



Medien- und Digitalisierungskonzept

Beschluss der Schulkonferenz vom 06.06.2023

Comenius-Gymnasium Datteln

Südring 150

45711 Datteln

Tel.: 02363 3747-0

Fax: 02363 3747-22

www.comenius-gymnasium-datteln.de

info@comenius-gymnasium-datteln.de



Inhalt

Leitbild/Vision.....	2
Landesseitige Vorgaben	3
Unterrichtsentwicklung.....	3
Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	5
Pädagogische Zielsetzungen.....	6
Umgang mit sozialen Medien.....	6
iPad-Führerschein.....	6
Technik-Scouts	6
Anti-Cyber-Mobbing-Konzept	7
Berufsorientierung	7
Organisatorische Zielsetzungen	7
Datenschutz.....	7
Schulverwaltung.....	8
Fortbildungskonzept.....	8
Technische Ausstattung	8
Wartungskonzept.....	8
Ist-Zustand (März 22)	10
Evaluation.....	10
Anhang	11
Urheberrecht.....	29
Ansprechpartner*innen	29



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Leitbild/Vision

Das Comenius-Gymnasium Datteln versteht sich als Ort der Bildung im Geist von Johann Amos Comenius:

COURAGIERT, GANZHEITLICH, DEMOKRATISCH

Bildung zielt unserem Verständnis nach auf eine werteorientierte Selbstbestimmung der Lernenden. Die individuelle Sinnstiftung berücksichtigt hierbei die aktive Weltgestaltung im Geiste der Humanität.

Alle am Comenius-Gymnasium Datteln handelnden Personen fühlen sich einem positiven Menschenbild verpflichtet, welches von dem individuellen Menschen in seiner Würde ausgeht und nicht nur von seiner Leistung und Funktionalität. Wir setzen uns couragiert für eine Schule mit Herz ein, geprägt durch Vertrauen, Aufrichtigkeit, Wertschätzung, Toleranz, Gerechtigkeit und Respekt.

Das Vertrauen zwischen allen am Schulalltag Beteiligten ist das Fundament für die Bildungsarbeit. Wir wollen hilfsbereit, geduldig, rücksichtsvoll, ermutigend und interessiert mit allen am Bildungsprozess Beteiligten zusammenarbeiten.

Das Comenius-Gymnasium versteht sich als Lernort mit einer angenehmen und produktiven Atmosphäre, denn in einem solidarischen, kooperativen Miteinander intensivieren sich Bildungsprozesse.

Die Schulgemeinde verfolgt die Vorstellung nachhaltigen Handelns im Sinne ökologischer, ökonomischer und sozialer Verantwortung für Gegenwart und Zukunft. Die Schülerinnen und Schüler werden befähigt, reflektierte und zukunftsfähige Entscheidungen im Hinblick auf Menschen und Umwelt zu treffen.

Die gemeinsame Aufgabe von Schule und Elternhaus besteht darin, unsere Schülerinnen und Schüler zum Bewusstsein für eigenständiges und eigenverantwortliches Handeln in sozialer Verantwortung zu erziehen, um sie als künftig mündige Bürger auf die Teilhabe an demokratischen Prozessen vorzubereiten. Das Comenius-Gymnasium will der gesamten Schulgemeinde eine gesundheitsbewusste Lebensweise ermöglichen. Demokratisierung bildet eine weitere Grundlage unterschiedlicher Gestaltungsprozesse im Schulalltag.

Zur Bereitschaft der Übernahme von Verantwortung und gestaltender Mitbestimmung werden alle aufgefordert. Partizipation in einer zunehmend digitalisierten Welt verlangt einen selbstverständlichen rezeptiven und performativen, vor allem aber auch einen kritisch-reflektierenden Umgang mit digitalen Medien.

In diesem Sinne kann Digitalisierung in der Schule nicht allein als die Einführung einer neuen Technologie verstanden werden, sondern muss sich jederzeit als Prozess begreifen, der den Übergang von analogen zu digitalen Lernmethoden permanent didaktisch begründen und den MEHRWERT der neuen Technik benennen können muss.

Unsere Schule möchte mit ihrem Bildungs- und Erziehungsauftrag dazu beitragen, den Jugendlichen zu ermöglichen, die in einer digitalen Gesellschaft erforderlichen Kompetenzen zur selbstbestimmten und kritischen Teilhabe am gesellschaftlichen Diskurs zu erwerben.



Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW ist bereits die Einbeziehung digitaler Medien und Werkzeuge in nahezu allen Fächern intendiert.

Der Medienkompetenzrahmen Medienpass NRW ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW für alle Schulen verpflichtend eingeführt worden.

Auf der Basis des Medienkompetenzrahmens NRW wurden in den Kernlehrplänen der Fächer die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge im Fachunterricht deutlich stärker als bisher verankert. Die Umsetzung der Vorgaben in die Kernlehrpläne ist für die G9 – Jahrgänge am Comenius-Gymnasium abgeschlossen.

