälligkeitsdatum)

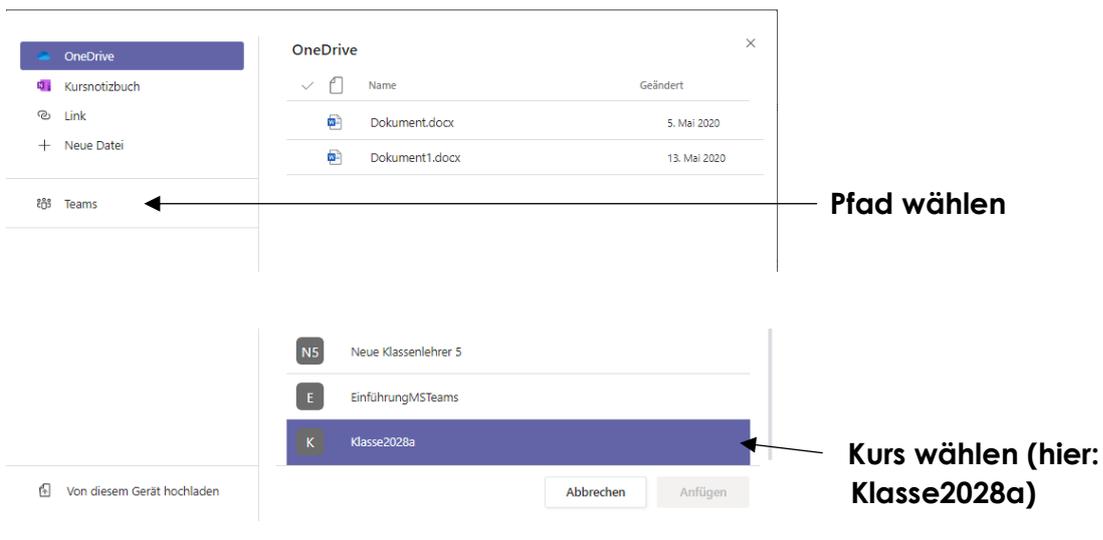


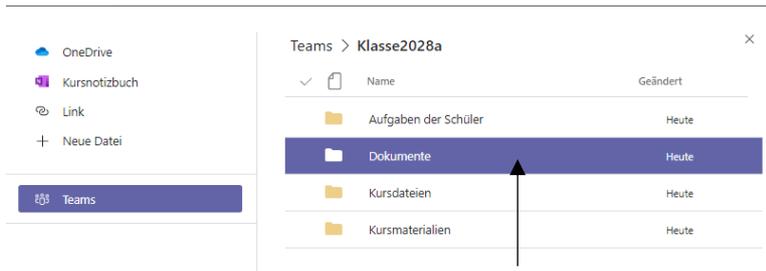
6. Aufgabendefinition (Arbeitsanweisung verschriftlichen)



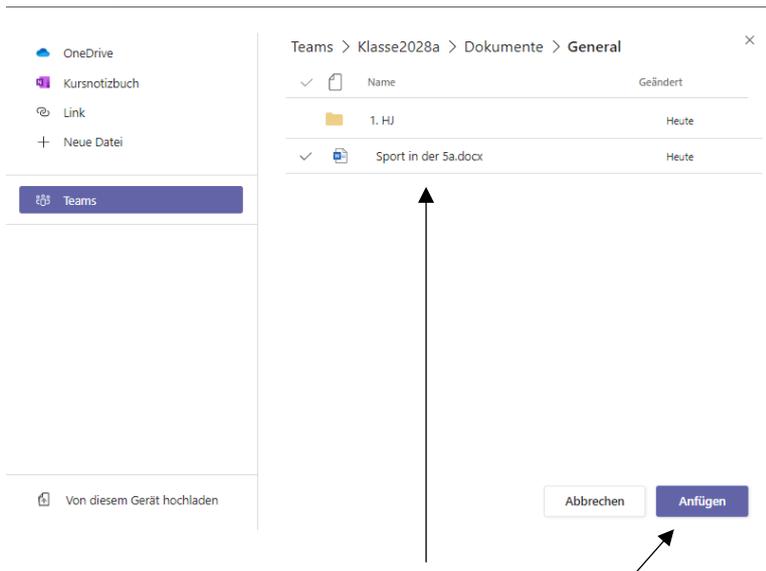
ggf. Arbeitsblatt oder -blätter hinzufügen

Anmerkung: Das hier verwendete Beispielarbeitsblatt für die Klasse 5a in Sport liegt im Ordner 1. HJ!

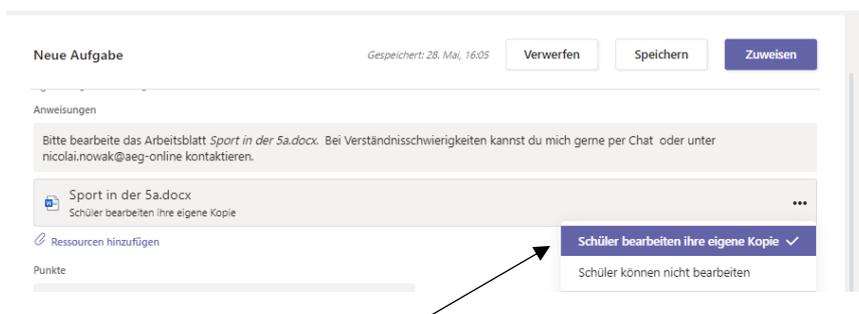




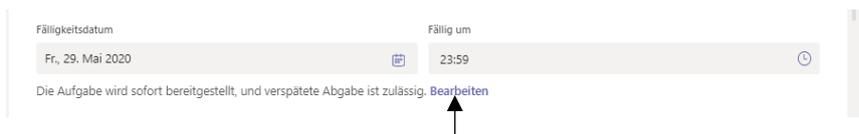
Der Ordner „1. HJ“ liegt in Dokumente -> General



Arbeitsblatt auswählen und mit Button Anfügen anhängen



Schreibrechte einstellen (hier sollen die SuS das AB bearbeiten und reinschreiben!)



fakultativ: Einstellungen des Fälligkeitsdatums bearbeiten

Zeitvorgaben für Aufgabe bearbeiten

Zuweisung für die Zukunft planen

Bereitstellungsdatum: Fr., 29. Mai 2020 | Bereitstellungszeit: 09:00

Fälligkeitsdatum: Fr., 29. Mai 2020 | Fälligkeitszeit: 23:59

Abschlussdatum

Abschlussdatum: Fr., 29. Mai 2020 | Abschlusszeit: 23:59

Die Aufgabe wird sofort bereitgestellt und ist am Freitag, 29. Mai um 23:59 fällig. Verspätete Abgabe zulässig.

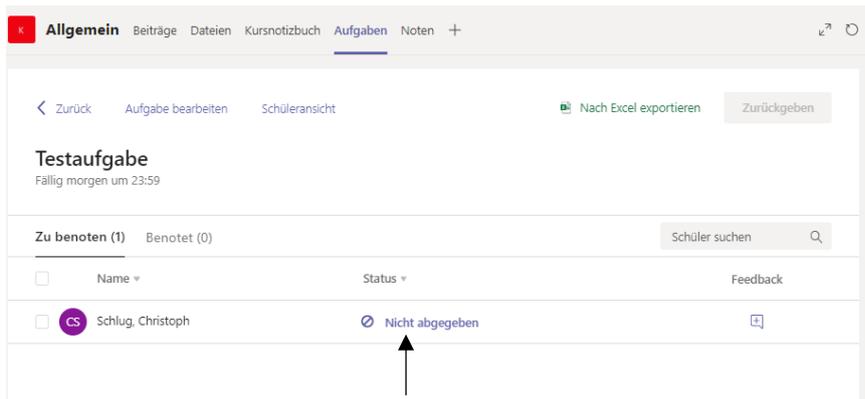
Abbrechen Fertig

fakultativ: Einstellungen des Fälligkeitsdatums vornehmen

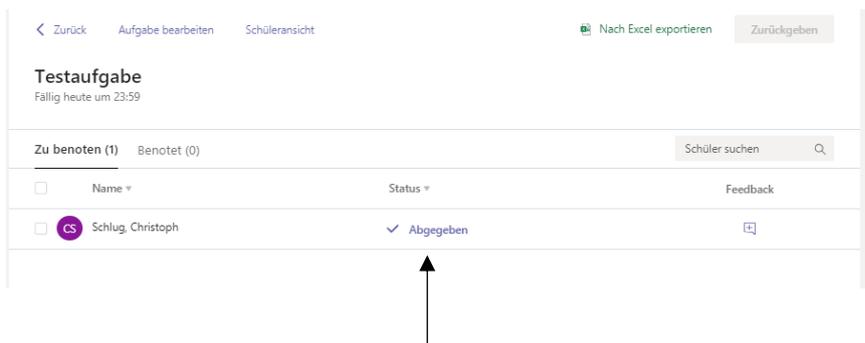
7. Aufgabe zuweisen

5. Status von Aufgaben und Rückläufen für einen Kurs

1. Auswahl der zu kontrollierende Aufgabe



2. Status einsehen (hier ist die Aufgabe noch nicht bearbeitet)

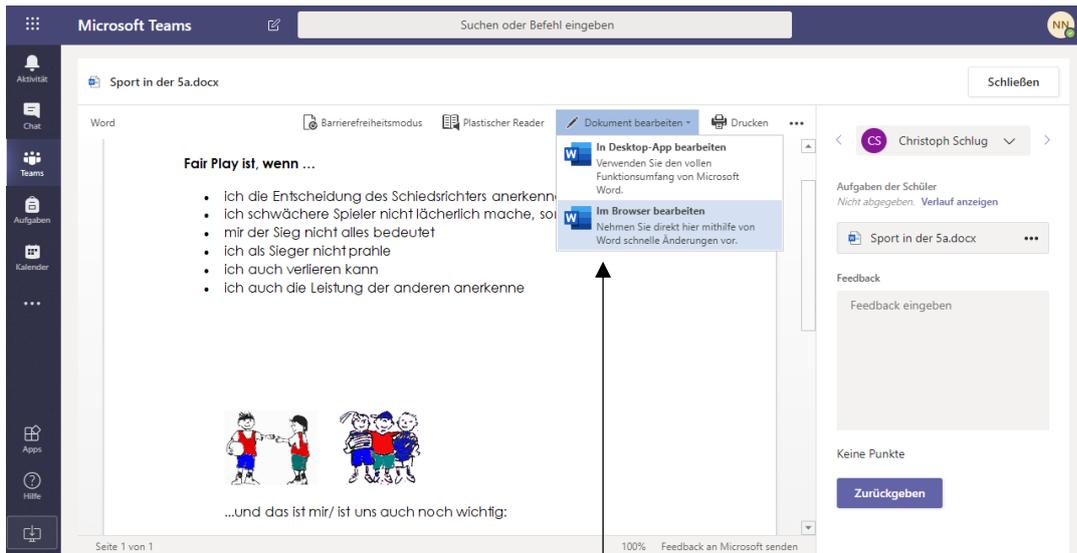


3. Status anklicken zur Kontrolle einer abgegebenen Aufgabe



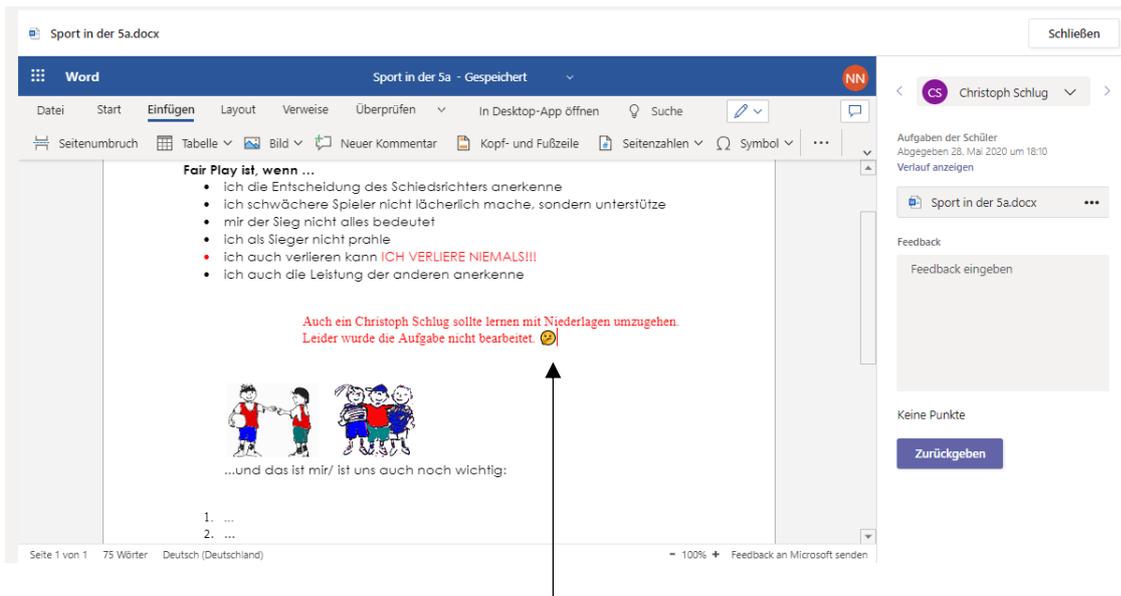
Abgegebene Aufgabe von Christoph Schlug wird angezeigt

Bezeichnung des Arbeitsauftrages, der angezeigt wird

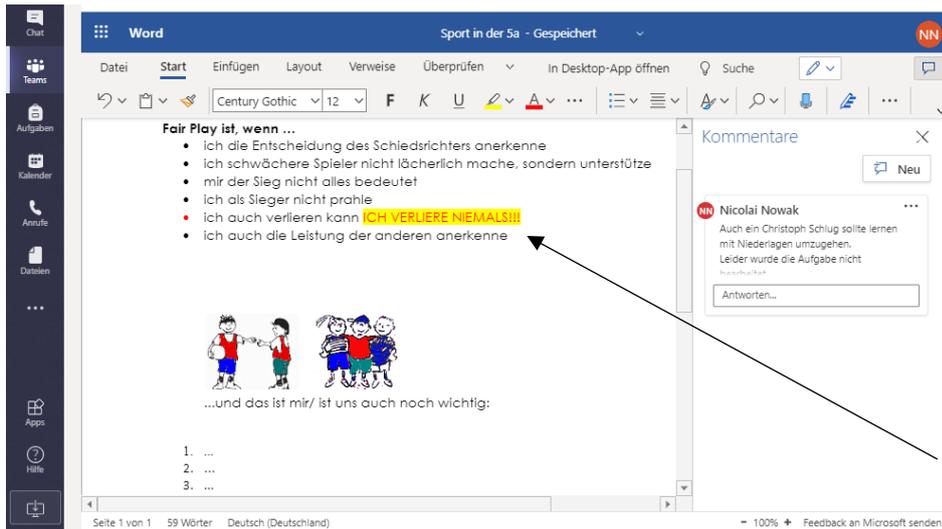


4. Korrekturmöglichkeit im Text der SuS (Word öffnet sich dazu)

zwei beispielhafte Korrekturmöglichkeiten:

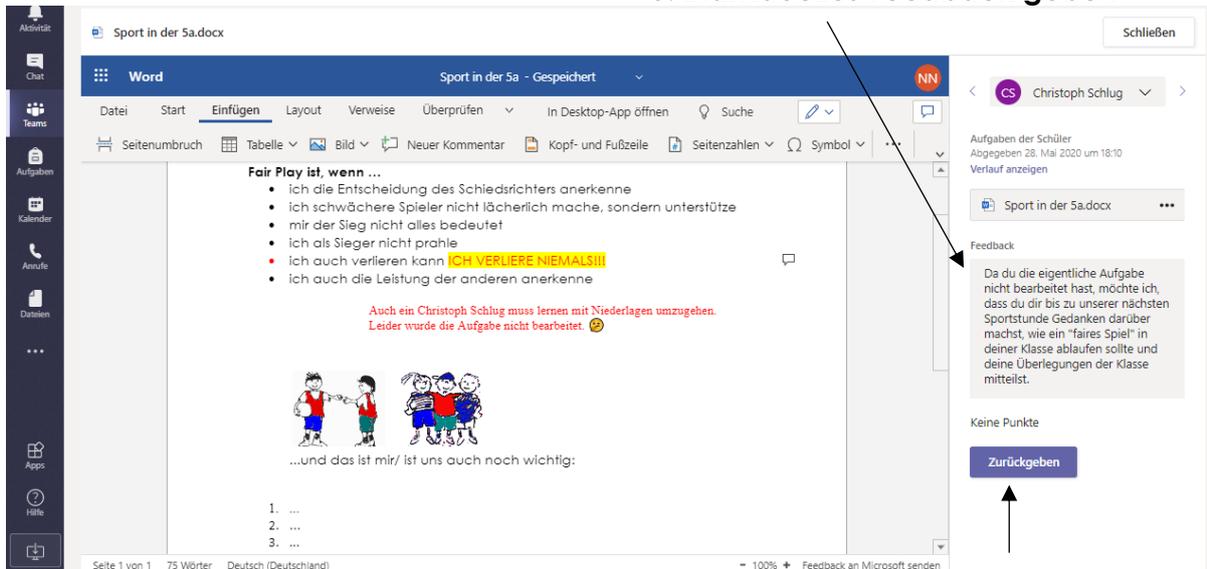


Textergänzung durch die LuL

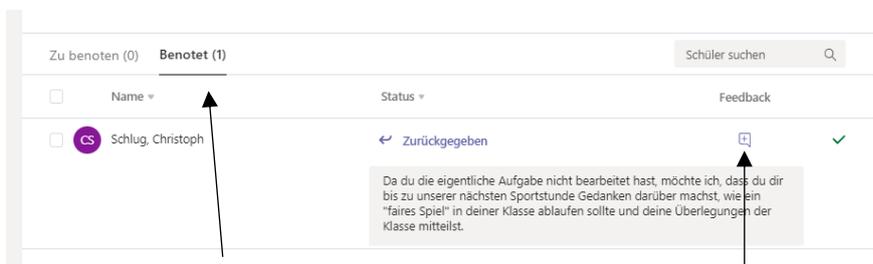


**Textmarkierung
und Hinzufügen
von Kommenta-
ren zur Diskus-
sion**

5. individuelles Feedback geben



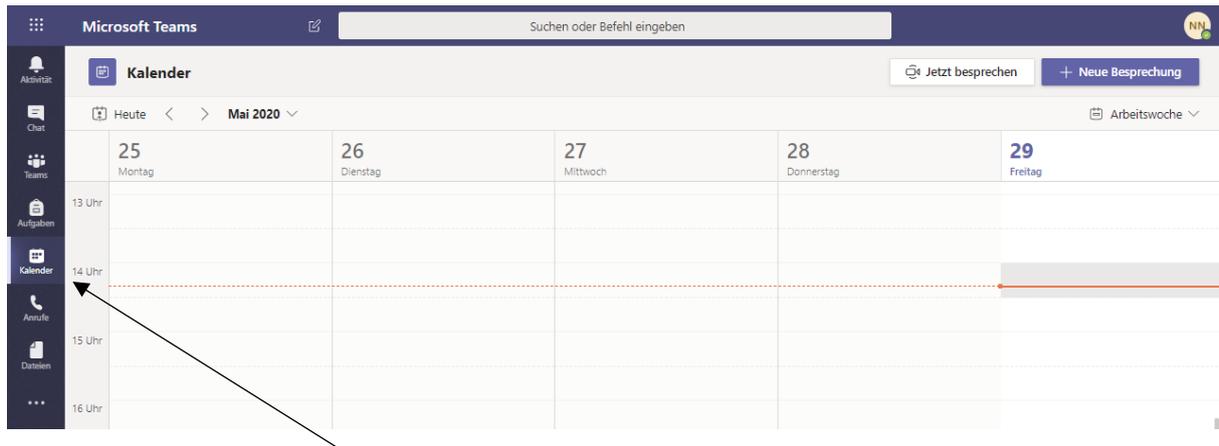
**6. nach Korrektur und Feedback
den Arbeitsauftrag zurückgeben**



