



# Medienbildungskonzept

*Lernen mit und über Medien*

EUROPASCHULE  
Humboldt-Gymnasium  
Gifhorn



Stand: März 2020



<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>3</b>
<b>2</b>	<b>Rahmenbedingungen am Humboldt-Gymnasium</b>	<b>4</b>
2.1	Entwicklungsstand – wo stehen wir?	4
2.2	Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?	5
<b>3</b>	<b>Infrastruktur, Hardware-/Softwarekonzept – welche Ausrüstung wir einsetzen wollen</b>	<b>5</b>
3.1	Entwicklungsstand – wo stehen wir?	5
3.2	Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?	7
<b>4</b>	<b>Medienkompetenz im Schulleben, Fachunterricht und Wahlangebote</b>	<b>9</b>
4.1	Entwicklungsstand – wo stehen wir?	9
4.2	Ziele -- wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?	9
<b>5</b>	<b>Kommunikation und Information – wie wir Materialien und Wissen zur Verfügung stellen</b>	<b>9</b>
5.1	Entwicklungsstand – wo stehen wir?	9
5.2	Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?	9
<b>6</b>	<b>Weiterbildung</b>	<b>10</b>
6.1	Entwicklungsstand – wo stehen wir?	10
6.2	Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen	10
<b>7</b>	<b>Schlusswort</b>	<b>11</b>
<b>8</b>	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>11</b>



## 1 Einleitung

„Dem Menschen zugewandt die Welt entdecken, bewahren und gestalten“ – dieses, unser Schulmotto stellt die zentrale Grundlage unseres Medienbildungskonzeptes dar. Unser Medienbildungskonzept verfolgt dabei zwei zentrale Ziele:

Zum einen wollen wir die Medienkompetenz sowie das Medialitätsbewusstsein unserer Schülerinnen und Schüler fördern und erweitern. Medien und die digitale Welt gehören zu unserem Alltag, daher gilt es zur Herausbildung und Förderung einer digitalen Mündigkeit, diese pädagogisch aufzugreifen. Dabei erscheint eine Trennung in analoge und digitale Medien teilweise überholt (vgl. z.B. Bernsen/König/Spahn 2012: 25., zit. n. Bernsen/Spahn 2015: 200). Vielmehr erscheint es sinnvoll, im didaktischen Kontext von „Lernen *an* Medien (Medium als Lernobjekt), *mit* Medien (Medium als Lernwerkzeug), *über* Medien (Medium als Lerninhalt) und *in* Medien“ zu sprechen (vgl. ebd.: 196).

Zum anderen möchten wir in unserer Schule und unserem Unterricht zeitgemäße Bildung umsetzen, verstanden im Sinne Mihajlovic, der diesen Begriff als Erweiterung digitaler Bildung definiert:

*„Zeitgemäße Bildung orientiert und reflektiert sich immer wieder neu an allen Herausforderungen gesellschaftlicher Entwicklung, die aus dem digitalen Wandel resultieren. Sie unterscheidet beim Lernen nicht zwischen einzelnen Fächern, Klassen, Schularten oder formaler und non-formaler Bildung.“* (Mihajlovic 2017)

Den Schülerinnen und Schülern, den Eltern sowie unseren Kolleginnen und Kollegen zugewandt wollen wir mit diesem Konzept den Rahmen hierfür setzen. Unser Medienbildungskonzept stellt hierfür neben den Fachcurricula und unseren Methoden-, Präventions-, Berufs-, Studienorientierungs- und Mobilitätskonzepten einen wichtigen Baustein dar.

Dabei wollen wir den Raum und die Bedingungen schaffen, Neues für Lernen, Lehren und Leben an unserer Schule, in unserer Gemeinschaft und unserer Gesellschaft zu entdecken, auszuprobieren und weiterzuentwickeln. Es geht nicht darum, Bewährtes „über Bord zu werfen“ und nur noch von heute auf morgen mittels digitalisierter Endgeräte zu unterrichten, sondern das vorhandene Können und Wissen zu bewahren und neue pädagogisch-technische Möglichkeiten sinnvoll in den Lern- und Lehrprozess zu integrieren. Wir wollen weder unsere Schülerinnen und Schüler noch unsere Kolleginnen und Kollegen als bloße Konsumenten digitaler Angebote verstanden wissen, sondern als aktive Gestalter von Lehr- und Lernprozessen fördern.