Unterrichtsentwicklung

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren weiter vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen vertiefend und aktualisierend verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig zur Gestaltung des Unterrichts. Das meint unter anderem:
 - die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentation von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
 - die individuelle Förderung der Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
 - die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate
 - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schüler
 - zur Gestaltung von differenzierenden Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
 - zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien
- Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern regelmäßig. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll es so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um



- Lernprozesse zu gestalten
- Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien
- Lernprozesse zu dokumentieren
- gemeinsam mit anderen Schülern zu arbeiten
- in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten
- Medienprodukte 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
 - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen
- Die Lehrkräfte sind im Frühjahr 2021 mit digitalen Endgeräten ausgestattet worden, um auf einer gemeinsamen Basis zu arbeiten, welche die gegenseitige Unterstützung und die Kommunikation mit den Schüler*innen erleichtert. Die mit Beginn des Schuljahres 2020/21 erfolgte Einführung der Lernplattform IServ bietet hierfür umfassende Möglichkeiten.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb der Schulgebäude oder Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z. B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).
- Je nach Unterrichtsvorhaben soll es möglich sein, dass Schülerinnen und Schüler auch eigene Endgeräte (Tablets, Smartphones, Notebooks, ...) mitbringen, um damit im Unterricht, auch mit Zugriff auf das Internet, zu arbeiten (BYOD). So soll es ermöglicht werden, dass möglichst viele Schülerinnen und Schüler gleichzeitig digitale Medien und Werkzeuge nutzen können, wenn dieses pädagogisch sinnvoll ist.
- Es sind außerdem mobile Tablets der Schule für Schülerinnen und Schüler ab Jahrgangsstufe 7 vorhanden. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler und werden je nach Unterrichtsvorhaben durch eigene Geräte der Lernenden ergänzt.
- Die schuleigene Ausstattung sollte idealerweise 1:1 (ein Gerät je Schüler der Klasse) sein.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.



Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

Durch die Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in unsere schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung von Medienkompetenzen ermöglicht. Der Medienkompetenzrahmen NRW besteht aus sechs Kompetenzbereichen mit insgesamt 24 Teilkompetenzen, deren Oberpunkte im Folgenden zusammenfassend dargestellt werden. Die Teilkompetenzen sind dem Medienkompetenzrahmen NRW zu entnehmen.

1. **Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
2. **Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
3. **Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
4. **Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
5. **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 Mediennutzung zu gelangen.
6. **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.“

Ziel ist es, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW mehrfach und verbindlich in den Fächern und Unterrichtsvorhaben abzubilden. Die schulinternen Lehrpläne wurden nach und nach durch die Fachkonferenzen gesichtet und die Förderung von Teilkompetenzen aus dem Medienkompetenzrahmen NRW integriert. Dabei findet der Grundsatz des Primats der Pädagogik vor der Technik Berücksichtigung: Die Vermittlung von Medienkompetenz dient als Voraussetzung einer erfolgreichen und selbstbestimmten Teilhabe am kulturellen und gesellschaftlichen Leben sowie zur Weiterentwicklung des Lernens durch die Nutzung digitaler Medien.

Eine tabellarische Übersicht findet sich im Anhang.



Pädagogische Zielsetzungen

Umgang mit sozialen Medien

Das Medienkonzept sieht vor, dass alle Klassen regelmäßig (d.h. mindestens einmal im Jahr) Regeln für den Umgang mit sozialen Medien besprechen und festhalten. In diesem Zusammenhang werden Regeln für den Umgang miteinander in Klassen- bzw. Stufenchats diskutiert, aber auch über Gefahren und Strafbarkeit bestimmter Netzaktivitäten aufgeklärt. Auch der iPad-Führerschein führt in diese ein.

Mindestens einmal im Jahr werden darüber hinaus Erziehungsberechtigte auf Pflegschaftssitzungen über einen kindgerechten Umgang mit sozial Medien informiert.

Zuletzt werden soziale Medien auch im regulären Unterricht immer wieder thematisiert und Konsumverhalten, Gefahren usw. kritisch reflektiert (siehe Tabelle).

iPad-Führerschein

Der iPad-Führerschein stellt eine Einführung in den Gebrauch des iPads und essenzieller Apps und Plattformen dar. Um den fachgerechten Umgang mit dem iPad im Unterricht zu ermöglichen, werden zu Beginn der Klasse 5 zunächst grundlegende iPad-Funktionen erklärt sowie der Gebrauch der Apps *Goodnotes* und *Untis*, der Plattform *IServ* und der Zugang zu digitalen Lehrwerken. Später erfolgt die Einführung weiterer Apps und Programme durch folgende Fächer:

Deutsch: Word (Klasse 5)

Mathematik: Excel (Klasse 6-7)

Englisch: Power Point (Klasse 6)

Technik-Scouts

Um den Schülerinnen und Schülern Ansprechpartnerinnen und -partner vor Ort und so möglichst schnelle Hilfe bei Fragen und Unsicherheiten zu ermöglichen, werden in jeder Klasse zwei Lernende zu *Technik-Scouts* bestimmt. Diese stehen ihren Mitschülerinnen und Mitschülern mit Rat und Tat zur Seite und unterstützen sie im Umgang mit den iPads. Die Technicscouts werden vom IT-Team regelmäßig aus- und weitergebildet, sodass diese auch immer komplexere Probleme lösen können.

Bei der Neueinführung bestimmter Apps oder Plattformen stehen den Lehrenden iPad-Scouts aus den höheren Jahrgängen zur Seite.



Anti-Cyber-Mobbing-Konzept

Das Konzept zur Prävention von Mobbing im Internet und Sozialen Medien ist mit dem Beratungs- und weiteren Konzepten des Comenius-Gymnasiums verzahnt.