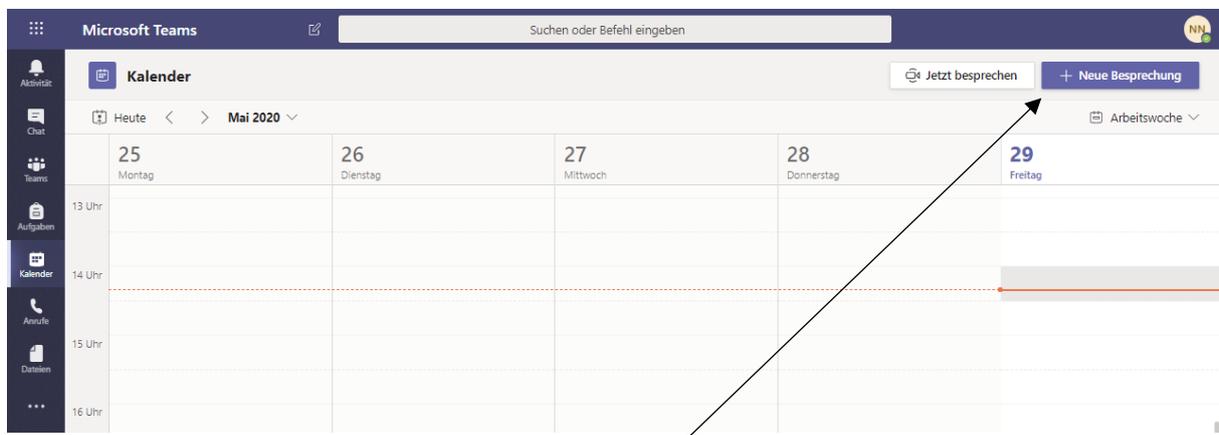
Übersicht über alle kontrollierten Schülerarbeiten

Schnellansicht des gegebenen Feedbacks

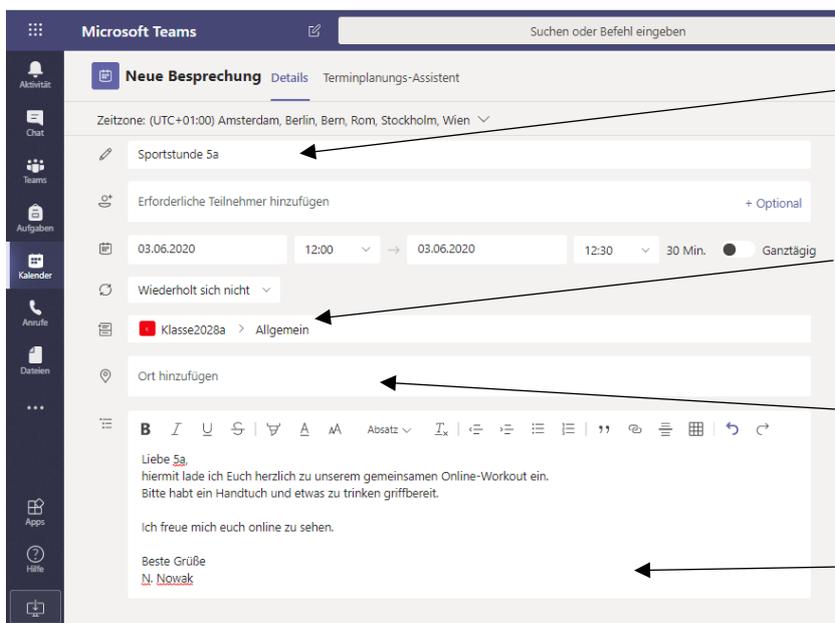
6. Planung virtueller Unterrichtsstunden



1. Kalender zum Festlegen einer geplanten Unterrichtsstunde aufrufen



2. Neue Besprechung anlegen



3. Besprechungstitel eingeben

4. Besprechungstermin festlegen

5. Kurs auswählen, bei dem die Einladung erscheinen soll

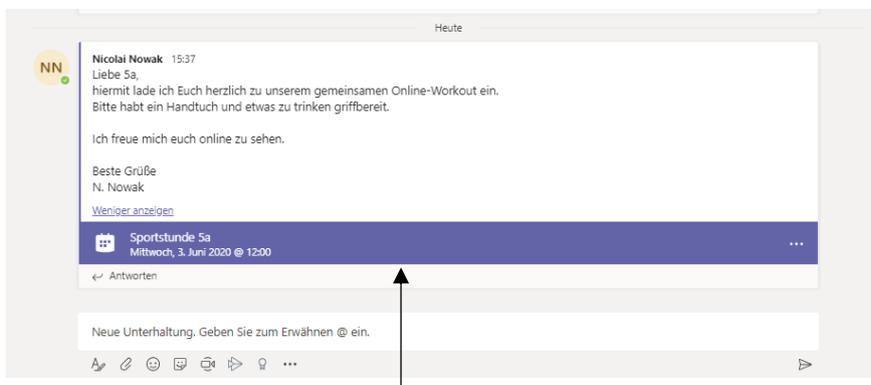
6. ggf. kurzer Einladungstext

Mit Senden wird der Termin in den Kalender übernommen.

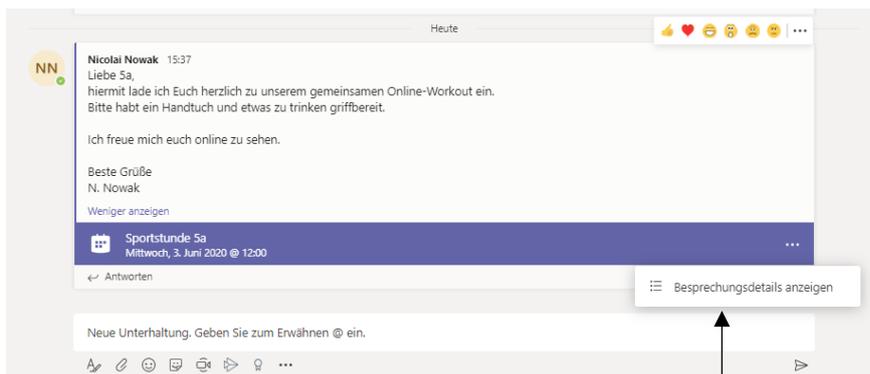
	03 Mittwoch	04 Donnerstag
08:00		
09:00		
10:00		
11:00		
12:00		
13:00	Sportstunde 5a Nicolai Nowak	
14:00		
15:00		
16:00		
17:00		
18:00		
19:00		
20:00		
21:00		
22:00		

Abbildung 6: Terminübersicht mit geplanten Stunden

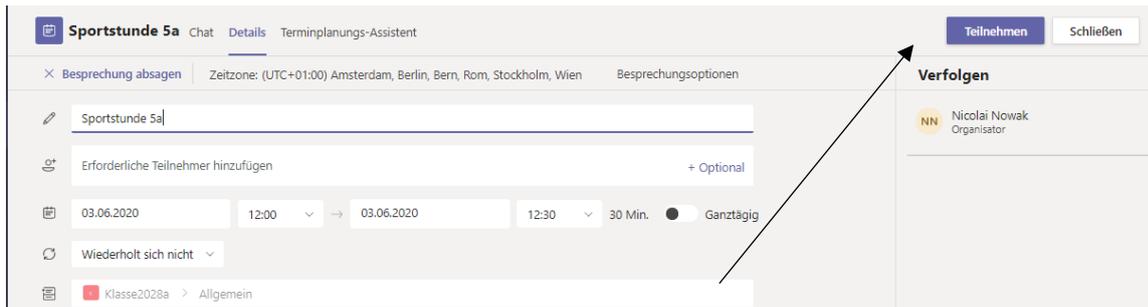
7. Durchführung virtueller Unterrichtsstunden



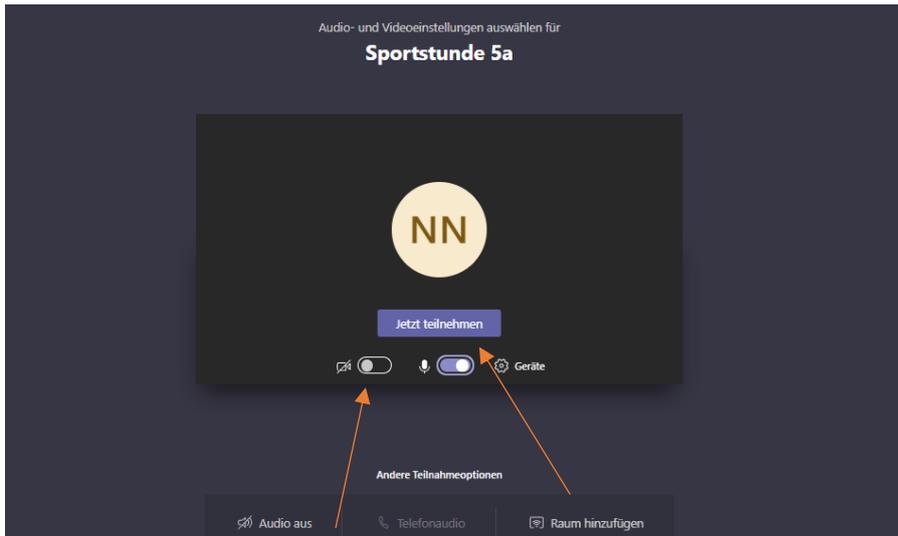
angezeigte Terminveröffentlichung im Kurs „Klasse2028a“



Besprechungsdetails anzeigen lassen

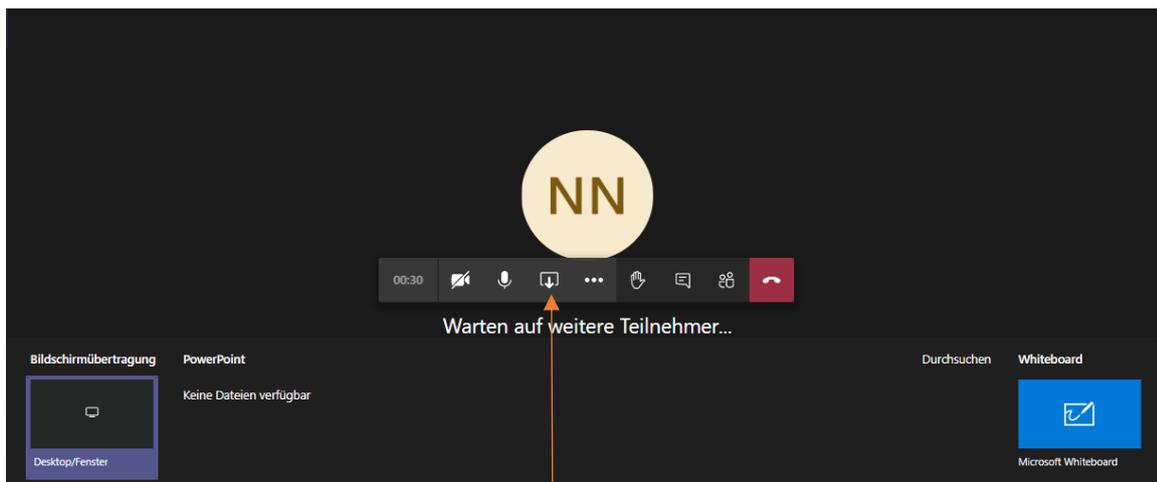


SuS können durch Klick auf Button teilnehmen



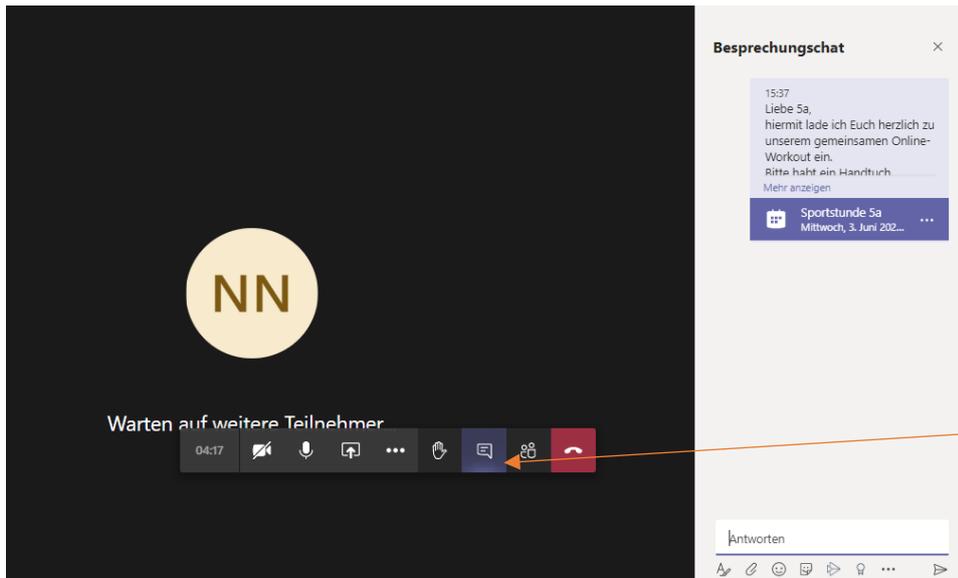
Kamera aus am Unterricht teilnehmen

Anschließend öffnet sich das Videofenster.

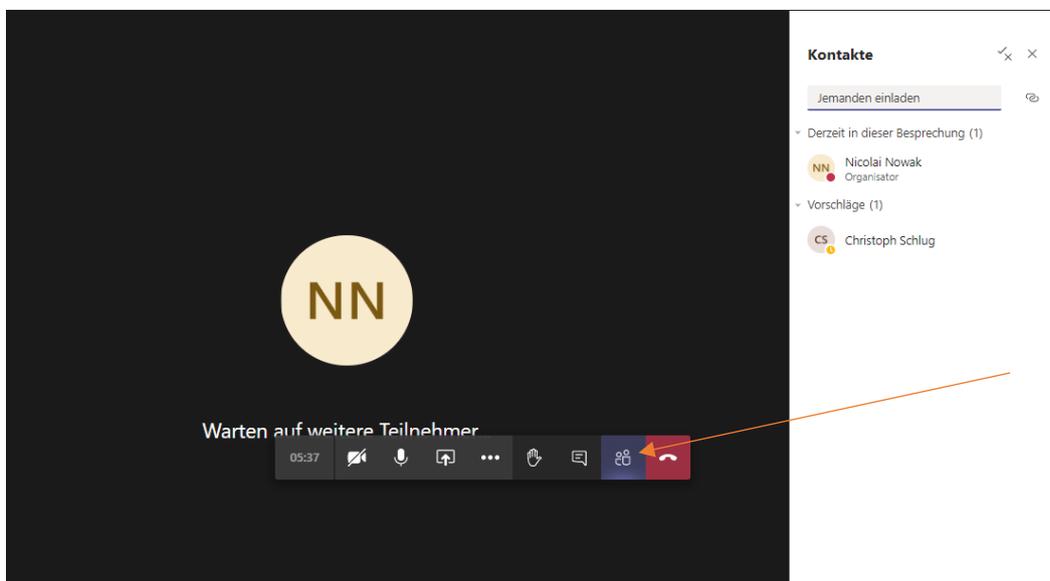


Bildschirminhalt auswählen Teilen von Bildschirmhalten

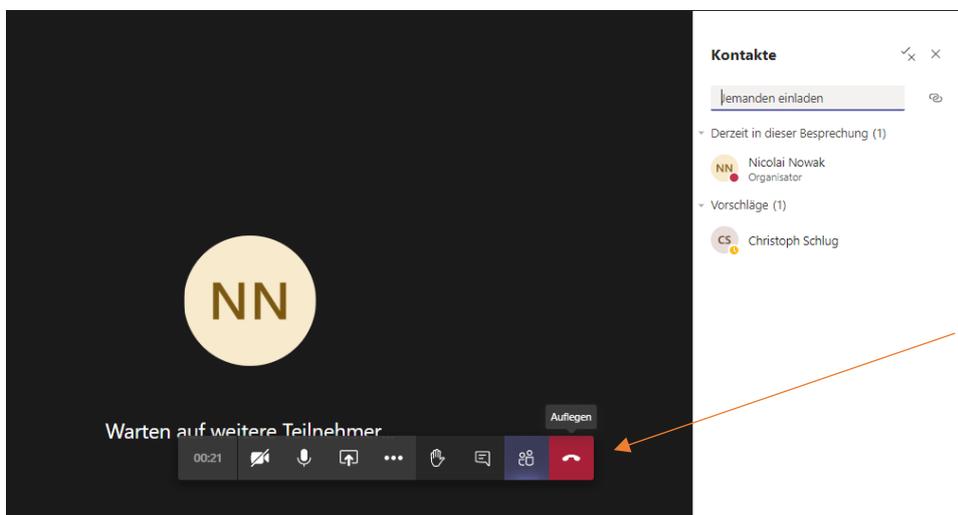
Mit dieser Funktion können unterschiedlichste Inhalte angezeigt werden. So ist z.B. das Abspielen einer PowerPoint-Präsentation möglich, das Anzeigen von Whiteboards u.a.



Chat öffnen



Teilnehmerliste anzeigen



Videokonferenz beenden

2.4 Digitale Medien im Unterrichtseinsatz

2.4.1 Einsatzkonzept für digitale Endgeräte

Das Albert-Einstein-Gymnasium ist für seinen eingeschlagenen Weg mit dem Label „digitale Schule“ ausgezeichnet worden und hat die digitale Ausstattung der Schule Schritt für Schritt erfolgreich vorangetrieben. Weitere Schritte sind fest projektiert. Ebenso sind Fortbildungen im Themenbereich Digitalisierung und digitalgestütztem Unterricht fester Bestandteil des Schuljahresarbeitsplans und werden dies auch weiterhin sein. Seit dem Beginn der Corona-Pandemie konnten gemeinsam vielfältige praktische Erfahrungen in den Phasen des Distanz- und Hybridlernens gesammelt werden. Diese positiven Errungenschaften, zum Beispiel der Einsatz der Kommunikationsplattform MS-Teams und weitere digitale Möglichkeiten, werden nun für das fachliche Lernen und die individuelle Förderung der Schüler*innen auch im Präsenzunterricht gewinnbringend genutzt.

Der Einsatz, der seit dem Schuljahr 2021/22 eingeführten iPads, soll nicht im Fachunterricht enden, sondern darüber hinaus den Zugang zu individuelleren Lernwegen und individuellerer Förderung eröffnen: in der Lernzeit, in den Albert-Stunden, im Ganzttag, bei der individuellen Förderung (Forder-/ Förderprojekte; Wettbewerbe, etc.). Das iPad unterstützt das effektive Arbeiten, da Materialien und Unterlagen aller Fächer sowie zukünftig auch Förderpläne und -aufgaben stets zur Verfügung stehen.

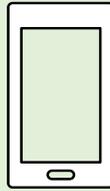
Um die Schüler*innen von Beginn an bestmöglich auf den Umgang mit dem iPad vorzubereiten und Anwendungsmöglichkeiten zu kennen, werden die Geräte im Rahmen einer digitalen Einführungswoche ausgeteilt. In dieser werden die Nutzungsbedingungen besprochen und die Schüler*innen erhalten eine altersgerechte Einführung in die Nutzung der Hardware sowie Software. U.a. lernen sie ihre digitalen Hefte schuljahrübergreifend bei GoodNotes zu organisieren oder Arbeitsblätter zu bearbeiten und zu im- und exportieren. Zudem erhalten sie alle Zugänge, z.B. für die digitalen Bücher und werden dabei unterstützt, dass das iPad für sie und den Unterricht einsatzbereit ist.

Begleitet wird die Einführungsveranstaltung von einem „iPad-Führerschein“, in dem alle wesentlichen Arbeitsschritte und Informationen des Tages, auch für zu Hause nochmals nachzulesen sind, und der zusätzlich Übungsmaterial enthält.

Mit dem Einsatz von iPads im Unterricht begeben sich alle, Schüler*innen sowie Lehrer*innen auf neue Wege. Da kaum Vorerfahrungen zum schulischen Einsatz von iPads gegeben sind, ist es wichtig, dass Schüler*innen, Lehrer*innen und Eltern besonders nachsichtig miteinander umgehen. Alle Beteiligten können ihre Stärken und Kenntnisse einbringen und zum Gelingen beitragen. Für die Sicherung des Lernerfolgs, des fachlich und sachlich angemessenen Verständnisses bleiben die Lehrkräfte verantwortlich. Jede Lehrkraft entscheidet auf der Grundlage der Kerncurricula, des Medienkompetenzrahmens NRW und der Fachkonferenzbeschlüsse nach pädagogischem Ermessen selbst, wie häufig und in welchen Unterrichtssituationen das iPad eingesetzt wird. Eine erste Evaluation hat bereits stattgefunden und wird auch zukünftig stattfinden.

iPad – Führerschein der Einführungswoche:

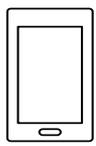
Wie kann ich das iPad nutzen?