Als pädagogische Basis dienen die im KMK-Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“ veröffentlichten und im Orientierungsrahmen Medienbildung des Niedersächsischen Landesinstitut für Qualitätsentwicklung (NLQ) ausdifferenzierten Kompetenzen:

Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
---	-------------------------------	------------------------------	-----------------------------	--------------------------	---



Wir haben uns für ein schulinternes Curriculum entschieden, bei dem die fachbezogenen Inhalte durch die Fachgruppen systematisch erhoben und diesen Kompetenzbereichen zugeordnet werden. Als weitere Grundlagen unseres Konzepts sind die 2016 vom Land Niedersachsen veröffentlichte „Medienkompetenz in Niedersachsen Ziellinie 2020“ sowie die Fördervoraussetzung für den „Digitalpakt“ von Bund und Ländern zu nennen.

## 2 Rahmenbedingungen am Humboldt-Gymnasium

### 2.1 Entwicklungsstand – wo stehen wir?

2019 wurde das Humboldt-Gymnasium als eine von neun Schulen in Niedersachsen als Digitale Schule ausgezeichnet. Zu den zugrundeliegenden Kriterien gehören die Module Pädagogik und Lernkulturen, Qualifizierung der Lehrkräfte, regionale Vernetzung, Konzept und Verstetigung sowie Technik und Ausstattung. Wir befinden uns also auf einem guten Weg.

Seit einigen Jahren nutzen eine Reihe von Kolleginnen und Kollegen eigene iPads im Unterricht, während die Mehrheit die schuleigenen Laptops und Dokumentenkameras einsetzt. Im Schuljahr 2018/19 haben alle Kolleginnen und Kollegen auf Grundlage des schuleigenen Medienbildungskonzepts ein iPad erhalten, welches sie nun im Fachunterricht einsetzen. Die gesammelten Erfahrungen zu möglichen Einsatzszenarien werden vor allem innerhalb der Fachgruppen, aber auch fächerübergreifend ausgetauscht. Darauf aufbauend haben bisher einige Fachgruppen interne Fortbildungen bei ihren Fachkonferenzen durchgeführt. Zudem gibt es Fortbildungen innerhalb des Kollegiums (z.B. Einführung in die Nutzung des iPads für AnfängerInnen sowie zu Einsatzmöglichkeiten im Unterricht, siehe Kapitel 6). Außerdem nehmen viele Kolleginnen und Kollegen die Möglichkeit externer Fortbildungen wahr.

Charakteristisch für unsere Schule ist, dass wir neben den überall verankerten und unter 4.1 dargelegten Medienbildungskompetenzen zusätzlich informatisches Wissen als wichtigen Bestandteil einer zeitgemäßen Allgemeinbildung erachten. Deswegen hat sich die Schulgemeinschaft bereits 2014 entschlossen, Informatik verbindlich als Schulfach für die Jahrgänge 8-10 ab dem Schuljahr 2015/2016 einzuführen; in Jahrgang 8 wird es mit einer Wochenstunde, in den Jahrgängen 9 und 10 mit je zwei Wochenstunden unterrichtet. In diesem Fach wird informatisches Hintergrundwissen projektorientiert erlernt, damit unsere Schülerinnen und Schülern über ein technisches und algorithmisches Verständnis der Zusammenhänge verfügen, das über das reine Anwenden hinausgeht. Diesem Ansatz folgt nun auch das Kultusministerium, das die Einführung des verbindlichen Faches Informatik im zehnten Schuljahrgang für 2023/24 und im Schuljahrgang 9 ab 2024/25 als Erweiterung zur bisher geltenden Stundentafel plant.