Auf jedem iPad ist die Cyber-Mobbing Erste-Hilfe App von Klick-Safe installiert, die den Schülern erste Anhaltspunkte gibt, wie sie sich im Fall des Falles verhalten und wen sie ansprechen können. Die Technik-Scouts können bei dem Umgang mit der App behilflich sein, so dass gleichaltrige Ansprechpartner zur Verfügung stehen, ohne dass diese inhaltlich gefordert werden. In einem zweiten Schritt steht das Klassenleitungsteam zur Verfügung, die bei Bedarf an die Beratungslehrer verweisen. Ab da greift das Beratungskonzept (=> Link Beratungskonzept).

Weiterhin ist die pädagogische Arbeit einer Kultur der Anerkennung verschrieben, die im Schulprogramm festgelegt ist (=> Link Schulprogramm).

Die Lernenden werden in der Comenius-Stunde (=> Link Comenius-Stunde) in grundlegenden Aspekten der Medienkompetenz anhand eines Internetführerscheins geschult (=> Link Führerschein).

Berufsorientierung

Um die Lernenden bestmöglich auf ihre Zukunft vorzubereiten, werden erste Basisqualifikationen im Umgang mit digitalen Medien (iPads) und Programmen (Word, Excel, PowerPoint) mit dem Erwerb des iPad-Führerscheins schon ab Klasse 5 abgedeckt. Diese werden im weiteren Verlauf ihrer Schullaufbahn immer wieder aufgefrischt und ausgebaut.

Auch mit Blick auf die berufliche Zukunft der Kinder und Jugendlichen sollen nicht nur deren Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien und Tools geschult, sondern auch die Möglichkeit gegeben werden, sich mit Berufen in diesem Bereich auseinanderzusetzen. Beim Tag der Berufsorientierung werden daher gezielt Vertreterinnen und Vertreter aus Bereichen der IT eingeladen (siehe Konzept Studien- und Berufsorientierung). Der Girls- and Boys-Day bietet insbesondere Mädchen die Möglichkeit in technische Berufe hineinzuschnuppern.

Organisatorische Zielsetzungen

Datenschutz

Den Umgang mit personenbezogenen Daten, die im schulischen Kontext von Relevanz sind, überwacht der Datenschutzbeauftragte Tobias Boßmeyer des Comenius-Gymnasiums. Grundlage der Datenschutzbestimmungen ist die DSGVO. Diese Bestimmungen orientieren sich an den Vorschriften zum Schutz der Kinder und Jugendlichen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Um diesen Schutz zu sichern, speichern Lehrkräfte keine Daten der Kinder und Jugendlichen auf privaten Endgeräten. Die Lehrenden arbeiten mit personenbezogenen Daten nur auf gesicherten Dienstgeräten oder anonymisieren diese. Die Daten werden nach einem Jahr wieder gelöscht.

Auch bei Mail-Verkehr wird auf die Nennung von Klarnamen verzichtet. Dieser erfolgt nur über verschlüsselte Kanäle. Dazu wird sowohl Lehrenden als auch Lernenden eine Mail-Adresse über IServ zur Verfügung gestellt.

Für Fotos, die im schulischen Kontext verwendet oder veröffentlicht werden sollen, wird das Einverständnis der Kinder und Jugendlichen sowie der Erziehungsberechtigten eingefordert. Ausnahmen bilden lediglich Fotos mit größeren Menschengruppen in einer gewissen Entfernung.

Schulverwaltung

Auf Schulverwaltungsebene wird angestrebt, Prozesse zu optimieren und bedienerfreundlich zu gestalten. Die Information über Stundenplan und Vertretungsstundenplan findet über WebUntis statt ebenso wie die Eintragung von Unterrichtsinhalten in ein digitales Klassenbuch und die Verwaltung von Fehlstunden. Die Eintragung und Dokumentation der Noten erfolgt über SchildWeb. Interne Kommunikation, Kalenderverwaltung, Klausurplanung und Raumbuchung werden über IServ vorgenommen. Wichtige Formulare und Anleitungen sind im Lehrer-Ordner bei IServ zu finden.

Fortbildungskonzept

Um den fach- und sachgerechten Umgang des Kollegiums mit digitalen Medien und Tools sicher zu stellen, wird eine Viertelstunde auf jeder Lehrkräftekonferenz anberaunt, um neue Inhalte, Tools usw. einzuführen oder bereits bekannte aufzufrischen. Des Weiteren werden externe Experten für SchILFs eingeladen, um die Lehrkräfte regelmäßig fort- und weiterzubilden.

Technische Neuerungen vor Ort werden über Multiplikatoren, die Technik-Scouts, das IT-Team oder Externe in Fachkonferenzen oder bei Bedarf weitergegeben und auf Nachfrage in Form kleiner „FoBits“ der Umgang mit diesen geschult.

Technische Ausstattung

Wartungskonzept

Um eine problemlose Nutzung der Technik zu ermöglichen, werden die iPads von Lehrenden und Lernenden, das WLAN und die Digi-Boards von der städtischen IT gewartet. Updates werden in regelmäßigen Abständen über das MDM (Jamf School) eingespielt. Die Wartung der noch vorhandenen PCs, AppleTV und Beamer (siehe Technik-Ausstattung) erfolgt vom IT-Team (siehe Auflistung). Rückmeldungen bezüglich etwaiger Probleme erfolgen von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrpersonal über ein Ticket-System, per Mail oder persönlich.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Die Verantwortung verteilt sich wie folgt:

Team Verwaltung	Bossmeyer, Elfert, Pfromm	TEAM IT
Stundenplanung Vertretungsplanung IServ-Netzwerk Untis Administration WebUntis Administration Schild Administration SchildWeb Homepage 1&1 Mails Hardwarebeschaffung Hardware Hauptgebäude Datenschutz Statistik		
Team IT :	Pfromm, Eckmann, Frenck, Schmauck, Schulze	
IServ Administration iPads Verteilung Schulungen Mediengestaltung		
1st Level Support:		
IServ	Eckmann	
iPads	Pfromm	
MS 365, Drucker	Schmauck	
WebUntis Klassenbuch	Schulze	
Konzept	Frenck	
Hardware (päd. Netz)	alle	
Medienkonzept:	Pfromm, Frenck, Gaede	
Facebook-Auftritt	Wels	
Städtische IT:	Klein, Schmidt	
Verwaltungsnetz Administration Verwaltungsdrucker iPads Administration Hardwarebeschaffung		



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Ist-Zustand (Mai 23)

Unsere Schule verfügt über zwei Computerräume: einen Computerraum mit 16 PCs, einem Projektor, einem Scanner und einem Drucker, der hauptsächlich für den Informatikunterricht genutzt wird aber auch für z.B. Projekte in den naturwissenschaftlichen Fächern sowie eine Study Hall. Die sogenannte Study Hall, ein digitales Lernbüro für unsere Schülerschaft, hat 17 PC-Arbeitsplätze sowie einen Drucker. 18 weitere PCs und drei Drucker vor allem für die Erstellung von Präsentationen, Tabellenkalkulationen und Textdokumenten sowie zu Recherchezwecken stehen in der Medienwerkstatt zur Verfügung. Jeder Schüler hat für die Arbeit an den Clients einen eigenen, passwortgeschützten Account (IServ), einen Web-Untis-Zugang für den Stundenplan, einen Microsoft 365-Zugang für die Nutzung von Office-Programmen sowie eine Mail-Adresse.

Jeder Klassenraum verfügt über die Möglichkeit zur Projektion mit AppleTV. Einige Räume haben darüber hinaus noch eine Ausstattung mit den älteren Smart-Boards oder mit den neueren DigiBoards, die langfristig in allen Räumen installiert werden sollen. Die Physik besitzt einen 3D-Drucker für den Unterricht. Vier PCs und Drucker finden sich in der Lehrerbibliothek, zwei im Büro der Studien- und Berufsberatung. Ein Gigabitanschluss der Deutschen Telekom stellt für das pädagogische Netz schnelles Internet bereit. Die Anmeldung erfolgt am Schulserver der Firma IServ, deren Clouddienste für Klassen- und Klausurpläne, Terminplanungen, E-Mail- und Messengerdienste, digital gestellte Aufgaben und Distanzlernen genutzt werden. Access-Points der Firma Aruba verbinden sich mit dem Server und versorgen die Gebäude mit WLAN.

Die Lernenden verfügen im Regelfall über mobile Endgeräte (Apple iPads), die zu Unterrichtszwecken genutzt werden (Digitales Schulbuch). Alle Klassen- und Fachräume unserer Zweigstelle sind zusätzlich zum AppleTV mit einer Kombination von PC und Smartboard ausgestattet. Genutzt wird eine 250 Mbit-Leitung der Telekom.

Sowohl im Hauptgebäude wie in der Dépendance melden sich die in der Verwaltung tätigen Kollegen über eine Remote-Desktop-Verbindung am städtischen Server an und arbeiten auf dem Terminal. Zwölf Drucker und vier Kopierer insgesamt stehen an beiden Standorten zur Verfügung.

Das Lehrpersonal und weitere Mitglieder der Schulgemeinde nutzen Dienstmailadressen unseres Homepage-Anbieters 1 & 1. Jeder Lehrkraft wurde ein iPad für Unterrichts- bzw. dienstliche Zwecke zur Verfügung gestellt.

Evaluation

Evaluation wird regelmäßig in Form von Schnellumfragen via IServ oder als Thema auf Konferenzen durchgeführt.

Anhang

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, wird diese Auflistung stetig überarbeitet und weiterentwickelt. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt. (Die Tabelle wird nach Rücklauf der Fragebögen noch angepasst und reduziert.)

1. Bedienen und Anwenden					
1.1 Medienausstattung (Hardware)					
	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
NW Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen Ich kenne verschiedene digitale Geräte und weiß, wie ich sie anwende.	5	Kunst	Scherenschnitte	Overheadprojektor; Whiteboard, Elmo	
	6	Informatik	EVA-Prinzipien	PCs	
	7	Erdkunde	Stadtentwicklung	Tablet	
	8	Informatik Geschichte	Grundlagen Digitaler Schlossrundgang	Tablet	
	9	Musik	Coverversionen	Laptop	
		Chemie	Säuren und Basen	pH-Meter	
	10	Biologie	Meiose und Mitose	Tablet	
	5-10	Musik		Helbling-App, Helbling Multimediaanwendungen, Bluetooth-Contoller Pianotastatur, Stimmgerät, Garage-Band, Band in a Box,	

				u.a., Muse-Score Notensatzprogramm, Metronom (App) Whiteboard / Beamer / Elmo / Tafel / Overheadprojektor	
	NW	Umgang mit Messgeräten		Digitale Messgeräte, Tablet	
	Alle Fächer	Umgang mit dem Tablet als Arbeitsmittel, Zusatzangebot Tastenkurs		Tablet	KI / Medienbeauftragte / FI
1.2 Digitale Werkzeuge					
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p> <p>Ich kann die Apps und Programme der Geräte bedienen.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	nach Fk-Beschluss: E/Bio/M/ Mu/Ge/ Ph	Einsatz digitaler Lehrwerke und Übungen, Hör-/Sehverstehensübungen, Binnendifferenzierung	digitale Lehrbücher	FK & FI
			individualisiertes Lernen Lernen durch Lehren/ Produzieren	einzelne Apps	
5	Deutsch	<p>Mit Programmen wie Word und dessen Rechtschreibkorrektur umgehen zu lernen, um einen Lexikoneintrag zu verfassen (UV 2)</p> <p>Apps zur Aufzeichnung von Sprache bedienen und gezielt nutzen lernen, zur Erstellung von Hörspielen zu magischen und fantastischen Erzählungen (UV 3)</p> <p>Videoclips drehen: szenisches Spiel von Konflikten aus Jugendbüchern (UV 4)</p>	PC, Handy, Tablet		