Einführung in die iPad– Nutzung



Was du in diesem Dokument findest:

- Hinweise, Empfehlungen und Dinge, die unbedingt beachtet werden sollten 
- Regeln zum Umgang mit dem iPad in der Schule 
- Übungen zum Erlernen der wichtigsten Kompetenzen im Umgang mit der Hard- und Software 
- Arbeiten mit dem iPad (GoodNotes, digitale Bücher, Cloud) 
- Wen spreche ich an wenn ...? 

Regeln im Umgang mit den iPads



- Das iPad darf nur zu Unterrichtszwecken und ausschließlich nach Absprache mit der Lehrkraft verwendet werden. Die Lehrkraft entscheidet, ob, wann und wie das i-Pad genutzt wird.
Zu Stundenbeginn sind die Bildschirme und der Ton ausgeschaltet.
- Während des Unterrichts liegt das iPad flach auf dem Tisch, es sei denn, die Lehrkraft erlaubt eine anderweitige Nutzung.
- Texte werden mit dem Stift geschrieben, es sei denn, die Lehrkraft erlaubt eine Nutzung der Tastatur.
- Das iPad entbindet nicht von der Pflicht, alle relevanten Schulbücher, sollten diese nicht digital zur Verfügung stehen, mitzubringen. Gleiches gilt für Arbeitshefte und Schreibutensilien.
- In den Pausen bleibt das iPad aus; im SLZ darf es zu schulischen Zwecken genutzt werden. Sofern im Anschluss kein Raumwechsel erfolgt, bleibt das iPad in den Pausen im Klassenraum. Die Lehrkraft achtet darauf, dass der Klassenraum in den Pausen abgeschlossen wird.
- Fotos, Filme und Audiomitschnitte dürfen auf dem Schulgelände nur mit Erlaubnis einer Lehrkraft und zu schulischen Zwecken aufgenommen werden.
- Das Tauschen von privaten Dateien (Fotos, Musik, Videos, Spiele etc.) ist untersagt.
- Das Aufrufen von Internetseiten, die nicht unterrichtsrelevant sind, ist untersagt.
- Jegliche Form von respektlosem und verletzendem Umgang – auch außerhalb der Schulzeit – ist verboten.
- Jeder Missbrauch kann dazu führen, dass das iPad abgegeben werden muss.

Mit meiner Unterschrift verpflichte ich mich, die genannten Verhaltensregeln einzuhalten. Beim Verstoß gegen diese Regeln kann es unmittelbar zum Einzug des Gerätes kommen und die Eltern werden informiert.

(Datum, Name des Schülers)

Der Homebildschirm und das Dock

Auf dem Homebildschirm befinden sich alle Apps, die du häufig benötigst. Diese Apps können verschoben und in eine beliebige Anordnung gebracht werden.

Das Dock ist die mit Apps gefüllte Leiste am unteren Rand des Homebildschirms. Mit dem Dock lassen sich die wirklich wichtigsten Apps am schnellsten finden.

Überlegt gemeinsam, welche Apps...

...sollen zum Dock hinzugefügt werden?

...sollen auf dem Homebildschirm sein?

Für die Profis: Welche Apps sollten in einem Ordner angelegt werden?

Einen Screenshot machen

Kannst du mit eigenen Worten erklären, was ein „Screenshot“ ist? Tauscht euch aus und notiert in einem Satz, worum es sich dabei handelt.

Um einen Screenshot zu machen musst du die _____

- Taste und die _____ - Taste gleichzeitig drücken. Der Screenshot speichert sich dann automatisch in der App „Fotos“.

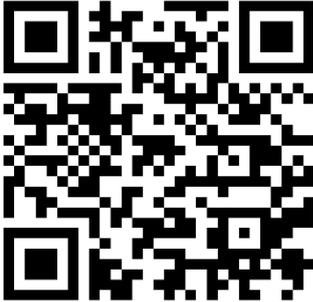


Der QR-CODE

Mit einem QR-Code kannst du ganz einfach Internetseiten direkt öffnen. Öffne dazu deine Kamera und fange den QR-Code damit ein. Tippe nun auf den gelben Link.



Zu welchen Seiten kommt ihr, wenn ihr diese QR-Codes scannt?



APPS auf deinem iPad



Name: _____

Was kann ich damit machen?



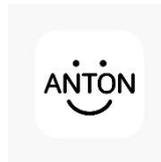
Name: _____

Was kann ich damit machen?



Name: _____

Was kann ich damit machen?



Name: _____

Was kann ich damit machen?



Name: _____

Was kann ich damit machen?



Name: _____

Was kann ich damit machen?



Name: _____

Was kann ich damit machen?



Name: _____

Was kann ich damit machen?

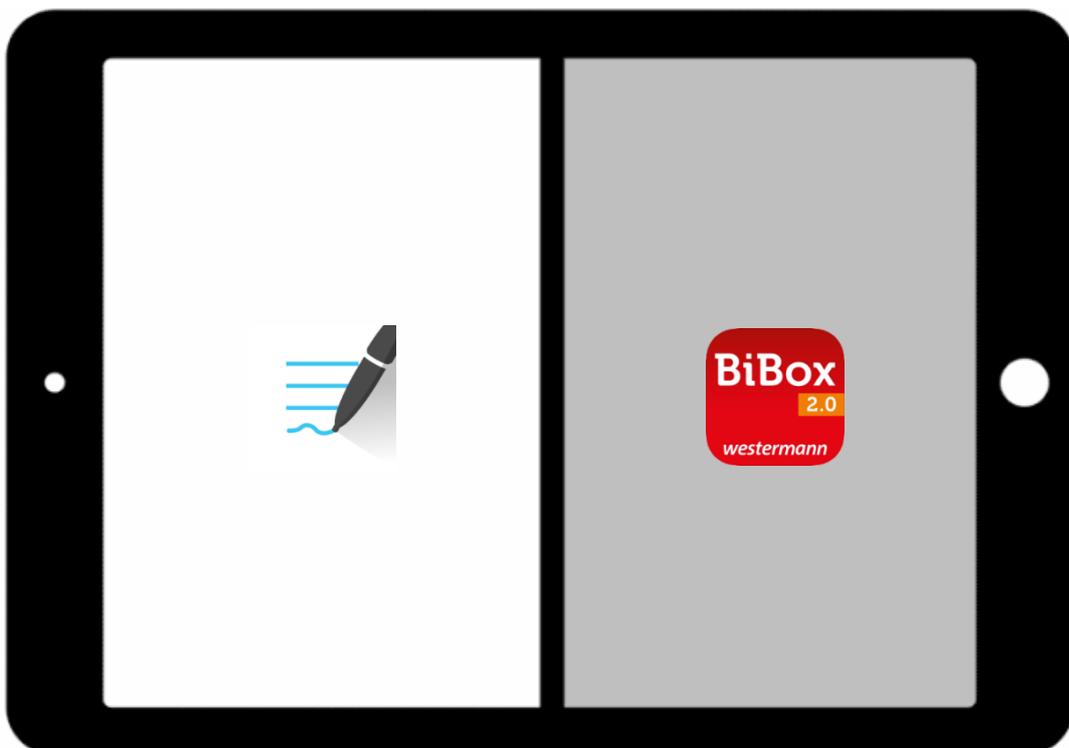
Mit zwei Apps arbeiten

Wenn du mit zwei Apps gleichzeitig arbeiten möchtest, kannst du deinen Bildschirm „splitten“, also in zwei Teile teilen.

Das ist zum Beispiel hilfreich, wenn du gleichzeitig in der App „GoodNotes“ etwas schreiben möchtest und dazu eine andere App wie „Fotos“, das digitale Buch oder ein PDF-Dokument öffnen musst. Damit kannst du auf deinem Bildschirm beide Dokumente gleichzeitig sehen.

Versuche es gemeinsam mit deinem Sitznachbarn/ deiner Sitznachbarin.

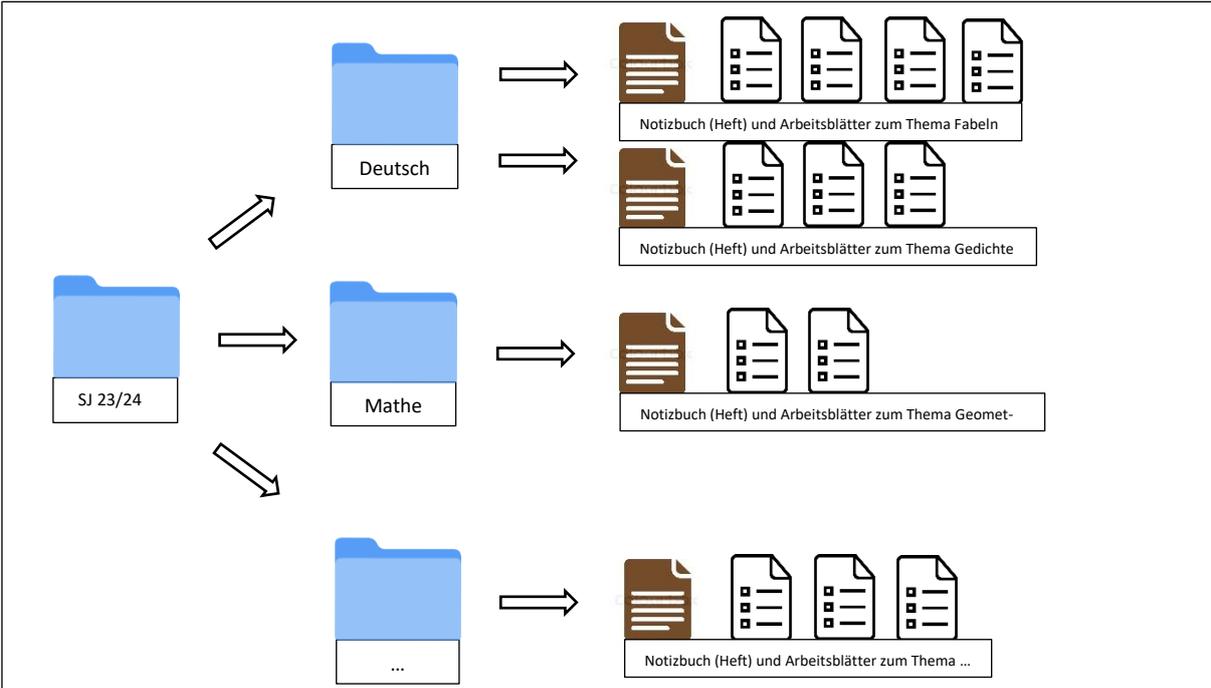
1. Öffne die App „GoodNotes“.
2. Tippe oben auf dem Bildschirm auf die Multitasking-Taste (die drei ...).
3. Tippe auf die Taste „Split View“ oder auf die Taste „Slide Over“.
4. Tippe auf dem Home-Bildschirm auf eine zweite App, die du gleichzeitig nutzen möchtest.
5. Beide Apps müssten nun nebeneinander geöffnet sein.



GoodNotes als Schulheft und Ordner

Mit Hilfe der App „GoodNotes“ können wir Ordner zu verschiedenen Schulfächern anlegen und darin wie in einem Schulheft arbeiten.

In „GoodNotes“ kannst du Ordner erstellen, in denen du Arbeitsblätter abspeichern und z.B. ein Notizbuch als Heft anlegen kannst – natürlich alles digital und ohne Papier! Alles kann beschriftet, mit Farben versehen, unterstrichen oder in der Größe der Schrift variiert werden.



<p><u>Ordner</u></p> <p>Im Ordner befinden sich alle Hefte und Arbeitsblätter. Für jedes Fach solltest du einen eigenen Ordner mit der passenden Farbe anlegen.</p>
<p><u>Notizbuch</u></p> <p>Die Notizbücher sind dein Heftersatz. Hier schreibst du alle Aufgaben, Tafelbilder und Unterrichtsinhalte auf. Auch Hausaufgaben können hier notiert werden. Wichtig ist, dass du die Notizbücher wie Hefte führst - Datum, Überschrift und eine saubere, lesbare Schrift. Lege keine einzelnen Dokumente ab und vermeide eine lose Blättersammlung!</p>
<p><u>„Arbeitsblätter“ werden jetzt zu PDF-Dokumenten/Dateien oder Fotos.</u></p> <p>Die Arbeitsblätter, die du sonst ausgeteilt bekommen hast, können nun ebenfalls digital bei dir ankommen, bzw. von dir digitalisiert werden. Damit sie nicht irgendwo in deinem iPad verschwinden, speichern oder importieren wir sie immer in den passenden Ordner oder in das passende Notizbuch. Die Arbeitsblätter können dir von der Lehrkraft direkt zugeschickt werden oder du fotografierst sie ab und fügst sie hier ein.</p>

Hefte, Ordner und Dokumente in GoodNotes anlegen

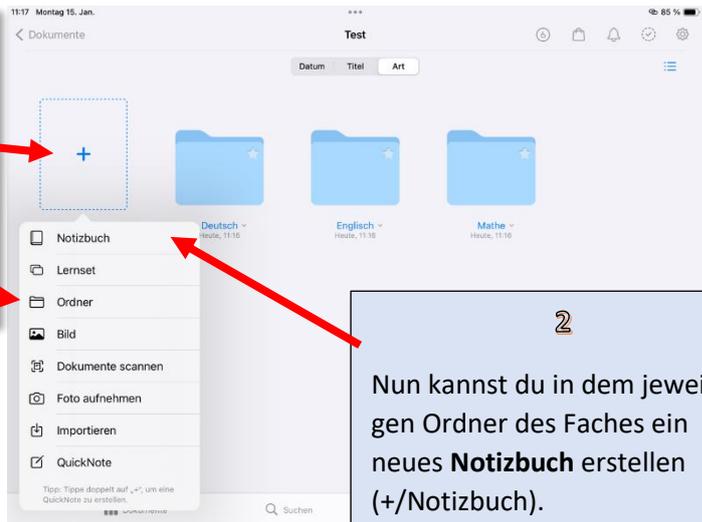
Vorsicht! Um deine Dateien (Arbeitsblätter) korrekt abzuspeichern, sie nicht zu verlieren und sie jederzeit wiederzufinden, schauen wir uns nun genauer an, wie man die Datei in den korrekten Ordner importiert und die „Backup-Funktion“ aktiviert.

Eine allgemeine Struktur anlegen und Fächerordner erstellen

1

Klicke über das **blaue +** Zeichen einen neuen Ordner oder ein neues Notizbuch an. Diese kannst du direkt mit deinem Titel benennen.

Lege zunächst für das Schuljahr und deine Unterrichtsfächer einen **eigenen Ordner** an.

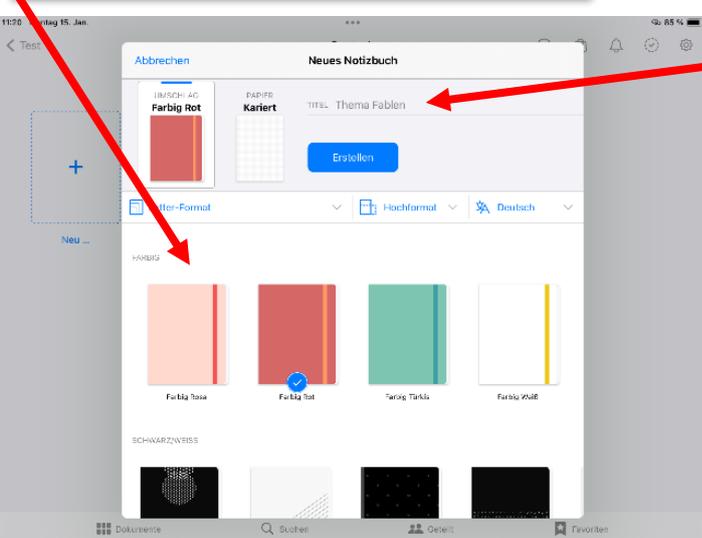


2

Nun kannst du in dem jeweiligen Ordner des Faches ein neues **Notizbuch** erstellen (+/Notizbuch).

3

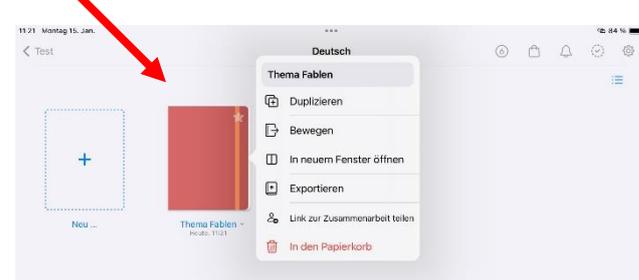
Suche dir dazu den passenden **Umschlag** heraus und anschließend das passende **Papier**. Für Mathematik eignet sich z.B. das karierte Papier.



4

Gebe deinem Notizbuch einen **Namen** (Fach/Thema) und klicke auf „Erstellen“.

Nun siehst du dein neues Heft in der Übersicht.



Dateien korrekt in GoodNotes importieren und exportieren

Merke:

Bevor du eine Datei in GoodNotes importierst (einfügst) muss immer der Ordner oder das Notizbuch geöffnet sein, wo die Datei landen soll. Überlege dir vorher immer genau, wo du dein Dokument speichern möchtest - im Notizbuch selbst oder als neues Dokument neben deinem Notizbuch.



Importieren:

Füge Grafiken, Diagramme, Fotos oder Arbeitsblätter direkt in dein Heft ein, indem ...

... du eine Seite einscannst oder fotografierst.

... du ein Arbeitsblatt, z.B. in Teams, herunterlädst und importierst.



Exportieren:

Es können einzelne Seiten, Notizbücher oder ganze Ordner exportiert werden.

<i>Was soll exportiert werden?</i>	Heft oder einzelne Seite	Ordner
<i>Wo befinde ich mich?</i>	Im Heft bzw. auf der entsprechenden Seite	Startseite
<i>Wie?</i>	Teilen und Exportieren	1. Name des Ordners anklicken 2. Exportieren
<i>Format</i>	Nur pdf	Nur pdf

Synchronisation und Backup

Automatische Sicherung:

Speichere deine Notizen sicher in der Cloud, um von verschiedenen Geräten darauf zuzugreifen. Das Backup kann nicht für einzelne Hefte, sondern nur für alle erstellt werden.

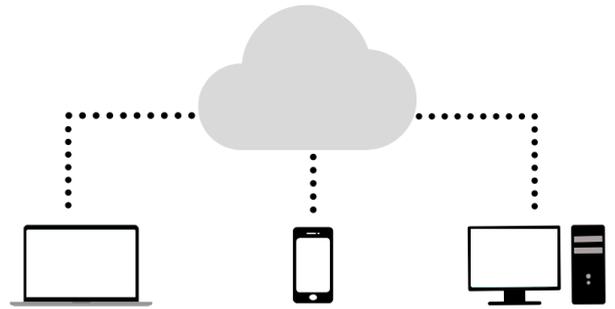
Schritte zur Einstellung des automatischen Backups:

		Button
1.	Startseite	
2.	Einstellungen	
3.	Automatisches Backup ein	
4.	Cloud-Speicher „OneDrive“ auswählen	

Die Cloud

1.1 Was ist die Cloud?

Die Cloud ist wie ein riesiger **virtueller Speicherplatz im Internet**. Stell sie dir vor wie eine große Schatztruhe, in der du Dateien wie Fotos, Videos, Hefte und andere Dokumente aufbewahren kannst.



1.2 Warum ist die Cloud nützlich?

Überall Zugriff:

Du kannst von allen digitalen Endgeräten auf deine Dateien in der Cloud zugreifen, solange du eine Internetverbindung hast. D.h. du hast auch ohne Tablet immer Zugriff auf deine Unterrichtsmaterialien.

Sicherheit:

Die Cloud ist wie ein sicherer Tresor für deine Daten. Selbst wenn dein Tablet im Unterricht abgenommen wird oder kaputt geht, sind deine Dokumente in der Cloud geschützt.

1.3 Wie kann man die Cloud nutzen?

1. Anmelden:

Um die Cloud zu verwenden, musst du dich bei einem Cloud-Dienst anmelden. Über die Schule hast du Zugang zu der Cloud **OneDrive**. Über die App oder den Browser loggst du dich ein. Die Fotos werden automatisch in der **iCloud** gespeichert. Für den Zugang brauchst du deine Apple ID und dein Passwort für die Apple ID.

2. Dateien in der Cloud sichern:

Nachdem du dich angemeldet hast, kannst du deine Dateien in die Cloud hochladen, indem du die App öffnest und die Dateien importierst (Button „+“) oder die Dateien im lokalen Ordner auswählst und auf OneDrive hochlädst (Teilen)

3. GoodNotes:

Die Hefte können in der Cloud gesichert werden. (Siehe Kapitel GoodNotes)

4. Hinweis:

Wenn du Dateien offline nutzen möchtest, musst du vorher die Datei offline verfügbar machen (1. Startseite → 2. Button des Dokuments → 3. Offline verfügbar machen)

Teams als Kommunikations- und Lernplattform

Wozu wird Teams genutzt?