Das aktuelle Medienbildungskonzept wurde von interessierten Kolleginnen und Kollegen sowie den Verantwortlichen aus den Bereichen Systemadministration, Finanzen, Prävention, Schulsozialpädagogik und Schulleitung im Zeitraum 2017-2018 entwickelt. An unterschiedlichen Stellen ergänzten die Fachgruppen ihre Ideen und Beiträge ebenso wie



Schulleiterrat, Schülervertretung und Schulvorstand. Die vorliegende Fassung ist eine Überarbeitung vom Februar 2020, basierend auf Arbeit der Steuergruppe, der Fachgruppen und der o.g. Verantwortlichen aus den Bereichen Systemadministration, Finanzen, Prävention, Schulsozialpädagogik und Schulleitung. Bei dieser Überarbeitung stand vor allem im Mittelpunkt, die geltenden schulinternen Fachcurricula auf Aspekte von Lernen an, mit, über und in Medien zu untersuchen und der oben genannten Matrix, bestehend aus sechs Lernfeldern in fünf Niveaustufen, zuzuordnen. Außerdem – wie es charakteristisch für einen fortlaufenden Entwicklungsprozess ist – kam es in einigen Fächern zur Integration neuer Aspekte, die sich vor allem im Bedarf an Hard- und Software sowie Fortbildung zeigt.

### 2.2 Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?

Gemäß dem eingangs erwähnten Wunsch nach einer zeitgemäßen Bildung besteht unser Hauptziel darin, die uns anvertrauten Schülerinnen und Schüler zu fördern und zu fordern. Sie sollen, wenn sie die Schule verlassen, befähigt sein, den sich abzeichnenden politischen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen Entwicklungen proaktiv zu begegnen.

Unsere Ziele bestehen neben der Sicherung des Erreichten in einer kontinuierlichen Evaluation, Weiterentwicklung und Vernetzung der bereits vorhandenen Angebote, in einer um praktisches Wissen ergänzten Überarbeitung der Kompetenzmatrix sowie einem darauf bezogenen Ausbau der technischen Infrastruktur. Die Fachgruppen werden auf dieser Grundlage SAPs entwickeln, anhand derer Wünsche und Ziele, aber auch Fortbildungs- und Ausstattungsbedarf eruiert und formuliert werden. Es ist daher unerlässlich, dass unser Medienbildungskonzept kontinuierlich evaluiert und den Veränderungen und Gegebenheiten angepasst wird.

Zur Erreichung der Ziele sind Fortbildungen (vgl. Kapitel 6) sowie eine Modernisierung von Hard- und Software (vgl. Kapitel 3) geplant.

## 3 Infrastruktur, Hardware-/Softwarekonzept – welche Ausrüstung wir einsetzen wollen

### 3.1 Entwicklungsstand – wo stehen wir?

**Zur technischen Ausstattung:** Neben den bereits erwähnten iPads verfügt unsere Schule über folgende Hardware:

- Schulserver auf Linux Basis (IServ) plus Backup-Server
- drei Rechnerräume mit zweimal 20 und einmal 18 Schülerarbeitsplätzen und jeweils einem Lehrerarbeitsplatz
- in allen Unterrichts- und Fachräumen Netzwerkanschlüsse (WLAN und LAN), Beamer (AppleTV), Leinwand und Lautsprecher
- flächendeckendes Funknetzwerk (WLAN)
- 4 Arbeitsplätze, ein Drucker und ein Scanner im Lehrerzimmer



- 1 Arbeitsplatz, ein Drucker im Lehrerzimmer Westflügel
- 5 Notebooks zur Ausleihe im Notebook-Wagen
- 5 interaktive Whiteboards in Fachräumen
- 5 TV-Wagen (Fernseher + DVD-Player, Auslaufmodell)
- 10 MP3-Player

Zusätzlich zu den schuleigenen Geräten besteht die Möglichkeit, private Geräte einzusetzen (BYOD = „bring your own device“). Eine Einbindung in das vorhandene Schulnetzwerk ist technisch unproblematisch und erfolgt über die Administratoren. Die Entscheidung, ob Schülerinnen und Schüler private Geräte im Unterricht verwenden dürfen, wird von den jeweiligen Lehrkräften getroffen.