6	Mathe	Erstellung von Kreisdiagrammen	Taschenrechner	
	Deutsch	Apps zur Aufzeichnung von Sprache bedienen und gezielt nutzen lernen zur Erstellung von Hörspielen zur Kurzprosa (UV 1) Mit Programmen wie Word und dessen Rechtschreibkorrektur umgehen zu lernen, um einen Bericht zu schreiben (UV 5)	PC, Handy, Tablet	
7	Mathe	Prozent- und Zinsrechnung Geometrie	Taschenrechner DynaGeo / Geonext	
8	Mathe	Funktionen	GTR	
	Kunst	Werbefilme / Fotoromane	Smartphones / Tablets	
	Informatik Chemie	Themenübergreifend Umgang mit digitalen Periodensystemen	Tablets	
9	Geschichte	Erster Weltkrieg (Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos) Arbeiten mit verschiedenen Apps im Rahmen von Gedenkstättenfahrten	Power Point, Prezi, iMovie	
	Informatik	themenübergreifend		
10	Geschichte	Geschichte digital – Weltkarten spiegeln das Weltbild		
5-10	Musik		Word / Excel / Numbers / Pages	
	NW	Digitale Erfassung und Auswertung von Messwerten (Phywe und Teachers helper)		

1.3 Datenorganisation

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung

<p>abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p> <p>Ich kann Daten sicher speichern und wiederfinden.</p>	5-6		Anlage von Ordnerstrukturen und digitalen „Heften“	iPad	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter
	7	Ge-schichte	Vorbereitung und Durchführung von Präsentationen im Rahmen der Unterrichtsreihe „Absolutismus“	Power Point, Prezi, iMovie	
	8	Informatik	Datenkomprimierung mit und ohne Verlust; Datenbanken		
	9	Ge-schichte	Erster Weltkrieg (Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos)		
		Informatik	Datenkomprimierung mit und ohne Verlust; Datenbanken		
10					

1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p> <p>Meine persönlichen Daten gehören mir! Ich schütze mich, indem ich diese nicht unüberlegt im Netz eingebe.</p>		Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5	Politik	Medien			
		Mathe	„Verrückte“ Gesichter durch Symmetrien			
	5-6	Comenius-Stunde	Datensicherheit und -verantwortung / Mobbingvorbeugung	Material von Externen	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter	
	6	Englisch	Caught on camera: Umgang mit Fotos (Unit 2) How to deal with cyberbullying (Unit 5)			
	7	Deutsch	Jugendsprache / Cybermobbing / Präsentation der eigenen Person im Internet (Privatsphäre)			
	8	Politik	Abzocke im Internet, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild			
		Kunst	Webfilme / Fotoroman			
Informatik		Grundlagen der Verschlüsselung,				

		Kryptosysteme, Passwortschutz, sicheres Surfen im Internet		
9	Geschichte	Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos zum ersten Weltkrieg		
	Informatik	Grundlagen der Verschlüsselung, Kryptosysteme, Passwortschutz, sicheres Surfen im Internet		
10	Englisch	Media – Growing up – Online and Offline		

2. Informieren und Recherchieren

2.1 Informationsrecherche

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p>Ich kenne Suchmaschinen und weiß, was ich dort eingabe.</p>	5	Geschichte	Altsteinzeitliche Lebensformen: Private Recherche nach Höhlenmalereien		
		Mathe	Recherche von Daten zum Verständnis von Größen		
		Deutsch	Kennenlernen der eigenen Schulhomepage (UV 1) Recherche von Informationen zum Verfassen eines Lexikonartikels (UV 2) Recherche von Informationen über Schulkinder in anderen Ländern (UV 5)		
	6	Englisch	Projekt: Sehenswürdigkeiten in London: einfache Informationsrecherchen zu einem Thema durchführen und die themenrelevanten Informationen und Daten filtern und strukturieren Stadtpläne/Landkarten digital und analog		

	7	Ev. Religionslehre	Recherche zum Nahostkonflikt		
	8	Englisch	USA-Projekt		
		Informatik	Geschichte des Computers/des Internets; Entwicklung von HTML		
		Biologie	Ökologie – Stoffwechsel in der Pflanze		
	9	Geschichte	Erster Weltkrieg: Erstellen von Präsentationen		
10					