- Kommunikation mit der Lehrkraft und im Klassenteam
- Abgabe von Aufgaben
- Zugriff auf das Arbeitsmaterial
- Ggf. Distanzunterricht

Kommunikation

Teams muss jeden Tag 1-mal geöffnet werden, um zu überprüfen, ob es etwas Neues gibt.

Kommunikation im Kanal:

Damit das Team oder bestimmte Personen des Teams über eine Nachricht im Kanal benachrichtigt werden, müssen diese verlinkt werden:

Möglichkeit 1: ein „@“ vor den Namen des Teams oder einzelnen Empfängers setzen z.B. „@06-M“.

Möglichkeit 2: Beitrag verfassen und das Symbol „!“ auswählen

Kommunikation im Chat:

- ➔ Die Kommunikation ist mit **Mitschülern** zur rein schulischen Kommunikation erlaubt. Nachrichten können nicht verändert oder gelöscht werden.
- ➔ Wie in einem Brief oder einer E-Mail werden in Nachrichten an die **Lehrkräfte** Anrede und Grußformeln verwendet und Anfragen höflich formuliert.

Begrüßung	<i>Sehr geehrter Herr X,/ Sehr geehrte Frau X, Hallo Frau X/ Herr X,</i>
Verabschiedung	<i>Mit freundlichen Grüßen Viele Grüße</i>
Höfliche Anfragen	<i>Könnten Sie mir sagen ... Könnten Sie mir ... bitte zuschicken</i>

Abgabe von Aufgaben

Bei der Abgabe von Aufgabe sind mehrere Dinge zu beachten:

- ➔ Abgabeformat: meistens pdf pder png (nach Absprache mit der Lehrkraft)
- ➔ Anzahl der Dokumente: so wenig Dokument wie möglich. Keine lose Blättersammlung.
- ➔ Aufnahme von Bildern: Bilder müssen scharf sein und der Inhalt muss erkennbar sein. D.h. dass die Bilder aus nicht zu weiter Entfernung aufgenommen werden sollen und vor der Abgabe ggf. noch zugeschnitten werden. (Bild in der Galerie öffnen → Bearbeiten → Zuschneiden)

An wen wende ich mich bei Problemen?

Hast du eine Frage zu einer App?

- Wende dich an deine Mitschüler*innen oder deine Fachlehrer*innen.

Hast du ein Passwort vergessen?

- Wende dich an deine Klassenlehrer oder schreibe eine E-Mail an office@aeg-online.de.

Ist dein iPad beschädigt?

- Wende dich an das Sekretariat und schreibe eine E-Mail mit einer Beschreibung der Beschädigung an office@aeg-online.de.

Fehlen dir Zugänge zu digitalen Büchern?

- Wende dich an deine Klassenlehrer oder schreibe eine E-Mail an schulbuch.verwaltung@aeg-online.de

Ansprechpartner unserer Schule für digitale Anliegen:

Jens Canzler: Medienkoordinator (jens.canzler@aeg-online.de)

Nicolai Nowak: Digitalisierungsbeauftragter (nicolai.nowak@aeg-online.de)

Lisa Olbrück: Teams – Administratorin (lisa.olbrueck@aeg-online.de)

Peter Scholl: IT (peter.scholl@aeg-online.de)

Jetzt wünschen wir dir viel Freude mit deinem iPad und wir hoffen, dass es dir eine zuverlässige Begleitung für deine Schulzeit am AEG ist.



Ziele:

Das AEG entwickelt und stärkt die Schlüsselkompetenzen der Schüler*innen, die für die Lern-, Lebens- und Berufswelt des 21. Jahrhunderts von zunehmender Bedeutung sind:

- Kommunikation – sich zielgerichtet austauschen
- Kreativität – Ideen entwickeln und festhalten
- Kollaboration – gemeinsam Aufgaben bewältigen
- Kritisches Denken – Informationen hinterfragen und das eigene Handeln reflektieren

iPad im Unterricht:

Das AEG setzt eine zeitgemäße Lernkultur um

- Das iPad ist ein Werkzeug im Unterricht, kein Selbstzweck
- Die Vermittlung der fachlichen Inhalte steht deutlich im Vordergrund
- Es wird weiter die Handschrift und die Heftführung eingeübt
- Professionelles Aussehen der eigenen Lernprodukte steigern Schüleraktivität und Motivation
- Größere und einfachere Verfügbarkeit von Materialien, Aufgaben und Lernwegen potenzieren die Möglichkeiten des Methodeneinsatzes und der Differenzierung und Individualisierung der Zugänge und Aufgaben
- Förderung der Selbstständigkeit durch Zugang zu Aufgaben mit Selbstkontrolle und die selbstständige Entscheidung über eine geeignete Form der Erarbeitung und Ergebnispräsentation
- Effektives Arbeiten durch ständige Verfügbarkeit der Materialien und Unterlagen aller Fächer sowie Förderpläne und -aufgaben
- Vielfältige Möglichkeit der Kooperation, um mit bzw. voneinander zu lernen: Ergebnisse von Einzelnen oder Gruppen in der Klasse zu projizieren oder auszutauschen, gemeinsam an Dokumenten arbeiten
- Steigerung der Anschaulichkeit durch die Verfügbarkeit multimedialer Inhalte
- Möglichkeit der Einbindung von Schülern ohne Präsenz im Unterricht

Förderung von Medienkompetenz:

- Medienkompetenz geht über die Bedienung von Software und Geräten hinaus
- Schüler*innen lernen, für jede Aufgaben-, Frage- oder Problemstellung das geeignete Medium auszuwählen
- Schüler*innen entwickeln Strategien, um Frage- und Problemstellungen effizient anzugehen und eine Recherche effektiv anzulegen
- Schüler*innen werden befähigt, Internetquellen kritisch zu prüfen und die Relevanz von Informationen einzuschätzen
- Schüler*innen lernen Risiken und Gefahren richtig einzuschätzen
- Ein sicherheitsbewusster Umgang mit Passwörtern und persönlichen Daten wird vermittelt
- Die Schüler*innen übertragen die Regeln des Respekts und des friedlichen Miteinanders auf digitale Zusammenhänge, respektieren Persönlichkeitsrechte und treten Cybermobbing entgegen

- Die Schüler*innen werden für die Themen Datenschutz, Jugendschutz, Persönlichkeitsrecht sowie Urheber- und Lizenzrecht sensibilisiert
- Eine kritische Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen Entwicklungen und moralisch-ethischen Fragestellungen im Zusammenhang mit „Digitalisierung“ wird gefördert

Vorbereitung auf Studien- und Berufswelt:

- Die Schüler*innen lernen digitale Medien als Handwerkszeug zu begreifen, die viel mehr sind als Spielzeuge und Zeitvertreib
- Die Schüler*innen erlernen Grundfertigkeiten der Recherche, des Austauschs und der Präsentation von Informationen mit digitalen Systemen.

Das Albert-Einstein-Gymnasium setzt sich zum Ziel, den Unterricht bedacht und schrittweise, mithilfe der digitalen Medien, langfristig und nachhaltig zu verändern. Die Größe der Einzelschritte und deren Geschwindigkeit hängen von der Lerngruppe, dem Fach und der jeweiligen Lehrkraft ab. Das iPad kann je nach Thema, Lerngruppe und Zielsetzung somit in allen Phasen des Unterrichts gewinnbringend eingesetzt werden und den Einsatz der herkömmlichen Unterrichtsmedien ergänzen.

Zeitgemäßer Unterricht mit dem iPad Unterricht verbessern und umgestalten	
Ersetzen	z.B.: elektronische Wörterbücher/ Nachschlagewerke, Beamer statt OHP, digitales Aufgabenblatt, Bildsuche im Internet
Erweitern	z.B.: Tests über Teams/Forms und grafische Auswertung, direkte Feedback
Verbessern	z.B.: Kollaboratives Arbeiten mit Teams, Rezeption und Produktion von Lernvideos
Erneuern von Unterricht und Lernkultur	z.B. Flipped Classroom, Gestaltung interaktiver E-Books.

Gründe für ein iPad:

Im schulischen Kontext kommen der Verwaltung und Wartung digitaler Medien eine besondere Bedeutung zu. Neben der effektiven Senkung des Diebstahlrisikos durch die Möglichkeit der Deaktivierung der iPads und der langfristigen Bereitstellung von Updates bietet Apple unter anderem die Möglichkeit, eine große Anzahl von Geräten problemlos zu verwalten, mit Programmen und Apps auszustatten und auf unterschiedliche Unterrichtsszenarien und Prüfungssituationen kurzfristig anzupassen. Im Bildungssektor kann Software zweckgebunden neu erworben und unkompliziert am Ende des Schuljahres von Jahrgang zu Jahrgang weitergereicht werden. Es besteht darüber hinaus die Möglichkeit, die private von der schulischen Nutzung zu trennen und im Rahmen des Unterrichts den privaten Bereich auszublenden.

Möglichkeiten des iPads:

Das iPad ist ein Notizbuch und bietet Möglichkeiten der Textverarbeitung

- Ideen und Ergebnisse können per Tastatur oder mit Stift schriftlich festgehalten werden.

- Die digitale Form ermöglicht z.B. die kooperative und kreative Überarbeitung von Texten.

Das iPad bietet die Möglichkeit der Tabellenkalkulation

- Daten können z.B. im natur- und sozialwissenschaftlichen Bereich sowie im Sportunterricht grafisch dargestellt werden.
- Durch die Aufbereitung von Daten kann für die Manipulation der Wirkung von Daten sensibilisiert werden.

Das iPad ist ein Zugang zum Internet

- Recherche
- Präsentation von Ergebnissen

Das iPad ist ein Kommunikations- und Präsentationsmittel

- Ergebnisse und Materialien können per Airdrop ohne Verzögerung ausgetauscht werden.
- Der eigene Bildschirm kann per Beamer im Klassenraum präsentiert werden.
- Die gemeinsame Arbeit an der gleichen Datei ist synchron möglich.

Das iPad ist eine Fotokamera

- Erarbeitung von Inhalten (Fotografie, Bildgeschichten)
- Dokumentation und Archivierung (Tafelbilder, handschriftliche Aufzeichnungen, Lernplakate, Standbilder)
- Präsentation (Fotoserien, Standbilder, Versuchsaufbau, Beschriftung von Fotos)

Das iPad ist eine Videokamera und ein Schnittcomputer

- Lerninhalte anderen erklären, Erklärvideos erstellen
- Spielszenen aufnehmen
- Slow Motion und Zeitraffer können Prozesse z.B. im naturwissenschaftlichen Unterricht sichtbar machen.
- Bewegungsanalyse im Sportunterricht
- Selbstregulation durch Videofeedback

Das iPad ist ein Tonstudio

- Interviews
- Gedichtvertonung
- Hörspiel
- Audiofeedback, Vorleseübungen, Aussprache im Fremdspracheunterricht
- Garage Band-App

Das iPad kann Fotos, Tondokumente und Videos abspielen

- Bildanalyse (Kunst) und Werbeanalyse (Deutsch)
- Bildvergleich

- Filmanalyse
- Vortragsweise professioneller Sprecher

Das iPad ist ein Wörterbuch

Das iPad ist ein deutsch- und fremdsprachiger Vorleser

- Vorgelesene Texte als Hörverstehens-Übungen
- Selbstdiktat
- Ausspracheschulung in der Fremdsprache

Das iPad macht den Einsatz fachspezifischer Lernprogramme möglich:

- z.B.: Bettermarks, Geogebra als dynamische Geometriesoftware (Mathematik)
- z.B.: Vokabeltrainer, Grammatikübungen und Onlinediagnosen des Lehrwerkes im Fremdsprachenunterricht
- z.B.: Rechtschreibförderung

Nutzungsbedingungen für die iPads:

Die Nutzungsbedingungen zum Umgang mit den Endgeräten werden bei der Übergabe des iPads unterschrieben. Dieses soll Regelungen und den rechtlichen Rahmen für die Arbeit mit den Geräten zu schulischen Zwecken sicherstellen und transparent machen.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR DIE LEIHGABE VON SCHÜLER*INNEN-TABLETS UND ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM DIGITALEN MITEINANDER AM ALBERT-EINSTEIN-GYMNASIUM IN SANKT AUGUSTIN

I. Regeln für die allgemeine Nutzung der Tablets:

1. Die Tablets dürfen nur für schulische Zwecke genutzt werden.
2. Die Nutzung einer privaten Apple-ID ist nicht erlaubt. Die für den Unterricht benötigten Apps sind bereits installiert oder werden von der Schule installiert. Weitere Apps dürfen nicht installiert werden.
3. Das Nutzen sozialer Netzwerke jeglicher Art ist während der Schulzeit verboten, es sei denn, dies ist für den Unterricht erforderlich und durch die Lehrkraft bekanntgegeben.
4. Die Nutzung von Messenger-Diensten, Chatfunktionen oder ähnlichem ist nur im Rahmen von schulischen Zwecken erlaubt.
5. Die Nutzung der Tablets während der Unterrichtszeit erfolgt ausschließlich auf Anweisung der Lehrkraft. Sofern nichts anderes durch die Lehrkraft bekanntgegeben wird, sind die Tablets in den Schultaschen aufzubewahren.
6. Es ist verboten, pornografische, gewaltverherrlichende, rassistische oder sonstige rechtlich missbilligte Inhalte aufzurufen, zu speichern oder zu versenden. Die Geräte dürfen nicht für Straftaten genutzt werden.
7. Mit dem eigenen Tablet und dem der Mitschüler*innen ist vorsichtig und sorgsam umzugehen. Die Schüler*innen dürfen nicht ungefragt das Tablet eines Mitschülers oder einer Mitschülerin nutzen.
8. Es dürfen in der Schule keine Computer- oder Onlinespiele gespielt, keine Videos geschaut und/oder Musik gehört werden, außer dies dient schulischen Zwecken und wird von der Lehrkraft angewiesen.
9. Beim Raumwechsel ist das Tablet in der Tasche zu lassen.

- Die Lehrkräfte kontrollieren, ob die Geräte gemäß dieser Regeln genutzt werden. Eine nicht schulische Verwendung wird ins Klassenbuch eingetragen. Wiederholte Verstöße werden mit Erziehungs- oder Ordnungsmaßnahmen nach §53 SchulG. sanktioniert.

II. Aufgaben der Schüler*innen

- Die Schüler*innen stellen sicher, dass die Tablets stets mit geladenem Akku in die Schule mitgebracht werden.
- Die Schüler*innen stellen sicher, dass jederzeit genügend freier Speicherplatz für die schulische Arbeit auf dem Gerät verfügbar ist.
- Erforderliche Zugangsdaten (Benutzernamen und Passwörter) müssen stets verfügbar sein.
- Apps und Inhalte müssen so organisiert werden, dass sie jederzeit schnell aufgefunden werden können.
- Die Schüler*innen beachten die 10 Gebote der digitalen Ethik (s. Abbildung 1).

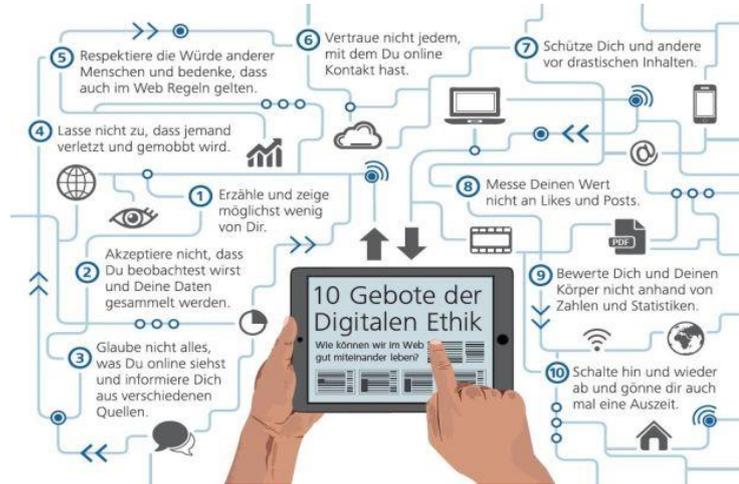


Abbildung 1

III. Aufgaben der Lehrkräfte

- Die Lehrkräfte unterstützen die Schüler*innen dabei, die Regeln in dieser Nutzungsordnung einhalten zu können und einzuüben (besonders im Hinblick auf die Datenverwaltung). Dazu informieren die Klassenlehrerteams auch über Persönlichkeits- und Urheberrechte sowie über die 10 Gebote der digitalen Ethik.
- Die Lehrkräfte achten die Persönlichkeitsrechte der Schüler*innen. Bild- und Tonaufnahmen dürfen nur für unterrichtliche Zwecke und nach Zustimmung der beteiligten Personen gemacht werden.
- Die Geräte dürfen nicht genutzt werden, um einen lückenlosen Einblick in das Arbeitsverhalten einzelner Schüler zu gewinnen. Eine Kontrolle orientiert sich an den Möglichkeiten entsprechender analoger Maßnahmen (Einsammeln von PDF-Dateien statt Mappen oder Heften).

IV. Persönlichkeitsrechte

Persönlichkeitsrechte, vor allem das Recht am eigenen Bild, und der Schutz personenbezogener Daten müssen jederzeit geachtet werden.

V. Kommunikation

- Die Geräte dürfen nur für die schulische Kommunikation genutzt werden.
- Es ist verboten, sich als eine andere Person auszugeben.
- Beleidigungen, Bedrohungen, Hassnachrichten und vergleichbare Verhaltensweisen sowie unnötige Nachrichten, die zu Ablenkung führen, sind verboten.
- Beim Schreiben von E-Mails ist auf die Form (Betreff, Anrede, Grußformel) zu achten.

VI. Inhalte, Datenschutz und Sicherheit

- Die Foto-, Audio- und Videofunktionalität darf nur dann auf dem Schulgelände genutzt werden, wenn folgende Rahmenbedingungen eingehalten werden:

- Foto-, Audio- und Videoaufnahmen dürfen nur mit Erlaubnis der Lehrkraft sowie mit Einwilligung der Betroffenen gemacht werden.
 - Die Aufnahmen dürfen nur innerhalb des Unterrichts genutzt werden. Die Aufnahmen sind nach Abschluss des Arbeitsauftrages zu löschen
 - Aufnahmen, die im Unterricht gemacht wurden, dürfen grundsätzlich nicht Dritten gezeigt, an Dritte weitergegeben oder im Internet veröffentlicht werden.
 - Der Lautsprecher des Tablets ist grundsätzlich in der Schule ausgeschaltet. Zur audiovisuellen Nutzung im Klassenzimmer sind Kopfhörer zu nutzen.
2. Das Urheberrecht muss jederzeit beachtet werden. Insbesondere ist der rechtswidrige Download oder das Streaming urheberrechtlich geschützter Inhalte ausdrücklich verboten.
 3. Sowohl innerhalb als auch außerhalb des Unterrichts ist verpflichtend zu beachten, dass Passwörter uneinsichtig für Dritte aufbewahrt werden, die Tablets vor der Nutzung Dritter geschützt sind, nicht in die Hard- und Software eingegriffen oder diese manipuliert wird und die Geräte im Rahmen der üblichen Möglichkeiten vor Beschädigungen geschützt werden.
 4. Personenbezogene Daten, Bilder und Videos dürfen nicht in öffentlichen Clouds hochgeladen oder gespeichert werden.

**Kenntnisnahme über die Vereinbarungen zur Tablet-Nutzung in der Schulzeit
und Hinweise zur häuslichen Nutzung (Stand Oktober 2021)**

Ort, Datum: _____

Ich habe die Vereinbarungen zur Tablet-Nutzung sorgfältig gelesen und verpflichte mich, die oben genannten Regeln einzuhalten. Mir ist bewusst, welche Konsequenzen ich bei Verstößen gegen die Tablet-Nutzung tragen muss.

Name in Blockschrift / Klasse

Unterschrift Schüler/Schülerin

Unterschrift eines Erziehungsberechtigten

Um Verständnisschwierigkeiten bei den Schüler*innen zu vermeiden und eine größere Verbindlichkeit zu schaffen, wurden die Nutzungsbedingungen darüber hinaus auch in einer schülergerechteren Sprache formuliert.

NUTZUNGSBEDINGUNGEN FÜR DIE LEIHGABE VON SCHÜLER*INNEN-TABLETS UND ALLGEMEINE INFORMATIONEN ZUM DIGITALEN MITEINANDER AM ALBERT-EINSTEIN-GYMNASIUM IN SANKT AUGUSTIN

Hallo VORNAME,

dein neues Tablet ist da! Wir hoffen, du freust dich darüber genauso wie wir.