Grundsätzlich ist laut unserer Schulordnung vom 8.2.2017 der Gebrauch von Smartphones, Tablets und Co im Unterricht, bei besonderen schulischen Veranstaltungen sowie bei Lernkontrollen untersagt. Zu unterrichtlichen Zwecken jedoch können Lehrkräfte von dieser Regel abweichen. Zum Beispiel können Sensoren von Smartphones im Physikunterricht sinnvoll eingesetzt, Wörter in den Fremdsprachen nachgeschlagen oder Umfragen im Politikunterricht ausgewertet werden.

Auch bezüglich der Pausen pflegen wir einen liberalen Umgang mit den oben genannten Geräten, sofern sie nicht missbräuchlich eingesetzt werden. Wir profitieren vom Nutzen dieser Technologien und sensibilisieren Schülerinnen und Schüler durch diverse Präventionsmaßnahmen (siehe Präventionskonzept) für einen verantwortungsbewussten Umgang mit ihnen (zum Beispiel die Beachtung von Persönlichkeitsrechten, Urheberrechten etc.).

Als Beispiel für eine mögliche technische Weiterentwicklung ist darüber hinaus der Raum O3 als Pilotraum geschaffen worden, in dem ein fest installierter Rechner sowohl an das Netzwerk angebunden als auch am Beamer angeschlossen ist. In diesem Raum können Fachgruppen diese Möglichkeiten der technischen Weiterentwicklung erproben. Die Ergebnisse dieses Testlaufs werden evaluiert und fließen ebenfalls in die Modernisierungsentscheidungen ein.

**Zur Software:** Alle PC-Arbeitsplätze laufen unter Microsoft Windows und werden zentral über den Schulserver administriert. Verfügbar sind in der Regel ein Browser und ein Office-Paket (in der Regel Microsoft Office bzw. Libre Office). Weitere Anwendungen können auf Anforderung installiert werden. Über den Server wird das gesamte Schulnetzwerk gewartet und überwacht. Folgende Funktionen stehen zur Verfügung:

- integrierte und mehrfach abgesicherte Kommunikationsplattform mit E-Mail, Foren, Chat und gruppenfähigem Kalender (IServ)
- Klausurenplan für die Sekundarstufe I
- Anmeldeserver für die PCs
- Arbeitsplätze (hg-gf-Domäne)



- Mail- und File-Server, auf den die Nutzer auch von außen Zugriff haben
- Cloud-Speicher (max. 500 MB pro Benutzer)
- Gruppen- und Benutzerverwaltung
- Steuerung und Kontrolle des Internetzugriffs

Des Weiteren stehen über IServ eine Reihe von Programmen zur Installation bereit, die im Fachunterricht eingesetzt werden. Für einzelne Fächer sind dies beispielsweise:

- *Informatik*: Structorizer, Scratch, BYOB, Lazarus, yEd 3.16.2.1, POV-Ray, Filius, AtoCC sowie Digital Simulator.
- *Mathematik*: TiConnect, OS 3.10, Ti-Apps und GeoGebra.
- *Musik*: Noten-Checker, Emagic Logic Fun, Audacity sowie Mausklavier-Midi-Tester.

Auf den iPads wurden vorab eine Reihe von Apps wie Microsoft Office und padlet sowie fachgruppenspezifische Apps installiert. Es besteht die Möglichkeit, dass Fachgruppen Apps über ihren Etat anschaffen und dass Kolleginnen und Kollegen Apps erwerben.

**Zur Administration:** Die Wartung der Soft- und Hardware erfolgt zum einen durch das Admin-Team (zwei Lehrkräfte). Der sogenannte „First-Level-Support“ wird von ihnen sowie der Schulassistenten für die Schule vor Ort geleistet (z.B. Software installieren, Toner wechseln), der weitergehende „Second-Level-Support“ ist Aufgabe des Schulträgers und wird von beauftragten Fachfirmen wahrgenommen.

### 3.2 Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?

Der Ostflügel der Schule wird derzeit um einen Neubau mit neun Räumen (Südostflügel) erweitert. Im Sinne unseres Medienbildungskonzeptes möchten wir alle Unterrichts- und Seminarräume im Südostflügel mit Active Boards nach dem Beispiel des Erdkundefachraumes O3 ausstatten.