2.2 Informationsauswertung

<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p> <p>Ich kann aus vielen Suchergebnissen die passenden auswählen.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5	Mathe	Auswertung von Diagrammen (Säulendiagramme)		
		Englisch	Besprechung Kurzfilm, Vokabular Mediennutzung		
		Deutsch	Recherche von Informationen zum Verfassen eines Lexikonartikels (UV 2) Recherche von Informationen über Schulkinder in anderen Ländern (UV 5)		
	6	Englisch	Projekt: Sehenswürdigkeiten in London		
		Deutsch	Recherche von Informationen über Erfindungen früher und heute (UV 4)		
	7	Geschichte	Absolutismus: Vorbereitung und Durchführung von Präsentationen		
	8	Mathe	Auswertung von Diagrammen (Baumdiagramme)		
		Englisch	USA-Projekt		
		Informatik	Datenkomprimierung mit und		

			ohne Verlust; binäre, hexadezimale und dezimale Zahlensysteme		
	9	Geschichte	Erster Weltkrieg, Gedenkstättenfahrten		
		Informatik	Datenkomprimierung mit und ohne Verlust; binäre, hexadezimale und dezimale Zahlensysteme		
	10	Geschichte	Geschichte digital – Weltkarten spiegeln das Weltbild		
2.3 Informationsbewertung					
<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p>Ich kann zwischen Werbung und Information unterscheiden.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	Comenius-Stunde	Verlässlichkeit von Informationen aus dem Internet	iPad	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter
	5	Mathe	Diagramme, Zeitungsartikel mit Bruch- und Prozentangaben kritisch bewerten „Verrückte“ Gesichter durch Symmetrien: Realismus in Social Media Portalen bezüglich Bildbearbeitung / Photoshop und resultierende Glaubwürdigkeit		
	6	Politik	Umgang mit Medien		
	7	Ev. Religionslehre	Orientierung finden auf dem Markt der religiösen Angebote		
	8	Englisch	USA-Projekt		
		Informatik	Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren		

9	Geschichte	Nationalsozialismus: Ideologie und Propaganda		
	Informatik	Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren		
10				

2.4 Informationskritik

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p> <p>Ich weiß, wann und wo ich mir Hilfe hole, wenn mir etwas im Internet Angst macht.</p>	5	PP, KR, ER Comenius-Stunde	Umgang mit Cybermobbing		
	6	Mathe	Diagramme, Zeitungsartikel mit Bruch- und Prozentangaben kritisch bewerten		
	6	Politik	Umgang mit Medien		
	7	Ev. Religionslehre	Von Vorbildern und Followern		
	8	Politik	Verbraucherschutz / Markenbewusstsein / Konsumverhalten		
		Informatik	Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren		
	9	Geschichte	Propaganda		
		Informatik	Sicheres Surfen im Internet; Datenbanken; Phishing, Trojaner, Viren		
	10				

3. Kommunizieren und Kooperieren

3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet ge-					

<p>stalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p> <p>Ich kann digitale Geräte nutzen, um mich mit anderen auszutauschen.</p>	5 / 6	Comenius-Stunde / alle Fächer	Präsentationskompetenzen erwerben	iPad / IServ	KI / FI / Medienbeauftragte / Medienscouts/ externe Anbieter
	7	Englisch Comenius	Emails an Freunde Chatregeln	E-Mail IServ	
	8	Französisch	Vorbereitung auf den Schüleraustausch / Kontaktaufnahme mit den Austauschpartnern	E-Mail, WhatsApp	
		Informatik	Projekte erstellen mit Scratch 3.0; Mailserver		
	9	Französisch	Vorbereitung auf den Schüleraustausch / Kontaktaufnahme mit den Austauschpartnern	E-Mail, WhatsApp	
	10	Englisch		Blogs	
3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln					
<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p>Ich verhalte mich anderen gegenüber so, wie auch ich behandelt werden will.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	Comenius-Stunde	Regeln für das Teilen von Arbeitsergebnissen und Unterrichtspräsentationen erarbeiten	iPad	KI / FI
	5	Englisch	Telefongespräch, Regeln für die Smartphone-Nutzung		
	6	Deutsch	Das Äußern der eigenen Meinung im Internet als öffentliche Kommunikation identifizieren und die Konsequenzen abschätzen lernen (UV 3)		
	7	Comenius	Chatregeln	IServ	
	8	Ev. Religionslehre	Reich Gottes – Goldene Regel		
	9	Informatik	Informatik, Mensch und Gesellschaft: Virtuelle Realität		

	10	Deutsch	WhatsApp-Netiquette: Wie verändern digitale Medien unsere Kommunikation?)		
3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft					
<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <p>Ich kenne geeignete Seiten, auf denen ich als Kind/Jugendliche meine Meinung äußern kann.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	alle Fächer	Veröffentlichung gelungener Arbeitsergebnisse nach Qualitätskriterien	Internet (HP) / IServ	FI
	8	Deutsch	Teilnahme an Mitmachaktionen der Zeitungen		
	9	Informatik	Informatik, Mensch und Gesellschaft: „Big Data“		
	10	Französisch Englisch	Bewerbungsschreiben / Bewerbungsgespräch		
	5-10	alle Fächer	Möglichkeit der Mitarbeit Schüler Homepage		
3.4 Cybergewalt und -kriminalität					
<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> <p>Ich weiß, wie ich mich bei Gewalt, Beleidigungen und Drohungen im Internet verhalte.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	Comeniusstunde	Internet-Mobbing, Anti-Mobbing-Schulung durch schulinterne Beratungspersonen		
	6	Englisch	Umgang mit cyberbullying / Ratschläge geben (Unit 5)		
	7	Comenius	Chatregeln	IServ	
	8	Politik	Internetabzocke, Mobbing im Internet, Jugendkriminalität		
	9	Informatik	Schadsoftware: Phishing, Trojaner, Viren		
	10				