Damit das Lernen mit digitalen Schulbüchern, Aufgabenblättern und auch online gut klappt, gibt es - wie beim Fahrradfahren - ein paar Dinge zu beachten: Bitte lies dir die folgenden Seiten mit deinen Eltern durch und unterschreibt alle am Ende, wenn ihr einverstanden seid.

Vieles davon kennst du bestimmt. Deine Lehrerinnen und Lehrer werden im Unterricht auch noch einmal besprechen, wie die Tablets gut in die Schule passen. Wenn du Fragen hast, kannst du sie gerne fragen.

Und nun: Viel Spaß mit deinem elektronischen Schulzeug!

I. So gehst du ganz allgemein mit dem Tablet um:

1. Du darfst das Tablet nur in der Schule oder für Schulaufgaben nutzen.
2. Eine private Apple-ID darfst du nicht verwenden: Alle Apps, die du für den Unterricht brauchst, sind bereits installiert oder die Schule installiert sie. Selbst darfst du keine Apps installieren.
3. In sozialen Netzwerken darfst du nur dann mitlesen oder etwas beitragen, wenn das ein Teil des Unterrichts ist und deine Lehrerin oder dein Lehrer dich dazu aufgefordert hat – ansonsten: Auf keinen Fall!
4. Auch Messenger-Dienste, Chatfunktionen oder Ähnliches sind nur für schulische Dinge erlaubt.
5. Das Tablet holst du im Unterricht erst dann aus der Tasche, wenn deine Lehrerin oder dein Lehrer das sagt. Ansonsten bleibt es – in seiner Hülle – in der Schultasche.
6. Jetzt kommt etwas Gesetzestext: „Es ist verboten, pornografische, gewaltverherrlichende, rassistische oder sonstige rechtlich missbilligte Inhalte aufzurufen, zu speichern oder zu versenden.“ Du darfst das Tablet auf keinen Fall dafür verwenden, eine Straftat zu begehen.
7. Mit deinem eigenen Tablet und dem deiner Mitschüler*innen gehst du vorsichtig und sorgsam um. Du darfst nicht ungefragt das Tablet eines Mitschülers oder einer Mitschülerin nutzen.
8. Computer- oder Onlinespiele, Videos und Musik abspielen: All das kann dein Tablet, aber du sollst es nur dafür verwenden, wenn deine Lehrerin oder dein Lehrer dich dazu auffordert, du also für die Schule spielen, gucken oder zuhören darfst.
9. Bewahre dein Tablet in der Tasche auf, wenn du den Raum wechselst.
10. Deine Lehrerinnen und Lehrer kontrollieren, ob du die Regeln befolgst. Falls du das nicht tust, wird das ins Klassenbuch eingetragen, falls du dich mehrere Male nicht an die Regeln hältst, gibt es „Erziehungs- oder Ordnungsmaßnahmen“.

II. Das musst du für dein Tablet tun

1. Achte darauf, dass der Akku deines Tablets stets geladen ist, wenn du in die Schule gehst.
2. Du musst selbst dafür sorgen, dass jederzeit genügend freier Speicherplatz vorhanden ist (wie das geht, erklären dir deine Lehrerinnen und Lehrer auch noch einmal).
3. Du musst deine Zugangsdaten (Benutzernamen und Passwörter) parat haben – aber schreibe sie auf keinen Fall auf einen Zettel, der am Tablet klebt!
4. Du musst deine Apps und Inhalte so organisieren, dass du sie jederzeit und schnell finden kannst.
5. Du hältst dich an die „10 Gebote der digitalen Ethik“ (siehe rechts).



III. Aufgaben der Lehrkräfte

1. Die Lehrkräfte unterstützen die Schüler*innen dabei, die Regeln in dieser Nutzungsordnung einhalten zu können und einzuüben (besonders im Hinblick auf die Datenverwaltung). Dazu informieren die Klassenlehrerteams auch über Persönlichkeits- und Urheberrechte sowie über die 10 Gebote der digitalen Ethik.

2. Die Lehrkräfte achten die Persönlichkeitsrechte der Schüler*innen. Bild- und Tonaufnahmen dürfen nur für unterrichtliche Zwecke und nach Zustimmung der beteiligten Personen gemacht werden.
3. Die Geräte dürfen nicht genutzt werden, um einen lückenlosen Einblick in das Arbeitsverhalten einzelner Schüler zu gewinnen. Eine Kontrolle orientiert sich an den Möglichkeiten entsprechender analoger Maßnahmen (Einsammeln von PDF-Dateien statt Mappen oder Heften).

Das gilt eigentlich immer und für alle, die im digitalen Raum unterwegs sind – lese es dir nochmal genau durch!

IV. Persönlichkeitsrechte

Jeder Mensch hat Rechte: So darfst du nicht einfach ein Bild von jemand anderem machen oder es gar in WhatsApp posten. Allgemein gilt: Du musst die Persönlichkeitsrechte, vor allem das Recht am eigenen Bild, beachten und auch personenbezogene Daten, wie Namen, Adressen, Geburtstage, darfst du nicht weitergeben.

V. Kommunikation

1. Du darfst das Tablet nur für die Schule nutzen.
2. Auf keinen Fall darfst du dich für jemand anderen ausgeben.
3. Beleidigungen, Bedrohungen, Hassnachrichten oder irgendetwas in dieser Art sind nicht nur doof – sondern verboten: Bei so etwas kann sogar wieder das Gesetz ins Spiel kommen.
4. Nachrichten, die dich ablenken und die eigentlich gar nicht nötig sind, beachtest du nicht – und schreibst auch keine.
5. Wenn du eine E-Mail schreibst, achtest du auf die Form, schreibst also einen Betreff, eine Anrede und die Grußformeln.

VI. Inhalte, Datenschutz und Sicherheit

1. Fotos-, Audio- und Videoaufnahmen darfst du nur auf dem Schulgelände nutzen, und auch nur dann, wenn du folgende Regeln beachtest:
 - Die Lehrerinnen oder Lehrer sowie diejenigen, die du aufnehmen willst, sind einverstanden.
 - Die Aufnahmen verwendest du nur innerhalb des Unterrichts und löschst sie wieder, wenn dein Arbeitsauftrag erledigt ist.
 - Aufnahmen, die du im Unterricht gemacht hast, zeigst oder gibst du nie an andere weiter – auf keinen Fall lädst du sie ins Internet hoch.
 - In der Schule schaltest du den Lautsprecher immer aus. Um Videos anzusehen oder Audios zu hören, verwendest du deine Kopfhörer.
2. Jetzt kommt noch einmal etwas Gesetzestext: „Das Urheberrecht muss jederzeit beachtet werden. Insbesondere ist der rechtswidrige Download oder das Streaming urheberrechtlich geschützter Inhalte ausdrücklich verboten.“
3. Sowohl im Unterricht als auch in der Freizeit musst du dafür sorgen, dass niemand an deine Passwörter kommt und auch niemand anderes dein Tablet nutzt. Nur die Schule darf etwas an der Hard- und Software verändern – du musst darauf achten, dass sich niemand anderes an deinem Tablet zu schaffen macht. Und: Gehe sorgsam mit deinem Tablet um und schütze es mit einer Hülle davor, beschädigt zu werden.
4. Auch Daten, Bilder und Videos von dir selbst darfst du nicht in öffentlichen Clouds hochladen oder speichern.

Kenntnisnahme über die Vereinbarungen zur Tablet-Nutzung in der Schulzeit und Hinweise zur häuslichen Nutzung (Stand Oktober 2021)

Ort, Datum: _____

Ich habe die Vereinbarungen zur Tablet-Nutzung sorgfältig gelesen und verpflichte mich, die oben

genannten Regeln einzuhalten. Mir ist bewusst, welche Konsequenzen ich bei Verstößen gegen die Tablet-Nutzung tragen muss.

Name in Blockschrift / Klasse _____

Unterschrift Schüler/Schülerin _____

Unterschrift eines Erziehungsberechtigten _____

2.4.2 Die methodisch-didaktische Ausrichtung

Die Einbeziehung von digitalen Medien und Werkzeugen in den Regelunterricht wird vom Land NRW in beinahe allen Fächern angestrebt. Als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung dient hier der Medienkompetenzrahmen¹.



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

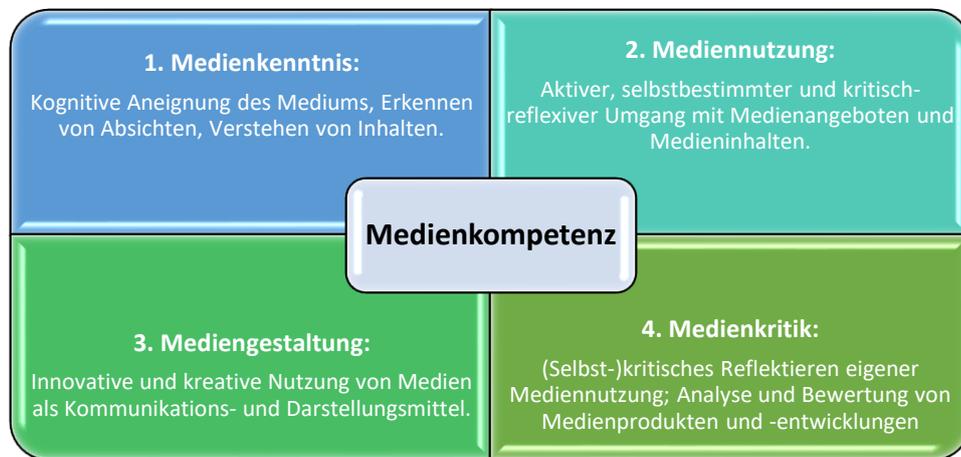
Medienkompetenzrahmen NRW

Aufgabe der Schulen ist es, die Kompetenzvorgaben des Medienkompetenzrahmens in den curricularen Vorgaben der Fächer deutlich stärker als bisher zu verankern.

Das Albert-Einstein-Gymnasium setzt unterschiedliche Akzente in Bezug auf die Vermittlung von Medienkompetenzen sowohl auf der Ebene der Schüler- und Elternschaft als auch auf der Ebene des Kollegiums.

¹ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/> Aufgerufen am 29.06.2020

Bei der Vermittlung von Medienkompetenz legt das AEG zugrunde, alle Heranwachsenden an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen. Um dies zu erreichen, stützt sich die methodisch-didaktische Ausrichtung des AEGs auf vier Arbeitsdimensionen.



Als ein Baustein zur Vermittlung von Grundlagen für die beschriebenen Dimensionen gilt am AEG die Festschreibung, wie die technischen und gestalterischen Fähigkeiten im Umgang mit den computerorientierten Medien vermittelt und gesichert werden sollen. Die folgende Übersicht zeigt die Planung, wie sie bereits seit dem Schuljahr 2007/08 umgesetzt wird. Somit ist gewährleistet, dass alle Schüler*innen am Ende der Jahrgangsstufe 7 über einen klar umschriebenen Ausbildungsstand verfügen.

Klasse	Unterrichtliche Einbindung	Thema/ Lernziele
5	<p><u>Zeitrahmen:</u> 2 Schulstunden</p> <p>Organisation durch Klassenlehrer; inhaltliche Betreuung durch Fachlehrer oder Mentoren (Peer Teaching)</p>	<p><u>Umgang mit Windows</u> Desktop; Taskleiste; Startmenü; Fenster; Verwalten von Dateien und Ordnern; Systemeinstellungen</p> <p><u>Umgang mit Textverarbeitung (Grundlagen)</u> Tipps fürs Tippen; Benimmregeln für Leerzeichen; Markieren, Verschieben, Löschen; Zeichen- und Absatzformatierungen; Rechtschreibprüfung; Einfügen von Bildern; Grafiken und Cliparts</p> <p><u>Ergonomie</u></p> <p><u>Internet</u> Technik der Browsernutzung; Recherchieren; Sicherheit; Chatten; E-Mail</p>
7	<p><u>Zeitrahmen:</u> 2 Schulstunden</p> <p>Organisation durch Klassenlehrer; inhaltliche Betreuung durch Fachlehrer</p>	<p><u>Präsentationsprogramm</u> Folien erstellen; Formatierungen; Ablauf von Präsentationen; Effekte einbinden; Elemente einbinden und verändern; Einheitliches Erscheinungsbild</p>

*Übersicht über die Einführungsphasen und -themen zur allgemeinen Medienkompetenz *noch zu ergänzen*

Charakteristisch für das AEG ist, dass die Arbeitsdimensionen nicht nur im Regelunterricht aufgegriffen werden, sondern zudem stark im Ganztagsbereich Anwendung finden. Die Dimensionen Mediennutzung, -gestaltung sowie -kritik werden auch von der Medienscout-AG

thematisiert, weshalb diese AG einen hohen Stellenwert hat. Die durch die Landesanstalt für Medien ausgebildeten Schüler*innen stellen mittels eines Portfolios Workshopangebote bereit, die von den jeweiligen Klassenteams gebucht werden können und leisten einen wesentlichen Beitrag zur Erweiterung der Medienkompetenz in den Modulen 1, 4, 5, und 6 des Medienkompetenzrahmens NRW. Elternabende, die von den Medienscouts im Rahmen ihrer präventiven Arbeit am AEG angeboten werden, unterstützen Eltern dabei, sich über Nutzungsregeln digitaler Medien und deren Handhabung zu informieren. Viele produktive Diskussionen sensibilisieren Eltern für die Vorteile sowie Risiken und Gefahren der Mediennutzung ihrer Kinder. Berichte und aktuelle Aktionen der Medienscouts finden sich auf unserer Homepage unter „Aus dem Schulleben“.

Themen der Workshops sind:

Workshop	Inhalt	Dauer
<i>Soziale Netzwerke – Facebook, Snapchat, Instagram und Co.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Informationen zu den aktuellen sozialen Netzwerken ➤ Was sind Vor- und Nachteile dieser Netzwerke? ➤ Recherche und Reflexion: Welches Netzwerk ist für meine Bedürfnisse geeignet? 	90 Min.
<i>Selbstdarstellung im Netz – Get Real</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Was muss ich bei der Erstellung eines Profils beachten? ➤ Erarbeitung von Regeln für richtiges Posten ➤ Was sind Persönlichkeitsrechte und wie können diese verletzt werden? 	90 Min.
<i>Cyber-Mobbing - Nicht mit uns!</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Was ist überhaupt Cyber-Mobbing? (Erstellung einer Definition) ➤ Empathie-Übungen ➤ Erkennen von und Umgang mit Cyber-Mobbing ➤ Erstellung eines gemeinsamen Klassenfazits 	90 Min.
<i>WhatsApp – Regeln und Umgang</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Gibt es Alternativen zu WhatsApp? ➤ Rechtliche Aspekte ➤ Gemeinsames Erstellen von Regeln für die Nutzung einer WhatsApp-Klassengruppe 	90 Min.
<i>Sicher im Netz – Kann man dein Passwort leicht knacken?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wofür brauche ich ein sicheres Passwort? ➤ Wie sicher ist mein eigenes Passwort? ➤ Entwicklung eines sicheren Passworts 	45 Min.
<i>Werbung im Netz – gleich gehört die Waschmaschine dir</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wo begegnet mir Werbung im Internet und wie kann ich sie erkennen? ➤ Was ist personalisierte Werbung und wie kommt diese zustande? 	45 Min.
<i>Computerspiele – bin ich süchtig?</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wie erkenne ich Spielsucht? ➤ Reflexion über mein eigenes Spielverhalten ➤ Was sind „gute“ und was sind „schlechte“ Spiele? 	45 Min.
<i>Rechtliches - Übers Internet in den Knast</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Was darf ich, was darf ich nicht? (Recht am eigenen Bild, Verbreitung von Musik, Teilen und Weiterleiten von Nachrichten, Bildern und Musik, etc...) 	90 Min.

Portfolio von Workshopangeboten der Medienscouts am AEG

Darüber hinaus finden seit dem Schuljahr 2023/24 in Kooperation mit der Kriminalpolizei und den Medienscouts digitale Intensivtage in der Jahrgangsstufe 6 statt. Diese befassen sich inhaltlich verstärkt mit den Themen Cybermobbing und Cybergrooming. Dabei werden die

Schüler*innen über Gefahren der digitalen Welt aufgeklärt, sie werden für das Thema Cybermobbing als Individuum und im Klassenverbund sensibilisiert und erhalten Handlungssicherheit im Umgang mit potenziellen Mobbingsituationen. Im Schuljahr 2021/22 wurde das AEG für die Arbeit der Medienscouts im Bereich Cybermobbing mit dem Label „Medienscoutschule gegen Cybermobbing“ ausgezeichnet.

Für die Eltern der Sekundarstufe I bietet die Abteilung der Kriminalprävention und des Opferschutzes der Kripo am AEG jährlich eine Informationsveranstaltung zum Umgang mit und in sozialen Medien an. Hier wird den Eltern erläutert, welche Rolle sie bei der Vermittlung von Medienkompetenz haben und mit welcher Verantwortung dies einher geht. Die Intensivtage und Informationsveranstaltungen tragen zur Förderung der in den Modulen 3, 4 und 5 beschriebenen Inhalte des MKR bei.

Auch der Ganztagsbereich zeichnet sich dadurch aus, dass er in vielerlei Hinsicht die vom Medienkompetenzrahmen vorgegebenen Kompetenzbereiche bedient und den Schüler*innen gleichermaßen Freiräume lässt, ihren Interessen nachzugehen. Neben den bereits genannten Medienscouts sind hier insbesondere die Robotik und die Technik-AG zu nennen. Die Robotik-AG des Albert-Einstein-Gymnasiums war in den vergangenen Jahren mehrfacher Preisträger bei Wettbewerben und leistet neben den vielfältigen Angeboten des Faches Informatik und des Wahlpflichtfaches „Technik“ einen zentralen Beitrag in der Kompetenzvermittlung des Moduls 6 des Medienkompetenzrahmens NRW. Die Technik-AG kümmert sich um den reibungslosen Auf- und Abbau der komplexen Licht- und Tontechnik bei Schulveranstaltungen, was insbesondere Modul 1 des Medienkompetenzrahmens aufgreift. Zahlreiche Berichte, auch über die Erfolge der Robotik-AG befinden sich ebenfalls auf unserer Homepage unter „Aus dem Schulleben“.

Ferner wurde am AEG ein Medienentwicklungsteam installiert, welches sich zuletzt mit der flächendeckenden Implementation von Microsoft Teams als Kommunikationsplattform befasst hat. Dieses Tool steht dem AEG seit dem Schuljahr 2020/21 zur Verfügung und trägt dazu bei, digitalgestützte Lehr- Lernprozesse zu ermöglichen. Hierbei verfolgt das AEG den Ansatz des „Blended Learnings“² – die Vermischung von medialem Lernen und klassischem Präsenzunterricht. Der klassische Unterricht wird beispielsweise durch eine Lernplattform wie Microsoft Teams ergänzt, die auch zuhause genutzt werden kann. Die Nutzung der Lernplattform wird mit den regulären Präsenzstunden so verknüpft, dass sie von den Schüler*innen nicht als Zusatzaufgabe, sondern als Lernunterstützung empfunden werden soll, indem die Einbindung regelmäßig und als fester Bestandteil des Unterrichts realisiert wird. Unser Ziel besteht darin, personalisiertes Lernen mit digitalen Medien als Methode zu etablieren, um die Schüler*innen effektiv in ihren Lernprozessen zu unterstützen. Personalisiertes Lernen mit digitalen Medien ist deshalb ein Teil eines umfassenden pädagogischen Gesamtkonzepts. Kindern und Jugendlichen, die zuhause unzureichende Möglichkeiten des Internetzugangs haben, bieten wir die Nutzung unseres Selbstlernzentrums an, das derzeit zu einer „Study Hall“ mit weiteren digitalen Zugängen ausgebaut und erweitert wird.

² <https://www.medienkompetenzportal-nrw.de/handlungsfelder/schule/medienpaedagogisches-lernen/e-learning.html/> aufgerufen am 29.06.2020

Neben der Homepage hat das AEG seit dem Schuljahr 2020/21 einen eigenen YouTube-Kanal, einen Instagram- sowie Facebook-Account. Diese Kommunikationswege werden genutzt, um z.B. die neuen „Einsteins“ in Corona-Zeiten willkommen zu heißen oder bieten dem Abschlussjahrgang eine Plattform, ihren Abiturgottesdienst, auch während einer Pandemie, mit Freunden und Verwandten zu teilen. Darüber hinaus informiert das AEG ehemalige und aktuelle Schüler*innen, Eltern sowie weitere Interessenten in Form eines digitalen Newsletters über aktuelle Neuigkeiten.

2.5 Mobbing-Prävention

Das Albert-Einstein-Gymnasium geht präventiv mit Mobbing bereits in den fünften Klassen um, um die Schüler*innen zu Beginn ihrer Schullaufbahn für das Thema zu sensibilisieren. Rein statistisch wird jeder siebte Schüler bzw. jede siebte Schülerin zum Ziel feindseliger Handlungen und wird von Mobbing betroffen sein. Somit ist Mobbing in der Schule ein bestimmendes Thema. Das AEG geht das Thema offensiv an und gibt den Schüler*innen mithilfe des präventiven Angebots Handlungsalternativen an die Hand. Gleichzeitig findet eine Förderung des sozialen Lernens sowie des Klassenklimas statt. An dieser Stelle wird auch nochmals auf das Label der „Medienschule gegen Cybermobbing“ hingewiesen, mit welchem das AEG seit dem Schuljahr 2021/22 ausgezeichnet wurde.

2.5.1 Was ist Mobbing?

Mobbing unter Schüler*innen...

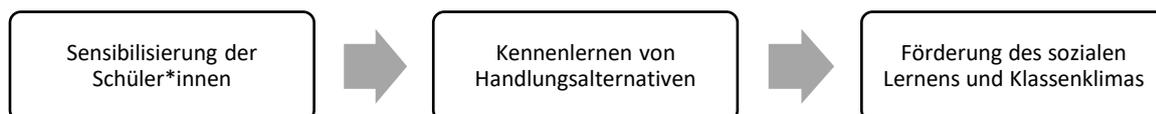
- ... zielt darauf, einen anderen absichtlich und planvoll zu erniedrigen, zu demütigen und zu schikanieren.
- ... beinhaltet jede Form gewalttätigen Handelns: nonverbale, verbale, psychische und körperliche Attacken sowie die Beschädigung oder das Entwenden von Eigentum.
- ... richtet sich kontinuierlich gegen eine bestimmte Person.
- ... findet wiederholt und über einen längeren Zeitraum statt.
- ... ist ein Gruppenphänomen, nicht das Problem einer einzelnen Person.
- ... ist gekennzeichnet durch ein extremes Machtungleichgewicht.
- ... lässt dem/der Betroffenen kaum eine Möglichkeit, sich aus eigener Kraft aus dieser Situation zu befreien.

2.5.2 Folgen von Mobbing

- Die Betroffenen verbergen ihr Leiden.
- Die psychische Entwicklung der Betroffenen wird verhindert. Die Betroffenen werden bei lang andauerndem Mobbing auch körperlich krank.

- Das Selbstwertgefühl wird massiv herabgesetzt. Die Lebensfreude und Leistungsfähigkeit sind stark eingeschränkt. Schulleistungen nehmen in der Regel auch ab.
- Die Gruppenmitglieder sind überzeugt, dass der oder der Ausgegrenzte an seiner/ihrer Lage selbst schuld ist. Dies wirkt sich negativ auf die gesamte Gruppenstruktur aus. Die Gruppe entwickelt daher auch keine Empathie und hat kein schlechtes Gewissen bezüglich ihrer Handlungen oder ihres Nicht-Eingreifens.³

2.5.3 Ziele der Mobbing-Prävention



2.5.4 Anti-Mobbing-Konzept

1. Prävention

In diesem Bereich sind vor allem die folgenden Bausteine zu nennen, die durch eine nachhaltige Vertrauenskultur gestärkt werden:

- Medienscouts u. Streitschlichtung (Peer to Peer)
- Klassengespräche
- Elternaufklärung
- Lehrerfortbildungen

Die Mobbing-Prävention in den fünften und sechsten Klassen wird auf mehreren Ebenen durchgeführt. Zu nennen sind hier obligatorische Unterrichtsgespräche der Klassenteams. Inhalte dieser Stunden sind die Definition und Merkmale von Mobbing, Erfahrungen mit Mobbing sowie Handlungsalternativen zu entwickeln. Klassengespräche sind ein ausgezeichnetes Mittel, um Regelungen zu schaffen, die ein Miteinander positiv definieren, aber auch Maßnahmen enthalten, die konsequent Anwendung finden, wenn aggressives oder regelbrechendes Verhalten gezeigt wird. Es kann beispielsweise ein Klassenvertrag geschlossen werden, der einschließlich aufgeführter Sanktionen von allen Klassenmitgliedern unterschrieben wird. Derartige Klassengespräche sollten in regelmäßigen Abständen erfolgen, wodurch die Bullying-Fälle nicht in Vergessenheit geraten.

Weitere Maßnahmen sind die Durchführung von Workshops durch die hierfür ausgebildeten Medienscouts sowie Schlichtungsangebote der Streitschlichter und die bereits aufgeführten digitalen Intensivtage in Kooperation mit der Kripo.

³ Vgl. Blum, H./Beck, D.: No Blame Approach. Mobbing-Intervention in der Schule. Köln 3 2012

2. Intervention

Als Methode der Intervention bei einem Mobbing-Fall greift am AEG als erstes die „Anti-Bullying-Strategie“. Darüber hinaus kommen Gespräche mit den betroffenen Schüler*innen im Rahmen des „No Blame Approach“ in Betracht.

2.1 Anti-Bullying-Strategie

Mit Bullies werden Schüler*innen bezeichnet, die Mitschüler tyrannisieren, drangsaliieren, nötigen, mobben, unter Druck setzen etc. Der Begriff „Mobbing“ ist eher nur im deutschsprachigen Raum verbreitet, während in der wissenschaftlichen Literatur und den anderssprachigen Ländern das Phänomen in der Regel unter dem Namen „Bullying“ beschrieben wird.

Das Phänomen des Bullying reicht von verbalen Attacken und Demütigungen bis zu körperlichen Angriffen auf die Betroffenen. Es erstreckt sich über einen längeren Zeitraum und äußert sich in systematischen und wiederholten Aggressionen gegenüber den Schwächeren.

Die Rechnung, nur ein paar wenige hilflose Schüler*innen aus dem Klassenverband zu isolieren und attackieren, geht für die „Bullies“ oft auf. Aus Angst, das nächste Opfer zu werden, stellen sich viele auf die Seite des Täters oder decken die Taten durch Schweigen.

Die Anti-Bullying-Strategie bindet alle drei Parteien einer Schule, nämlich Schüler, Lehrer und Eltern ein, fokussiert aber ganz klar die Betroffenen. Der Mobbing-Betroffene allein entscheidet, ob er sich in seinem Wohlergehen beeinträchtigt fühlt und kann damit eine Interventionskette in Gang setzen, die auf sehr niederschwelligem Niveau ein Behandeln des Gewaltproblems ermöglicht, so dass eine sich anbahnende Gewalt bereits sehr frühzeitig eingedämmt werden kann.

Konkrete Schritte der Anti-Bullying-Strategie sind:

- Ein(e) Lehrer(in) und/oder eine Beratungskraft protokolliert die Gespräche mit Mobbing-Betroffenem und Betreiber.
- Der Mobbing-Betroffene stellt das Ereignis aus seiner Sicht schriftlich dar.
- Auch der Bully berichtet schriftlich über den Vorfall.
- Die Eltern der beteiligten Kinder erhalten Kopien der oben genannten Berichte und Gesprächsprotokolle.
- Die Eltern der Kinder werden aufgefordert, zum Vorfall und zum Geschehen möglichst schriftlich Stellung zu beziehen und Lösungsvorschläge zu unterbreiten.
- In einem abschließenden Gespräch treffen die Schüler eine Vereinbarung darüber, wie sie in Zukunft miteinander umgehen werden.
- Die Einhaltung dieser Vereinbarung wird nach einiger Zeit überprüft; evtl. Nichteinhaltung dieser Vereinbarung führt zu weiteren Maßnahmen im Sinne der Schulordnung.

Zu den Schritten im Einzelnen:

Zunächst muss geklärt werden, ob ein Mobbing-Fall vorliegt. Dies ist der Fall, wenn

1. über einen längeren Zeitraum
2. ein Ungleichgewicht zwischen den Beteiligten
3. mit erheblicher Beeinträchtigung des Wohlergehens des Mobbing-Betroffenen eingetreten ist.

Der von Mobbing betroffene Schüler selbst muss die Situation als belastend empfinden, so dass der primäre Gedanke darin liegt, ihm zu signalisieren, dass er ernst genommen und mit seinem Problem nicht allein gelassen wird. Hierbei ist es unerheblich, ob sich der Betroffene selber an eine Lehrerin oder einen Lehrer gewandt hat oder ob dies über eine ins Vertrauen gezogene Person stattgefunden hat. Wichtig ist die Freiwilligkeit, er kann zu nichts gezwungen werden. Ist der Mobbing-Betroffene bereit Hilfe anzunehmen, findet mit ihm und dem Bully je einzeln ein protokolliertes Vertrauensgespräch statt (1.), geführt von einer Lehrerin bzw. einem Lehrer und/oder einer Beratungskraft. Anschließend werden beide aufgefordert, eine eigene Version des Sachverhaltes schriftlich und verbindlich niederzulegen (2., 3.). Diese Verschriftlichung wird einerseits für einen begrenzten Zeitraum in einer Schulakte aufbewahrt, andererseits bekommen die Eltern beider Beteiligten beide Versionen in Kopie zugeschickt (4.). Genau wie die Schüler sollen auch die Eltern eine Stellungnahme zu dem Sachverhalt abgeben, verbunden mit Lösungsvorschlägen für den zukünftigen Umgang mit diesem Problem (5.). Nach Eingang der Elternschreiben wird in einem abschließenden Gespräch mit dem Mobbing-Betroffenen und dem Bully eine Vereinbarung getroffen, wie beide in Zukunft miteinander umgehen werden (6.). Dieser Vereinbarung sollen auch die Lösungsvorschläge der Eltern zugrunde liegen. Die Vereinbarung wird später auf ihre Einhaltung hin überprüft. Sollte sie nicht eingehalten werden, folgen weitere Maßnahmen im Sinne der Schulordnung (7.). Durch dieses Vorgehen wird dem von Mobbing betroffenen Schüler deutlich signalisiert, dass die Schule das Problem erkannt hat und ihn hiermit nicht alleine lässt. Ihm wird gezeigt, dass die Schule ein solches Verhalten, mit dem der Bully auf sich aufmerksam gemacht hat, nicht toleriert. Der Bully wird aus seiner Anonymität herausgeholt. Ihm wird unmissverständlich klar gemacht, dass er unter Beobachtung steht, sein Verhalten völlig inakzeptabel ist und er hierdurch keinerlei Bestätigung erfahren wird.

2.2 No Blame Approach

Als zusätzliches Mittel der Intervention wenden die Beratungskräfte der Schule die Gesprächsmethode des No Blame Approach bei vorliegendem Mobbing an. Diese besteht aus den Schritten

1. Gespräch mit dem Mobbing-Betroffenen,
 2. Gespräch mit der Unterstützungsgruppe und
 3. Nachgespräche (einzeln).
1. Ziel des Gesprächs mit dem vom Mobbing betroffenen Schüler ist es, das Vertrauen des Schülers für die geplante Vorgehensweise zu gewinnen und Zuversicht zu vermitteln, dass sich die schwierige Situation beenden lässt. Insistierendes Nachfragen wird vermieden. Ebenso wird der Schüler nicht nach den Details des Mobblings befragt. Allerdings muss deutlich werden, welche Schüler*innen zur schwierigen Situation beitragen, um konsequent gegen das Mobbing vorgehen zu können.
 2. Die Bildung einer Unterstützungsgruppe ist der zentrale Punkt des Ansatzes. Diese Gruppe ist als Helfergruppe für die Beratungskräfte zu verstehen. Die Beratungskraft lädt – zusammen mit dem Klassenlehrer – Schüler*innen zu einem gemeinsamen Treffen ein.

Einbezogen werden Hauptakteure des Mobbing, Mitläufer*innen sowie Schüler*innen, die bisher keine aktive Rolle beim Mobbing innehatten, allerdings eine konstruktive Rolle bei der Lösung der problematischen Situation spielen können. Optimal ist eine Gruppe von sechs bis acht Schüler*innen. Zusammen mit der Unterstützungsgruppe wird der Blick in die Zukunft gerichtet und es werden Vorschläge erarbeitet, was die einzelnen Gruppenmitglieder tun können, um die Problemsituation zu verbessern und den von Mobbing Betroffenen zu unterstützen.

3. 10 bis 14 Tage später bespricht die Beratungskraft mit jedem Schüler bzw. jeder Schülerin einzeln – einschließlich des Mobbing-Betroffenen –, wie sich die Dinge entwickelt haben. Dieser Schritt sorgt für Verbindlichkeit und soll verhindern, dass diejenigen, die gemobbt haben, ihre Handlungen wieder aufnehmen. Einzelgespräche nehmen die Schüler*innen direkt in die Verantwortung und stärken die Nachhaltigkeit.

3. Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

Die Einarbeitung der im Medienkompetenzrahmen NRW geforderten schulischen Kompetenzbereiche erfolgte bereits fachintern und befindet sich in einem fortlaufenden Prozess. So ist die Vermittlung von den folgend aufgeführten Kompetenzbereichen, welche auf der Grundlage der derzeitigen technischen Ausstattung möglich ist, bereits in den schulinternen Curricula enthalten und wird im Regelunterricht und den vielseitigen Ganztagsangeboten vermittelt.

Durch die systematische Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulinternen Lehrpläne und in ein - insbesondere im Ganztagsbereich - gelebtes Medienkonzept, wird die fächerübergreifende und multiperspektivische Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht.

Grundsätzlich besteht der Medienkompetenzrahmen NRW aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen. Die Kompetenzbereiche werden im Folgenden zusammenfassend dargestellt. Die Teilkompetenzen können dem zuvor aufgeführten Medienkompetenzrahmen NRW entnommen werden⁴.

Bedienen und Anwenden...
...beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen, und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
Informieren und Recherchieren...
...umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
Kommunizieren und Kooperieren...
...heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
Produzieren und Präsentieren...
...bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und

⁴ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/> aufgerufen am 29.06.2020

diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.

Analysieren und Reflektieren...

...ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Medienutzung zu gelangen.

Problemlösen und Modellieren...

...verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.“

Das Ziel des AEG ist es, alle Teilkompetenzen mehrfach und verbindlich sowohl in den Unterrichtsvorhaben der einzelnen Fächer als auch im Ganztagsbereich abzubilden, sodass im Sinne eines Spiralcurriculums auch die Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens eine zunehmende Komplexität aufweisen. Aufgrund des Ausbaus des digitalen Netzwerks und der Verbesserung der technischen Ausstattung wurden die schulinternen Curricula weiterentwickelt und die praktische Anwendung evaluiert. Dies dient langfristig der Förderung von dynamischen Teilkompetenzen bei unseren Schüler*innen und bietet im Hinblick auf unser Leitbild zielführende Rahmenbedingungen für die Entwicklung einer kompetenten Mediennutzung. Auf Grundlage der gegebenen technischen und infrastrukturellen Möglichkeiten haben die Fachschaften eine Übersicht erstellt, welche Teilkompetenzen bereits im Unterricht vermittelt werden, aber auch, welche Kompetenzbereiche perspektivisch, vor dem Hintergrund des digitalen Ausbaus und der reflektierten Nutzung der vorhandenen digitalen Medien angesprochen werden sollen. Da die Integration der Kompetenzen ein durch unterrichtliche Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, ist diese tabellarische Darstellung als erster Entwicklungsschritt zu sehen.

Die folgende Tabelle stellt exemplarisch dar, welche der im MKR geforderten Teilkompetenzen derzeit vermittelt werden.

4. Zuordnung von Unterrichtsvorhaben zu den Kompetenzbereichen des Medienkompetenzrahmens NRW (Ist-Zuordnung)

1. Bedienen und Anwenden			
1.1 Medienausstattung (Hardware)			
Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen			
Fächer Jgst.	Lehrplanbezug	Kurzbeschreibung der Tätigkeit	Genutztes Medium
Spanisch 8	Vorstellung des persönlichen Tagesablaufs (QP1, U7) → Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	Videodreh der eigenen Person und des Tagesablaufs mit Vorstellung	Privates Handy & App
EF(f)	Unter Beachtung grundlegender textsortenspezifischer Merkmale verschiedene Formen des produktionsorientierten, kreativen Schreibens realisieren (KLP S.19)	Umsetzung einer jugendspezifischen Thematik als Videofilm (fotonovela)	Tablet, App zur Filmgestaltung
7-Q2	Ein Wörterbuch benutzen (z.B. QP1, U1, aber auch Oberstufe) → Sprachlernkompetenz KLP S. 22 & 30	Umgang mit dem digitalen Wörterbuch, kritische Arbeit mit Übersetzungsprogrammen, z.B. Google-Übersetzer oder DeepL	Tablets
Informatik 6	UV 6.1.1: Wir lernen Informatiksysteme kennen	Was ist ein Informatiksystem und wie kann ich es für ein projektartiges Vorhaben nutzen?	Computer / Windows PC
Mathe 7	z.B. Konstruktion von besonderen Linien und Punkten im Dreieck (Mittelsenkrechte, Seiten- u. Winkelhalbierende, Höhe)	Konstruktion von geometrischen Objekten mit algebraischer Schnittstelle (GeoGebra)	Pc/ Beamer
5, 6	z.B. Darstellung von statistischen Daten / Häufigkeiten in Tabellen und Diagrammen (Säulen-, Kreisdiagramme, etc.); ggf. Tabellenkalkulation bei Zinsrechnung	Tabellenkalkulation (Excel bzw. Calc)	
5 - 13	z.B. pq-Formel als Lösungsverfahren für quadratische Gleichungen (individuelles Fördern und Fordern)	Lernvideos (DorFuchs, Lehrerschmidt, simple-club, ...)	PC
Englisch 5	Die SuS verfügen über sprachliche Mittel: Wortschatz und können einfache anwendungsorientierte Formen der Wortschatzarbeit einsetzen	Medien benennen	Einleger Schulbuch Camden Town (a. u. d.)
Biologie Q1	Ökologie	Internetrecherche und Präsentationen zum Thema „Stoffkreisläufe“	Tablets, Computer, Beamer
1.2 Digitale Werkzeuge			

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen			
Erdkunde 5	Internetrecherche	Recherche der Rekorde der Erde, den Schulort, Touristenziele in Europa	PC
Informatik 6	UV 6.1.1: Wir lernen Informatiksysteme kennen	setzen bei der Bearbeitung einer informatischen Problemstellung geeignete digitale Werkzeuge zum kollaborativen Arbeiten ein	Computer / Windows PC
	UV 6.2.1: Detektivarbeit – Auseinandersetzung mit verschiedenen Verfahren zur Codierung und Verschlüsselung sowie deren Anwendung	dokumentieren gemeinsam ihren Arbeitsprozess und ihre Ergebnisse auch mithilfe digitaler Werkzeuge	
Englisch 5 6	Verfügen über sprachliche Mittel: Wortschatz Können einfache anwendungsorientierte Formen der Wortschatzarbeit einsetzen	Ein Onlinewörterbuch verwenden	PC/Tablet/ Handy zu Hause, PC des Lehrers, Tablets im Albert-Raum Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
	Verfügen über sprachliche Mittel: Wortschatz Können einfache anwendungsorientierte Formen der Wortschatzarbeit einsetzen	Umgang mit zweisprachigen Wörterbüchern, auch online	
Mathe 10	z.B. zielgerichtetes Variieren der Parameter von Funktionen (Sinus-, Exponentialfunktion, etc.); grafisches Differenzieren	Grafische Darstellung und Analyse von Funktionen (GTR, GeoGebra)	GTR
Sowi Q2 8, 9	IHF 5 EU IHF 4, 5, 6, 7	Recherche, Gestaltung EU-Wettbewerb	PCs/ Tablets incl. Office-Pakete PCs/ Tablets incl. Office-Pakete
	IHF 2	Recherche zu aktuellen politischen Themen	
Deutsch 5 6 7	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS beachten die Regeln der Groß- und Kleinschreibung bei Anredepronomen und üben diese ein. Die SuS verfügen über vertieftes Wissen der Laut-Buchstaben-Zuordnung. Spannend erzählen 	Die SuS üben Rechtschreibphänomene über die „Anton-App“ oder Orthografietrainer.net	Schul-PCs PC/Medienraum/ Beamer/ Digitalkamera Word
	Kinder- und Jugendbuch lesen	<ul style="list-style-type: none"> Vergleich mit Verfilmungen Rollenspiele entwickeln und filmen Hörspiele aufnehmen 	
	Gedichte	Mit Buchstaben und Wörtern Bilder gestalten	