4. Produzieren und Präsentieren						
4.1 Medienproduktion und -präsentation						
<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p> <p>Ich habe digitale Medienprodukte gestaltet.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung	
	5	Englisch	My school		Plakate	
		Ge-schichte				
	6	Englisch Ge-schichte	Sights in London Ägypten: Präsentation eigener Ergebnisse	Plakate		
		Deutsch	PPP zum eigenen Lieblingsbuch gestalten (UV)	PPP		
	7	Erdkunde	Landschaftszonen	Power Point, Prezi		
	8	Kunst	Werbefilme / Fotoromane			
		Musik Ge-schichte	Musik und Werbung Absolutismus	Jingle-Komposition per Digital Audio Software Power Point, Prezi		
	9	Ge-schichte	Erster Weltkrieg: Erstellen von Präsentationen und Erklärvideos Arbeit mit verschiedenen Apps im Rahmen von Gedenkstättenfahrten	Power Point, Prezi, iMovie		
		Informatik	Strukturieren und Vernetzen: soziale Netzwerke; DNS			
10	Ge-schichte	Geschichte digital – Weltkarten spiegeln das Weltbild				
4.2 Gestaltungsmittel						
<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung	

<p>nen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> <p>Ich weiß, wie ich mit Bildern, Schriftarten und Tönen bestimmte Wirkungen erziele.</p>	5	Ge- schichte	Rom: Spiel- und Dokumentarfilmanalyse		
		Englisch	Kurzfilmbesprechung, -analyse		
	6	PP/ Biologie	Collagen, Podcasts, Präsentationen, Kurzfilme: kennen-, analysieren und herstellen lernen		
		Biologie	Unionslabor, Marktspiel, Fischereispiel, Wettbewerb		
		k. Religion	augmented reality		
	7	Deutsch	Anleitung: Erstellen von Erklärvideos/Tutorials		
	8	Ge- schichte	Stadt im Mittelalter: Dokumentarfilmanalyse Analyse der Funktionsweise von Werbung		
		Kunst	Werbefilme und Fotoromane		
	9	Ge- schichte	Erster Weltkrieg: Analyse selbst erstellter Erklärvideos Widerstand im Nationalsozialismus: Spielfilmanalyse („Sophie Scholl“)		
		Informatik	Strukturieren und Vernetzen: soziale Netzwerke; DNS		
10	Englisch	Growing up Think globally – act locally	Blogs Advertisements		
	Ge- schichte	Genauer hingeschaut: Was meint „Dschihad?“ Dokumentarfilmanalyse			
5- 10	Musik	Reflexion über die Funktion von Musik (elementarer Bestandteil des Inhaltsfeldes: Verwendungen von Musik), z. B.: Musik im öffentlichen Raum, Musiktheater, Filmmusik etc.			

4.3 Quelldokumentation

<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p> <p>Wenn ich Bilder oder</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
					5
	Ge- schichte	Frühe Hochkulturen am Beispiel Ägyptens: Präsentation eigener Ergebnisse			

Texte für meine Arbeit verwende, schreibe ich dazu, woher diese stammen.	7	Alle Fächer	Quellen bei Referaten	Referate	
	8	Ge- schichte	Absolutismus: Präsentationen Werbefilme und Fotoroman		
		Kunst			
		Informatik	Erstellen einer Internetseite mit HTML/CSS/Javascript – Quellenangaben für Bilder und Texte/ Links einfügen		
	9	Ge- schichte	Erster Weltkrieg: Präsentationen und Erklärvideos		
10	Englisch	Zitierstandards in Präsentationen, Facharbeiten und Referaten			

4.4 Rechtliche Grundlagen

	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u. a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u. a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p> <p>Ich veröffentliche nicht ohne Erlaubnis Bilder oder Informationen von anderen.</p>	5-6	Comeniusstunde	Tablet-Nutzungsregeln besprechen, Urheberrecht und Datenschutz kennenlernen		
	5	Englisch	Smartphone rules		
	6	English	Umgang mit Fotos		
	7	Deutsch	Argumentieren: Unerlaubtes Filmen und Fotografieren bzw. Handynutzung in der Schule		
		Musik	Musik und Markt: GEMA	mp3-Dateien, Musik-Streaming	
	8	Kunst	Werbefilme und Fotoromane		
		Informatik	Grundlagen der Verschlüsselung; Passwort- und Datenschutz		
	9	Informatik	Grundlagen der Verschlüsselung; Passwort- und Datenschutz		
	10	Englisch	Zitierstandards in Präsentationen, Facharbeiten und Referaten		
	alle	Alle Jg./KI	eigene Regeln für den Umgang miteinander vereinbaren		

5. Analysieren und Reflektieren						
5.1 Medienanalyse						
<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p> <p>Ich kenne die Vielfalt der Medien in unserer Gesellschaft und deren Entwicklung.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung	
	5	Englisch	Vokabular Mediennutzung			
		Mathe	Medien im Alltag von Kindern: Vor- und Nachteile reflektieren			
	6	Praktische Philosophie	Umgang mit einer medialen Welt			
	7	Ev. Religionslehre	Eine Erkundung des Judentums in der Gegenwart und als Religion Jesu			
	8	Praktische Philosophie	Technik – Nutzen oder Risiko? Medien – Spiegel der Wirklichkeit			
		Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft			
	9	Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft			
10	Geschichte	Vermeintlich unpolitisch? Instagram, Twitter und Snapchat als Orte politischer Meinungsbildung				
5.2 Meinungsbildung						
<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung	
	5	Mathe	(Bildliche/ Mathematische) Darstellung von Themen in Zeitungen und Prospekten			
	6	Politik	Verbraucher in der Marktwirtschaft			
	7	Musik	Born to be a star			
	8	Kunst	Werbefilme und Fotoroman (kritische			