	Balladen untersuchen und vortragen	Die SuS gestalten eine Ballade um, z.B. als Zeitungsseite, Hörspiel oder Film, wobei sie Textstellen bspw. durch passende Klänge und Geräusche untermalen.	Schul-PC Laptop Beamer Lautsprecher
	Die SuS festigen, differenzieren und erweitern ihre Kenntnisse im Bereich der Syntax. Sie beherrschen im Wesentlichen die lautbezogenen, wortbezogenen und satzbezogenen Regelungen.	Die SuS üben Rechtschreibphänomene über die „Anton-App“.	Schul-PCs
8	Was will ich werden? Sich um einen Praktikumsplatz bewerben	Erstellung einer Praktikumsbewerbung (Verfassen eines Lebenslaufs und eines Anschreibens)	PC, Internet
EF	Darüber reden wir! – Faktoren für gelingende und misslingende Kommunikation am Beispiel ausgewählter Kurzgeschichten	Epische Texte gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren - Erstellung eines Comics/Bildmontagen	Private Handys, PC, Internet
Kath. Religion EF	„Über spannende Beziehungen nachdenken“ - Der Mensch als Geschöpf göttlicher Gnade zwischen Anspruch und Wirklichkeit	Erstellung eines Erklärvideos zum Thema Ebenbildlichkeit Gottes	Internet, PC/Handy
Spanisch 7-Q2	Festigung verschiedener Inhalte, z.B. Grammatik, Interkulturelle Themen etc.	Quiz-Spiel mit der App „Kahoot!“	Tablets
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren			
Sowi 8, 9 EF	IHF 2	Erarbeitung von Kurzreferaten	PCs/ Tablets incl. Office-Pakete, Beamer
	IHF 6	GrafStat, soziologische Feldstudie	
Erdkunde 5	Internetrecherche	Recherche der Rekorde der Erde, den Schulort, Touristenziele in Europa	PC/Internet
Informatik 6	UV 6.1.1: Wir lernen Informatiksysteme kennen	erläutern Prinzipien der strukturierten Dateiverwaltung	Computer / Windows PC
Englisch EF	Getting involved – locally and globally: Grundlegendes Methodenrepertoire für den analytisch interpretierenden	Soziokulturelles Wissen durch Internet-Recherche erweitern und digitale Präsentationsformate erstellen und bewerten	Schulbuch Camden Town (analog und digital)

	sowie den produktions- bzw. anwendungsorientierten Umgang mit Medien kennenlernen.		
Spanisch Q1(n)	Unter Beachtung grundlegender textsortenspezifischer Merkmale verschiedene Formen des produktionsorientierten, kreativen Schreibens realisieren (KLP S.19)	Eine Lektüre in Gruppenarbeit erarbeiten und themenspezifische Präsentationen anfertigen, die auf einer digitalen Pinnwand zur Verfügung gestellt werden	Tablet, App zum kollaborativen Arbeiten (Padlet)
Informatik 9 (Diff)	9.3. HTML/PHP/CSS	wenden zielgerichtet Prinzipien der strukturierten Dateiverwaltung an entwickeln kriteriengeleitet Handlungsoptionen für den Umgang mit eigenen und fremden Daten	Computer / Windows PC
10 (Diff)	10.1. Programmierung (imperativ), bspw. mit Python	wenden zielgerichtet Prinzipien der strukturierten Dateiverwaltung an	
		erstellen syntaktisch korrekte Quelltexte in einer geeigneten Dokumentenbeschreibungssprache und in einer Programmiersprache	
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten			
Englisch Q1	Tradition and change in politics: monarchy and modern democracy in GB	Audio-visuelles Material sehen, hören, analysieren, erstellen	PC/ Beamer/ Boxen
Informatik 6	UV 6.2.4: Datenbewusstsein - Welche Informationen kann man aus meinen Daten oder großen Datenmengen über mich ableiten? Was bedeutet dies für mein Datenbewusstsein?	beschreiben Maßnahmen zum Schutz von Daten mithilfe von Informatiksystemen	Computer / Windows PC
	UV 6.2.1: Detektivarbeit – Auseinandersetzung mit verschiedenen Verfahren zur Codierung und Verschlüsselung sowie deren Anwendung	erläutern ein einfaches Transpositionsverfahren als Möglichkeit der Verschlüsselung	
		vergleichen verschiedene Verschlüsselungsverfahren unter Berücksichtigung von ausgewählten Sicherheitsaspekten	
9 (Diff)	UV 9.2. Verschlüsselung	beurteilen verschiedene Verschlüsselungsverfahren unter Berücksichtigung von ausgewählten Sicherheitsaspekten erläutern die Prinzipien der Datensicherheit (Vertraulichkeit, Integrität und Verfügbarkeit) und berücksichtigen diese beim	
Chemie 9 EF	Titration	Powerpoint/Referate erstellen/Selbstlerneinheit Didaktik Chemie Uni Due/AK Kappenberg/ Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computerraum
	Stoffkreisläufe		

Biologie 6	Humanbiologie: Leistungen des menschlichen Körpers	Internetrecherche beim Stationenlernen zum Thema „Herz, Kreislauf, Blut und Atmung“	Tablets
2. Informieren und Recherchieren			
2.1 Informationsrecherche			
Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden			
Franzö- sisch 9, EF	ein Wörterbuch benutzen, z. B. in Bon séjour à Tours (Bd. 3, U4 oder in in La France en fête (Bd. 4, U1)	Umgang mit dem digitalen Wörterbuch	PC
Erdkunde 7 Q1	Landwirtschaftliche Produktion in unterschiedlichen Landschaftszonen	Internetrecherche und Erstellen einer PowerPoint-Präsentation	PC/Internet
	Internet/GIS (Globale Disparitäten)	Thematische Karten mit einem Geographischen-Informationssystem analysieren bzw. selbst erstellen: Merkmale von Entwicklungsländern identifizieren	
	Internet / Google Earth (Gloable Disparitäten)	Arbeit mit digitalen Karten (Goole Street View): Lokale Fragmentierung analysieren.	
Deutsch 5	<i>Wir und unsere neue Schule – Erfahrungen austauschen</i> Die SuS beschaffen Informationen über die neue Schule und geben diese adressatenbezogen weiter.	Die SuS informieren sich auf der Homepage der Schule.	Schul-PCs
	<i>Tiere beobachten – Beschreiben und Sachtexte verstehen</i> Die SuS beschaffen Informationen und geben diese adressatenbezogen weiter.	Internetrecherche zu einfachen Sachverhalten	
9	Informationsrecherche für Referate / Projekte	potenziell alle Unterrichtsreihen möglich	PC/ Internet
Kath. Reli- gion 6	Erste Christen	Christenverfolgung: Wo geschieht dies auch heute noch – Recherche und Referat-Erstellung	Internet – Power Point
	Kirche – eine lebendige Gemeinschaft	Internetrecherche zu Personen und Aufgaben in der Heimatgemeinde und Erstellen eines Schaubilds	Internet PC
Ev. Reli- gion 5	MK 6: Die SuS	Die SuS recherchieren angeleitet webbasiert einen evangelischen Kirchaum. Aus den Informationen erstellen sie mit	Internet App Smartphone/ Tablet

	recherchieren angeleitet, auch in webbasierten Medien, Informationen und Daten zu religiös relevanten Themen und geben sie adressatenbezogen weiter	einer App einen Informationstext mit Bild zu einem selbst gewählten Gegenstand.	
Philosophie/ 6 7	Armut und Wohlstand 6,I,	Informationsrecherche für Referate / Projekte	PCs/ Internet
	z.B. Virtualität und Schein 7, I		
Pädagogik EF-Q2	Biografische Recherchen	Die SuS recherchieren Biografien und ordnen sie dem historisch-pädagogischen Kontext ein.	PCs/ Internet
Spanisch 8	Las comunidades autónomas (QP2, U3) → Einblicke in die spanischsprachige Welt KLP S. 20 + 28	Internet-Recherche zur Vorstellung einer Region in Spanien / eines Landes in Lateinamerika Vorbereitung auf eine mdl. Prüfung mit PPP gestützter Präsentation	Computer/ Beamer
Teilkompetenz 2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten			
Französisch/ 9 Q1, Q2	Bienvenue en francophonie, (Bd. 3, U5)	Recherche, um eine Region der Frankophonie vorzustellen	PC
	Midi, L'Afrique, Europe	Recherche zu verschiedenen Themen	
Sowi EF	IHF 6 IHF 4, 5, 6, 7	Parteiprogramm Analyse	PCs/ Tablets incl. Office-Pakete, Beamer
Erdkunde 9	Wachstum und Verteilung der Weltbevölkerung	Bevölkerungspyramiden vergleichen und analysieren	PC/Internet
Deutsch Q1, Q2	Abiturobligatorik (Texte und Epochen)	Recherche von Biografien der Autor*innen und von Informationen zum historischen und literaturgeschichtlichen Kontext	Internet
Englisch 6 8 9	Hör- und Sehverstehensübungen zu den jeweiligen Inhalten der Units 1-5	Videos ansehen, Audios anhören	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP), eigenes Equipment der LP
	Die SchülerInnen können komplexere Äußerungen und Hörtexte unterschiedlicher regionaler Varietäten bzw. Hör-Sehtexte verstehen, die sich auf die USA beziehen.	Videos ansehen, Audios anhören	Schulbuch English G21 A4, (analog und digitaler Unterrichtsmanager)
	Unit 4: Teens in trouble Beurteilung von Bootcamps (USA)	Viewing: High School Boot Camp	DVD, Beamer, Laptop

Kath. Religion 9	Zwischen Anpassung und Widerstand – Kirche und Nationalsozialismus; Kirche in der Welt von heute	Recherche zum christlichen Widerstand/ christlichen Widerstandskämpfer zur Zeit des Nationalsozialismus und Erstellung von Präsentationen	Internet, PC (Word, PowerPoint)
Spanisch Q2	Ein Lateinamerikanisches Land → Gegenwärtige politische und gesellschaftliche Diskussionen: Begegnung mit einem lateinamerikanischen Land (KLP Sek II)	Recherche zu allgemeinen Themen innerhalb der Reihe Chile, Webquest	PC/ Tablet
Teilkompetenz 2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten			
Englisch EF	Meeting people – online and offline: Medien und ihre Produktionsprozesse kennenlernen, kritisch reflektieren und ggf. revidieren.	Social Media (z.B. YouTube, Snapchat, Instagram) kriteriengeleitet reflektieren und selbst Videos/Posts erstellen	Schulbuch Camden Town (analog und digital), Equipment von LehrerIn
	Postcolonial Nigeria (GK & LK) Nur LK: Great Britain as a multicultural society	Film- und Audiobeiträge anhören und analysieren	
Q2	Abiturvorbereitung und Wiederholung	Soziokulturelles Wissen durch Internet-Recherche erweitern und digitale Präsentationsformate erstellen und bewerten	
Erdkunde Q2	Internet / Google Earth (Städte als komplexe Lebensräume)	Städtische Strukturen erfassen und in Modellieren	PC/ Internet
Ev. Religion 7	MK 11: Die SuS bewerten angeleitet Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen, auch aus webbasierten Medien, und bereiten diese themen- und adressatenbezogen auf.	Die SuS recherchieren Projekte der Diakonie Bonn, bewerten diese und gestalten dazu einen Podcast oder eine PowerPoint Präsentation (PPP)	Internet Camcorder Smartphone/ Tablet; App; PP
Deutsch 7	Sachtexte: Werbung	Fernsehwerbung: Informationen recherchieren, auswerten und präsentieren	Schul-PC Laptop Beamer Lautsprecher Dokumenten-kamera
Pädagogik EF	Anthropologische Grundannahmen von Erziehung: Muss Erziehung sein?	Filmanalyse: Bspw. Der Wolfsjunge	TV inkl. DVD-Player
Teilkompetenz 2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen			
Englisch Q1	American myths and realities: freedom and success/ equality (nur LK)	Reden von Amerikanern (u.a. Präsidenten) untersuchen, sehen, hören, schreiben	Beamer/ Laptop/ Boxen

Spanisch Q1(f)	Facharbeit (KLP Sek II S. 70)	SuS können im Fach Spanisch eine Facharbeit erstellen (auf Spanisch); Recherche, Quellenangaben	Privater Computer
EF	Unter Beachtung grundlegender textsortenspezifischer Merkmale verschiedene Formen des produktionsorientierten, kreativen Schreibens realisieren (KLP S.19)	Lernende recherchieren und gestalten gemeinsam und selbstständig Präsentationen zu ausgewählten Regionen Spaniens und Lateinamerikas	Tablet, Apps zum kollaborativen Schreiben und Gestalten
9	Umgang mit digitalen Medien, eigenes digitales Verhalten (z.B. QP3, U4) → Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Jugendlichen in Spanien und Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt: Bedeutung digitaler Medien im Alltag, reflektierter, verantwortungsvoller und selbstregulierter Umgang mit Medien, Möglichkeiten und Grenzen der Mediennutzung (KLP S. 28)	Über Medien, soziale Netzwerke und deren Nutzung sprechen, Mediennutzung in Spanien, Erarbeitung des Wortfeldes „Medien“	Schulbuch

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen

Französisch 7/8	Kommunikation unter Schülern, z. B. in Bon anniversaire Léo (Bd. 1, U3 oder in Paris mystérieux, Bd. 2D'dU2)	Vokabular zu digitalen Medien, Verfassen einer SMS und einer E-Mail	Privates Handy
Ev. Religion 6	HK 6: Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens	Die SuS gestalten Podcasts zu ausgewählten Themen des Judentums und der Umwelt Jesu. Sie präsentieren diese über die schulinterne Lernplattform.	Internet Lernplattform der Schule; Apps
EF	HK6: Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens	Die SuS erstellen eine PPP zu ausgewählten Tätigkeitsfeldern von Kirche, erstellen digitale Bewertungsbögen, führen die Präsentation durch und werten selbstständig aus.	Internet; PP; App „Forms“ Smartphone/ Tablet
Q1		Die SuS gestalten einen Podcast oder ein Video zu einem ethisch relevanten Thema am Anfang oder am Ende menschlichen Lebens.	Internet Smartphone/ Tablet; App
9	HK 6: Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens	Die SuS erstellen einen digitalen Umfragebogen zum Thema „Fair produzierte Kleidung“, führen die Umfrage – z.B. in Bekleidungsfilialen oder in ihrer Stufe – durch, präsentieren und bewerten sie.	App „Forms“; Smartphone; Internet; Schulinterne Lernplattform

Informatik 6	UV 6.1.1: Wir lernen Informatiksysteme kennen	setzen bei der Bearbeitung einer informatischen Problemstellung geeignete digitale Werkzeuge zum kollaborativen Arbeiten ein und setzen Informatiksysteme zur Kommunikation und Kooperation ein	Computer / Windows PC
	UV 6.1.2: Von der Anweisung zum Algorithmus	setzen bei der Bearbeitung einer informatischen Problemstellung geeignete digitale Werkzeuge zum kollaborativen Arbeiten ein	
9 (Diff)	9.3. HTML/PHP/CSS	kooperieren im Rahmen des projektorientierten Arbeitens	
Englisch EF	Going places – intercultural encounters: Gehalt und der Wirkung von medialen Texten annähern, indem sie eigene kreative Texte entwickeln und dabei angeleitet ausgewählte Inhalts- oder Gestaltungselemente verändern oder die Darstellung ergänzen	Digitale Bewerbungen kennenlernen und erstellen	Schulbuch Camden Town (analog und digital), Equipment von LehrerIn
Deutsch 5	Wir und unsere neue Schule – Erfahrungen austauschen Die SuS formulieren persönliche Briefe.	Die SuS schreiben und formatieren (persönliche) Briefe und/oder E-Mails.	Schul-PCs
	9	Distanzunterricht über „Teams“	potenziell alle Unterrichtsreihen PCs/ Tablets
Spanisch 7/8	Kommunikation unter (Austausch-)schülern → erste Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	Vokabular zu digitalen Medien, Verfassen einer SMS und einer E-Mail	Privates Handy
	Vorstellung der eigenen Person und des Lebensumfeldes (QP1, U1-4) → erste Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	Verfassen einer E-Mail an einen potenziellen Brieffreund	
Teilkompetenz 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten			
Deutsch 6	Argumentieren und Überzeugen	Einen Chat untersuchen und Chatregeln erarbeiten	PC, Internet
	Sprache unter dem Einfluss von Medien und Gesellschaft	Reflektion der eigenen Mediennutzung an zentralen Beispielen (z.B. Fakenews, Filterblasen, etc.)	

Ev. Religion 5	K1: Die SuS beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien	Die SuS beschreiben und reflektieren Chancen und Gefahren im Umgang mit dem Handy.	Smartphone; Internet
Englisch Q1	American myths...: contemporary drama or novel	Drama oder novel Verfilmung sehen; Szenen selbst filmisch umsetzen	Beamer/ PCs/ Boxen
Teilkompetenz 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell gesellschaftliche Normen beachten			
Englisch 6	Über public transport sprechen; eine Reiseroute selbst erstellen; eine Tour durch London/Cornwall planen, sich auf Websites orientieren	Internetrecherche ÖPNV; Multimedia-Tour durch London und Cornwall	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
Teilkompetenz 3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen			
Deutsch 7	Wir betrachten literarische Figuren in epischen Texten (Jugendbuch/Novelle) Beispiel: „Vernetzt – gehetzt“	Die SuS setzen sich mit (Cyber-)Mobbing auseinander Die SuS setzen sich mit Social-Media-Plattformen und ihrem eigenen Nutzungsverhalten auseinander (z.B. Facebook; Sicherheit und Risiken im Netz, Datenschutz)	Laptop/ Beamer/ Lautsprecher/Tablets
4. Produzieren und Präsentieren			
4.1 Medienproduktion und -präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen			
Englisch 5	Text- und Medienkompetenz: Die SuS können unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte sowie Medienprodukte erstellen.	Einen Dialog/Rap aufnehmen	Equipment des Lehrers
		Produktion und Präsentation von Texten (digital)	Einleger Schulbuch Camden Town (analog und digital), Computerräume
6	Text- und Medienkompetenz: Die SuS können unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte sowie Medienprodukte erstellen.	Produktion Flyers, einer Einladung, eines Reiseberichts	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP), Eigenes Equipment der LP
		Einen Radiobeitrag aufnehmen	
9	Unit 2: The road ahead Bewerbungen im englischsprachigen Ausland	Erstellen eines Lebenslaufs und Bewerbungsschreibens (z.B. in Word)	PCs (PC-Raum)

		Erstellen eines Vortrags und Vorstellen des Vortrags mit Hilfe von z.B. PowerPoint	
Erdkunde EF	Online-Animation	Entstehung von tektonischen Ereignissen (z.B. Erdbeben / Vulkanausbrüche)	PC/Internet
	Zukünftige Entwicklungen im Zusammenhang mit dem Klimawandel		
Deutsch 8 EF-Q2	Einführung in dramatische Texte	Dramatische Texte gestaltend interpretieren: <ul style="list-style-type: none"> - Standbilder fotografieren und zu einer Fotocollage zusammenstellen - Szenen filmisch umsetzen 	Private Handys
	Tageszeitung	Projektarbeit: eigene Zeitungstexte schreiben, für diese recherchieren	PC (Word, Internet)
	Aufgabenformate des Kernlehrplans Sekundarstufe II (z.B. Aufgabenart IV)	Produktion und Überarbeitung von Texten mithilfe gängiger Textverarbeitungsprogramme	PC mit Textverarbeitungsprogramm
Kath. Religion/ 9 6	Der Hinduismus - Weg der Heilssuche und Wegdeutung	Recherche zu hinduistischen Festen und Ritualen und Erstellung von Präsentationen	Internet, PC (Word, PowerPoint)
	Islam	Internetrecherche zu muslimischen Feiertagen - Gestaltung eines Handouts	
	Heilige	Internetrecherche - Gestaltung eines Handouts	
Spanisch 7	Vorstellung der eigenen Person und des Lebensumfeldes (QP1, U1-4) → erste Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 20)	PPP zur mündlichen Vorstellung <u>Alternativ:</u> Erstellung eines Videos zur Vorstellung	Computer / Handy/Tablet (App)
Ev. Religion 7	HK 6 + MK 11: Die SuS planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (HK6). Sie bewerten angeleitet Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen, auch aus webbasierten Medien, und bereiten diese themen- und adressatenbezogen auf. (MK11)	Die SuS gestalten in Teamarbeit für Instagram eine Speisekarte für einen jüdischen und einen muslimischen Imbiss. Ein drittes Team untersucht die digitale Speisekarte eines Pizza-Lieferservice, benennt, welche Angebote für Juden und Christen nicht geeignet sind und macht zwei alternative Angebote.	Smartphone; Internet; Apps
Biologie EF	Zellbiologie	Mikroskopieren von verschiedenen tierischen und pflanzlichen Präparaten Dokumentation von osmotischen Vorgängen	Mikroskopen-Kamera Dokumenten-Kamera

4.2 Gestaltungsmittel			
Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen			
Englisch 9 EF	Unit 2: The road ahead Assessment of job interviews (The Business)	Beurteilung der Leistung von Bewerbern im Vorstellungsgespräch	DVD, Beamer, Laptop (von LehrerIn)
	Teenage dreams and nightmares: Unterschiedliche Medien, Strategien und Darstellungsformen nutzen, um eigene Texte – mündlich wie schriftlich – adressatenorientiert zu stützen.	Digitales Tagebuch zur Reflektion der Identitätsbildung im digitalen Zeitalter erstellen und bewerten	Schulbuch Camden Town (analog und digital), eTwinning
Biologie Q2	Evolution	Internetrecherche und Präsentationen zum Thema „Evolutionsfaktoren“	Tablets, Computer, Beamer
Ev. Religion 8 Q2	HK 15: Die SuS nutzen Gestaltungsmittel von fachspezifischen Medienprodukten reflektiert unter Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht	Die SuS analysieren Videos zum Thema Freundschaft auf der Basis des christlichen Verständnisses von Liebe im Sinne der Agape bzw. Nächstenliebe.	Internet Smartphone/ Tablet
		Die SuS analysieren religionskritische Webseiten – z.B. „Schlussmachen jetzt“. Sie reflektieren deren Qualität, Wirkung und Intention. Sie gestalten einen eigenen digitalen Webbeitrag aus religionskritischer Sicht.	
Deutsch 8 EF	Die Beziehung von Mensch, Stadt, Natur in Gedichten und Songs	Gestaltung eigener Gedichte oder veranschaulichende Gestaltung von gegebenen Gedichten mit Hilfe von ausgewählten Bildern	PC (Word oder PowerPoint, Internetrecherche)
	Nicht ganz alltägliche Situationen – Kurzgeschichten	Epische Texte gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren - Erstellung eines Comics/Bildmontagen	Handy/ PC/ Internet
	Aufgabenformate des Kernlehrplans Sekundarstufe II (z.B. Aufgabenart IV)	Produktion und Überarbeitung von Texten mithilfe gängiger Textverarbeitungsprogramme	PC mit Textverarbeitungsprogramm
	„Helden“ – Individuum und Gesellschaft (Gesellschaftliche Verantwortung und ihre Darstellung in dialogischen Texten)	Dramatische Texte gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren und zu einer Fotocollage zusammenstellen - Szenen filmisch umsetzen	Private Handys
	Das Ich als Rätsel: Identitätssuche in lyrischen Texten	Gestaltung eigener Gedichte oder veranschaulichende Gestaltung von gegebenen Gedichten mit Hilfe von ausgewählten Bildern	PC (Word oder PowerPoint, Internetrecherche)
Chemie 7	Teilchenmodell/Stoffsteckbriefe/Stoffe	PowerPoint/Referate erstellen/Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computerraum

Kath. Religion 7	Propheten	Propheten der Modernen Zeit – Recherche und Präsentation	Internet – Power Point
	Berufung und Auftrag eines Propheten am Beispiel einiger alttestamentlicher Propheten; moderne Propheten	Gestaltung eines eigenen Radiobeitrags zum Thema moderne Propheten (Recherche zu modernen Propheten und Aufzeichnung der Beiträge)	Internet, PC, Handy
	Die Reich-Gottes-Thematik	Gleichnisse gestaltend interpretieren: - Standbilder fotografieren und zu einer Fotocollage zusammenstellen/ Gleichnis filmisch umsetzen	Handy
4.3 Quellendokumentation			
Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden			
Biologie 9	Kommunikation und Regulation	Erstellen von Präsentationen zum Thema „Drogen und ihr Einfluss auf die neurobiologischen Prozesse im menschlichen Körper“	Tablets, Computer, Beamer
Deutsch 9	Kreatives Schreiben zu Bildern und Fabeln oder Romananalyse: „Sonnenallee“ (Filmsequenzen drehen)	Projektarbeit, Filmsequenzen drehen	Kameras/ Tablets/ Filmbearbeitungsprogramm
Chemie 8	Hauptgruppenelemente/Wasser/Atombau/Salze	PowerPoint/Referate erstellen/Selbstlerneinheiten Didaktik Chemie Uni Due/ Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computerraum
Spanisch 9	Eine Region in Spanien vorstellen (z.B. QP3, U1) → Einblicke in die spanischsprachige Welt KLP S. 28	SuS betreiben eine Internetrecherche zur Region Katalonien und präsentieren Ihre Ergebnisse digital	Computer / Tablet
	Über eigene Vorlieben, Musik sprechen (QP2, U5) → Einblicke in die Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen in Spanien, ggf. Lateinamerika im Vergleich zur eigenen Lebenswelt (KLP Sek I, S. 28)	Den Liebessänger mit einer digitalen Präsentation vorstellen	Computer/ Beamer
Kath. Religion/ 7	Sekten	Recherche zu unterschiedlichen Sekten – Gestaltung einer Radiosendung	Internet PC
4.4 Rechtliche Grundlagen			
Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten			
Englisch Q1	Visions of the future: utopia dystopia	Filmanalyse aber auch Internetrecherche zu genetic engineering (LK) und utopia/ dystopia als Terminologie	Beamer/ Boxen/ PC
Informatik 9 (Diff)	9.3. HTML/PHP/CSS	bewerten verschiedene Lizenzmodelle im Hinblick auf Weiterentwicklung und Nutzung digitaler Produkte	Computer / Windows PC
Chemie Q1 Q2	Titration	PowerPoint/Referate erstellen/ Recherchieren/ Experimente filmen	Lehrerlaptop/Computerraum
	Nachwachsende Rohstoffe		

Englisch 6	Die SuS können den Stellenwert von elektronischen und handgeschriebenen Nachrichten reflektieren/ Kontakte in sozialen Netzwerken reflektieren/ SuS kennen Persönlichkeitsrechte	Mediennutzung reflektieren, social media kriteriengeleitet reflektieren; Regeln zur Veröffentlichung von Bildern und Videos erstellen; Cyberbullying	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
Spanisch 7-10	Authentisches Material in Form von Videos zur interkulturellen Förderung → Einblicke in die spanischsprachige Welt KLP S. 20 + 28)	Einzelne interkulturelle Themen werden durch die Präsentation von Videoclips veranschaulicht, z.B. QP1, U7: Fiesta de Villa de Leyva Training des Hör(seh)verstehens	Laptop/Tablet/Computer/ Beamer

5. Analysieren und Reflektieren

5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Französisch Q1	Midi	Analyse eines Hörtextes, z.B. Faix printemps	CD-Player/ Computer
Englisch 5 6 7/9	Die SuS können am classroom discourse und an einfachen Gesprächen in vertrauten Situationen des Alltags aktiv teilnehmen, Gespräche beginnen und beenden	Über Mediennutzung sprechen, Videos ansehen	Einleger Schulbuch Camden Town (analog und digital)
	Analyse filmischer Mittel	Analyse von Handlungsort und Kameraeinstellung, Geräuschen und Musik (Spannung)	Schulbuch Green Line 2 G9 (DUP)
	Greenline 3: Units 1,3,4 Förderung des Hör-Sehverstehens	Viewing: Filmsequenzen verstehen, Notizen anfertigen, Charaktere beschreiben	Schulbuch Greenline 3 (analog und digital)
	Unit 3: Stand up for your rights	Viewing: That's enough debate Filmanalyse: Vergleich von Roman und Film	DVD, Beamer, Laptop
Deutsch 7	Wir betrachten literarische Figuren in epischen Texten (Jugendbuch/Novelle)	Text-Film-Vergleich	Laptop Beamer Lautsprecher
	Ein modernes Drama untersuchen – Filmsequenzen von Theateraufführungen	Filmsequenzen analysieren	Laptop/ Beamer/ Lautsprecher
9	„Sonnenallee“ Roman und Film verstehen und vergleichen	Filmanalyse im Vergleich zum Drama	
Spanisch EF-Q2	Schulung der funktionalen kommunikativen Kompetenz Hörverstehen/Hörsehverstehen	Analyse von Hör-/Hörseh-Texten	CD-Spieler, Computer / Laptop + Beamer

5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen

Englisch Q2	The impact of Shakespearean drama on young audiences today: study of film scenes (GK) and extracts and film scenes (LK)	Analyse von Filmsequenzen, Erwerb von Filmsprache, Vergleich mit literarischer Vorlage	Schulbuch Camden Town (analog und digital), (YouTube, o.ä.)-online-Videomaterial
----------------	---	--	--

	Globalization and global challenges: lifestyles and communication (GK) Globalization and global challenges: economic and ecological issues (LK)	Film- und Audiobeiträge anhören und analysieren	Schulbuch Camden Town (analog und digital)
Deutsch 8	Tageszeitung	Vergleich und Analyse digitaler Nachrichtenformen	PC, Beamer, Internet
Ev. Religion 9	K 105 + SK 16: Die SuS bewerten an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur. Sie erkennen und analysieren Chancen und Herausforderungen von fachbezogenen, auch digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung.	Die SuS bewerten die Rezeption der biblischen Auferstehungsgeschichten in Analogen Todesanzeigen und virtuellen Trauerportalen. Sie erkennen und analysieren Möglichkeiten und Herausforderungen von digitalen und analogen Trauerräumen am Beispiel von Hospizarbeit und virtuellen Trauerportalen.	Internet; Smartphone/ Tablet
Kath. Religion Q2	Zukunft	Fragen mithilfe einer Internetrecherche beantworten und in einer Projektarbeit aufbereiten	Internet/ PC
	Wahrnehmung von verschiedenen Religionen in unserer Lebenswelt	Kritische Auseinandersetzung mit verschiedenen Internetartikeln	

5.3 Identitätsbildung
Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

Englisch Q2	Studying and Working in a globalized world (GK & LK)	Soziokulturelles Wissen durch Internet-Recherche erweitern und digitale Präsentationsformate erstellen und bewerten	Schulbuch Camden Town (analog und digital)
Deutsch 8 9	Die Beziehung von Mensch, Stadt, Natur in Gedichten und Songs	Analyse von Musikvideos	Internet, PC
	„In aller Munde“ - Sprachgebrauch, Sprachwandel, Sprachkritik	Sprachvarietäten und Medien reflektieren und beurteilen	Tablet
Pädagogik Q1/Q2	Identitätsbildung im Web 2.0 u. 3.0	Die SuS reflektieren die Auswirkung Sozialer Netzwerke auf die Ich-Identität/ Identitätsbildung	Beamer/ PC
Spanisch EF-Q2	Umgang mit Texten und Medien (KLP Sek II, z.B. S. 23, 32, etc.)	Filmanalyse, z.B. La muerte y la doncella, Quiero ser, El cumpleaños de Carlos,...	Beamer/ TV /DVD
	Globale Herausforderungen und Zukunftsentwürfe / Las diversas caras del turismo + Barcelona, ciudad polifacética en una comunidad bilingüe / Text- und Medienkompetenz (KLP Sek II)	Werbevideos z.B. zu turismo analysieren	Computer/Laptop/ Beamer

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung
Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Englisch 5	Text- und Medienkompetenz: Die SuS können unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte sowie Medienprodukte erstellen.	Medientagebuch	Einleger Schulbuch Camden Town (a. u. d.)
Deutsch 7	Sachtexte: Werbung	Die SuS untersuchen und bewerten Sachtexte, Bilder, diskontinuierliche Texte und audiovisuelle Medien im Hinblick auf ihre Intention. Die SuS verarbeiten Informationen zu kürzeren, thematisch begrenzten freien Redebeiträgen und präsentieren diese mediengestützt. Die SuS analysieren eine Werbeanzeige und fassen Medientexte strukturiert zusammen	Laptop Beamer Lautsprecher Dokumenten-kamera
	Kontroverse Theorien der Medientheorie	Analyse und Beurteilung der Entwicklung von Massenmedien und ihrer Bedeutung für die Realitätswahrnehmung	Internet
Spanisch EF(f)	Umgang mit Texten und Medien: Medien funktional nutzen, um eigene Texte in mündlicher wie in schriftlicher Vermittlungsform adressatenorientiert zu stützen; hierbei wenden sie Verfahren zur Sichtung, Auswahl und Auswertung von Quellen aufgabenspezifisch und zielorientiert an (KLP S. 23f.)	Umgang mit digitalen Medien in Spanien und bei einem selbst / Vielfalt der Medien kennenlernen	Sach- und Gebrauchstexte
6. Problemlösen und Modellieren			
6.1 Prinzipien der digitalen Welt			
Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen			
Musik 5-8	Grundlagenübungen zu Höranalyse und Gestaltungsaufgaben	Individuelle Hör- und Gestaltungsübungen zu musikalischen Phänomenen	16 – 20 Tablets mit Tastatur
Informatik 6	UV 6.1.1: Wir lernen Informatiksysteme kennen	beschreiben das Prinzip der Eingabe, Verarbeitung und Ausgabe (EVA-Prinzip) als grundlegendes Prinzip der Datenverarbeitung	Computer / Windows PC
	UV 6.1.4: Automaten in unserer Lebenswelt	erläutern die Funktionsweise eines Automaten aus ihrer Lebenswelt	
	10 (Diff)	10.1. Programmierung (imperativ), bspw. mit Python	
erläutern die Möglichkeit der Werteübergabe mithilfe von Parametern			

	10.3. KI – Methoden maschinellen Lernens	beschreiben die grundlegende Funktionsweise maschinellen Lernens (überwacht, unüberwacht, bestärkend) in verschiedenen Anwendungsbeispielen	
6.2 Algorithmen erkennen			
Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren			
Mathe EF	z.B. Anwendung des Gauß-Algorithmus zur Lösung von linearen Gleichungssystemen; Euklidischer Algorithmus, Heron-, Newtonverfahren, Sieb des Eratosthenes, etc.	Algorithmische Strukturen erkennen, nachvollziehen und anwenden	
Informatik 6	UV 6.1.2: Von der Anweisung zum Algorithmus	identifizieren in Handlungsvorschriften Anweisungen und die algorithmischen Grundstrukturen Sequenz, Verzweigung und Schleife	Computer / Windows PC
		überprüfen die Wirkungsweise eines Algorithmus durch zielgerichtetes Testen	
10 (Diff)	10.1. Programmierung (imperativ), bspw. mit Python	entwerfen und implementieren Algorithmen unter Verwendung von Variablen verschiedener Typen und unter Berücksichtigung des Prinzips der Modularisierung	
		überprüfen die Wirkungsweise eines Algorithmus durch zielgerichtetes Testen bei der Lösung gleichartiger Probleme	
6.3 Modellieren und Programmieren			
Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen			
Musik Q1 Q2	Ästhetische Konzeptionen expressionistischer Musik	Gestaltung musikalischer Strukturen expressionistischer Konzeptionen	Computer/ Beamer
	Musikalisch künstlerische Auseinandersetzung mit existentiellen Fragen der Moderne	Gestaltungsaufgaben zu serieller und aleatorischer Musik	
Informatik 6	UV 6.1.2: Von der Anweisung zum Algorithmus	implementieren Algorithmen in einer visuellen Programmiersprache	Computer / Windows PC
		implementieren Algorithmen unter Berücksichtigung des Prinzips der Modularisierung	
9 (Diff)	UV 9.1. Automaten	Analysieren die Funktionsweise eines Automaten mit Hilfe eines Zustandsübergangsdiagramms	

10 (Diff)		entwickeln einen Automaten für eine konkrete Problemstellung	
	10.1. Programmierung (imperativ), bspw. mit Python	stellen Algorithmen in verschiedenen Repräsentationen dar	
		kommentieren, modifizieren und ergänzen Quelltexte von Programmen nach Vorgaben	
		analysieren Quelltexte auf syntaktische Korrektheit	
6.4 Bedeutung von Algorithmen			
Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren			
Ev. Religion EF	K 62: Die SuS erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer am biblischen Freiheits-, Friedens- und Gerechtigkeitsverständnis orientierten Lebens- und Wertgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft	Die SuS erörtern ethische Herausforderungen von Digitalisierung an ausgewählten Beispielen - z.B. KI, Datenspeicherung und Content-Moderating. Sie entwickeln im Ansatz dazu Memes, die Gefahren und Chancen der Digitalisierung verdeutlichen.	Internet; Smartphone/ Tablet; App; PPP
Informatik 6	UV 6.1.1: Wir lernen Informatiksysteme kennen	beschreiben an Beispielen die Bedeutung von Informatiksystemen in der Lebens- und Arbeitswelt	Computer / Windows PC
	UV 6.2.4: Datenbewusstsein: Welche Informationen kann man aus meinen Daten oder großen Datenmengen über mich ableiten? Was bedeutet dies für mein Datenbewusstsein?	benennen an ausgewählten Beispielen Auswirkungen des Einsatzes von Informatiksystemen auf ihre Lebens- und Erfahrungswelt	
10 (Diff)	10.1. Programmierung (imperativ), bspw. mit Python	beurteilen die Problemangemessenheit verwendeter Algorithmen	
	10.3. KI – Methoden maschinellen Lernens	analysieren den Einfluss von Trainingsdaten auf die Ergebnisse eines Verfahrens maschinellen Lernens	

5. Allgemeine Zielformulierungen

Am Albert-Einstein-Gymnasium werden die Schüler*innen entsprechend unseres Ganztagskonzepts bis zu acht Stunden am Tag unterrichtet und betreut. Auch in dieser Zeit wird eigenständiges, digitales Lernen ermöglicht. Aus diesem Grund sieht sich das AEG als Lebensraum, in dem eine gute Lehr- und Lernatmosphäre vorherrscht und Schüler*innen und Lehrer*innen arbeiten und sich wohlfühlen können. Dazu gehört nicht zuletzt ein verantwortungsbewusster, kompetenter und reflektierter Umgang mit digitalen Medien.

Somit sollen zukünftig folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte der Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts, der Albert-Stunden sowie im AG-Angebot.

Das meint unter anderem:

- die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Video-clips, Fotos, Animationen, interaktiven Inhalten usw.
- die individuelle Förderung der Schüler*innen durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben der Aussprache in den Fremdsprachen)
- die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate
- das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler*innen, etwa durch spielerische Abfrageformate.
- die Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive online Übungen (z.B. Learning Apps)
- die Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien
- Die Schüler*innen des Albert-Einstein-Gymnasiums nutzen regelmäßig digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern und im Ganztagsangebot. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern um ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schüler*innen soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts zu erwerben und zu nutzen, um
 - Lernprozesse zu gestalten
 - personalisierte Lernziele zu entwickeln
 - Medienkompetenz in der begleiteten Nutzung digitaler Medien zu erwerben
 - Lernprozesse zu dokumentieren und zunehmend eigenständig zu evaluieren
 - kollaborativ mit anderen Schüler*innen zu arbeiten
 - in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
 - Medienprodukte eigenständig zu erstellen
- Die Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge darüber hinaus, um
 - sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken
 - sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren
 - gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen
 - die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen (digitaler Raumplan, dienstliche Mailadressen, digitaler Klassenarbeits- und Vertretungsplan, Terminkalender)

- schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen (Kommunikation mit Eltern, Bereitstellung von Vertretungsmaterial, Abstimmung von Terminen)
- Die Lehrkräfte sind einheitlich mit digitalen Endgeräten ausgestattet, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung erleichtert. Darüber hinaus stehen in den Lehrerarbeitsräumen Computer zur Verfügung.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist flexibel und nicht an feste Orte innerhalb des Schulgebäudes oder der Klassenräume gebunden. Damit soll es möglich werden, den Einsatz der Geräte den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles und kollaboratives Arbeiten, Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeiten).
- Das AEG plant den breiten Einsatz von iPads im Unterricht ab dem Schuljahr 2021/2022. Hierzu wurde das WLAN-Netz im Schulgebäude so ausgebaut, dass alle Schüler*innen/Kolleg*innen gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden. Die für die Arbeit im Fachunterricht notwendigen Apps finden sich auf Seite 5.
- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, ist es seit dem Schuljahr 2022/23 möglich, Inhalte, Arbeitsstände etc. über einen Speicher stets zur Verfügung zu haben.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schüler*innen und Lehrkräfte zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Tafel und Overheadprojektor oder DVD-Player. Überwiegend werden die digitalen Medien und Werkzeuge gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen.
- Schulbücher können durch digitale Schulbücher ersetzt werden.