Ich kenne Beispiele dafür, dass Medien meine Meinung beeinflussen.			Auseinandersetzung mit manipulierten Bildern)		
		Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft		
		Musik	Musik und Werbung	Werbespots vor Youtube Videos	
	9	Englisch	Textanalyse		
		Praktische Philosophie	Der schöne Schein – ästhetische Gestaltung der eigenen Lebenswelt		
		Informatik	Geschichte des Computers/ des Internets; Informatik, Mensch und Gesellschaft		
	10	Englisch	Werbung		
Geschichte		Genauer hingeschaut: Was meint „Dschihad?“ Faktencheck im Internet			

5.3 Identitätsbildung

Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen Ich weiß, wie z. B. Computerspiele und Soziale Medien auf mich wirken können.	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5-6	Comeniusstunde	TikTok und Influencer besprechen, CHAP-Kopfschmerzstudie besprechen und Zusammenhang zwischen Kopfschmerzen und Medienkonsum wahrnehmen	Ergebnispräsentation der Studie	
	7	Praktische Philosophie	Möglichkeiten der Orientierung in der Pubertät		
	8	Informatik	Vergleich von Lernvideos/videogestützte Anleitungen (Scratch 3.0: AppCamps, Khan-Academy)		
	9	Informatik	Vergleich von Lernvideos/videogestützte Anleitungen (Scratch 3.0: AppCamps, Khan-Academy)		
	10	Deutsch	Erstellen von fiktiven Facebook-Profilen für literarische Figuren		

5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p> <p>Ich kenne Möglichkeiten, die Häufigkeit und die Art meiner Mediennutzung zu kontrollieren.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5		Einsatz der Medienscouts und Paten		
	6	Praktische Philosophie	Umgang mit der medialen Welt		
	7	Deutsch	Argumentieren: Nutzung von Smartphones und sozialen Netzwerken		
	8	Informatik	Tabellenkalkulation mit Excel; Koooperative Lernformen		
	9	Informatik	Tabellenkalkulation mit Excel; Koooperative Lernformen		
10					

6. Problemlösen und Modellieren

6.1 Prinzipien der digitalen Welt

<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p> <p>Ich weiß, dass ein Algorithmus ein Befehl ist. Dadurch funktionieren Geräte und Computer.</p>	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
	5	KR, ER, PP	Finden einer Bibelstelle		
	6	Informatik	Algorithmen/ Künstliche Intelligenz/ Automaten		
	7	Chemie	Protokolle schreiben		
		Mathe	Zuordnungen		
	8	Informatik	Algorithmen/ Künstliche Intelligenz/ Automaten/ Programmiersprachen; HTML und XML		
9	Informatik	Algorithmen/ Künstliche Intelligenz/ Automaten/ Programmiersprachen; HTML und XML			
10					

6.2 Algorithmen erkennen					
	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p> <p>Ich kenne Beispiele für Algorithmen auch in meinem Alltag.</p>	5	Mathe	Lösungsstrategien für Sachaufgaben		
	6	Informatik	Programmieren mit Scratch		
	7	Mathe	Gesetzmäßigkeiten bei Zuordnungen		
	8	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	9	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	10				
6.3 Modellieren und Programmieren					
	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p> <p>Ich habe (ein Programm) selbst programmiert.</p>	5	Mathe	Lösungsstrategien für Sachaufgaben		
	6	Informatik	Programmieren mit Scratch, Künstliche Intelligenz; Automaten		
	7	Mathe	Gesetzmäßigkeiten bei Zuordnungen		
	8	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten Datenbanken modellieren, analysieren, evaluieren; Chiffrierung und Dechiffrierung		
	9	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten Datenbanken modellieren, analysieren, evaluieren; Chiffrierung und Dechiffrierung		
	10				

6.4 Bedeutung von Algorithmen					
	Jg.	Fach	Thema	Medien	Lehrplan / Verantwortung
<p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p> <p>Ich kenne Beispiele dafür, wie digitale Geräte und Computer mein Leben beeinflussen.</p>	5	Alle	Auswirkung von Algorithmen bei der Suche im Internet		
	6	Informatik	Programmieren mit Scratch, Künstliche Intelligenz; Automaten		
	7	Ev. Religionslehre	Von Vorbildern und Followern – Filter Bubbles		
	8	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	9	Informatik	Programmieren mit Scratch, Javascript und Python; Künstliche Intelligenz; Automaten		
	10				



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Urheberrecht

Dieses Medienkonzept basiert auf der Vorlage des Mustermedienkonzepts der Medienberatung Kreis Olpe sowie der Medienberatung Kreis Münster, verbreitet durch die Medienberatung Gütersloh (Mustermedienkonzept GT - Version 2)

Ansprechpartner*innen

Regina Brautmeier, Schulleiterin

Lars Eckmann, Patrick Elfert, Luisa Frenck, Janita Pfromm, Julian Schmauck, Markus Schulze (Team für die Digitalisierung)

Tobias Boßmeyer, Medien- und Datenschutzbeauftragter

Dieses Medienkonzept wurde auf der Lehrerkonferenz am 28.02.2023 und auf der Schulkonferenz am 23.05.2023 verabschiedet.

Datum: 24.05.2023

Unterschrift der Schulleiterin:
gez. Regina Brautmeier