Wie bereits erwähnt, erproben viele Lehrkräfte den Einsatz von Tablets im Unterricht. Während der Evaluation und Überarbeitung des Medienbildungskonzeptes wurde deutlich, dass deutlich mehr Klasesätze an iPads vonnöten sind, um zeitgemäß digital unterrichten zu können. Daher muss der Bestand an mobilen Geräten ausgeweitet werden. Dies ist vor allem vor dem Hintergrund der Probleme, die BYOD mit sich bringt (Bildungsgerechtigkeit, Kompatibilität etc.), ein als notwendig erachteter Wunsch zu sehen.

Die benötigten Anschaffungen lassen sich in drei Kategorien einteilen: Anschaffungen für die Schule im Allgemeinen, Hardware und Software für die Schule im Allgemeinen und für den Fachunterricht.

#### Schule allgemein:

- High-Speed-Internetanschluss (schnellstmögliches Internet)
- 2 mit 31 Computerarbeitsplätzen ausgestattete Informatikräume (plus Lehrerarbeitsplatz)



zusätzlich zu den bisherigen Informatikfächerräumen

- Arbeitsraum für die Oberstufenschüler mit Computern und Druckern

### Hardware

- Klassensätze an ipads (1 Klassensatz pro Jahrgang)
- Active Boards in weiteren Unterrichtsräumen
- 1 hochwertiger Computer zur Bearbeitung von Videos und Filmen

### Allgemeine Software und Apps:

- digitale Buchversion der Schulbücher für Lehrkräfte (s. z.B. BiBox)
- digitale Unterrichtsassistenten zu den Lehrwerken für die Lehrkräfte
- Goodnotes
- Classroom-Management-Software
- Bildbearbeitung/Grafiksoftware (freie Software), Mindmap-Apps, kollaborative Textverarbeitung, kooperative-kollaborative digitale „Pinnwand“ (z.B. padlet), Office-Paket, Präsentationssoftware (z.B. prezi, BookCreator, Comic-Erstellung), Wörterbücher, AdobeVoice zur Erstellung von Hörbeiträgen
- Falls vereinbar mit dem Datenschutz: Teacher's Tool
- Falls vereinbar mit dem Datenschutz: Digitales Klassenbuch
- Untis, Indivare, (Fuxmedia)
- IServ

Bei der Software besteht ein großer Bedarf an konkreten Programmen zur Erstellung von Medienprodukten (s. Kompetenzbereich Produktion und Präsentation), z.B. Text-, Statistik-, Grafik-, Audio- und Filmbeiträge. Außerdem wird eine Vielzahl an konkreten digitalen Unterrichtswerken genannt. Diese werden in einer gesonderten Liste angehängt und können nach den verschiedenen Evaluationsprozessen modifiziert werden. Vgl. Anhang 3.

Auch die zukünftige Wiederbeschaffung von Computern etc. zur Beibehaltung bzw. Verbesserung des bestehenden Ausstattungsstandards und die Einholung entsprechender Angebote darf nicht aus den Augen gelassen werden. Diese wird weiterhin in Kooperation zwischen den Koordinatoren Herrn Mussehl und Herrn Riedel in Absprache mit dem Landkreis organisiert (siehe Medienbildungskonzept des Landkreises). Grundlage für mögliche Modernisierungen wird dabei weiterhin der Bedarf der Fachgruppen und der unterschiedlichen Akteure in der Schule sein, der in regelmäßigen Gesprächen mit den zuständigen Koordinatoren ermittelt wird.



## 4 Medienkompetenz im Schulleben, Fachunterricht und Wahlangebote

### 4.1 Entwicklungsstand – wo stehen wir?

Die Tabelle (Anhang 1) gibt einen Überblick zu den Medieninhalten im Fachunterricht und den dabei jeweils fokussierten Kompetenzen von Medienbildung. Dabei zeigt sich, dass einige Kompetenzen deutlich stärker gefördert werden als andere; auch sind bisher noch nicht alle Unterrichtsfächer (gleichermaßen) am Lernen an Medien, mit, über und in Medien beteiligt.

### 4.2 Ziele -- wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?

Im Sinne einer zeitgemäßen Bildung besteht unser vorrangiger Arbeitsschwerpunkt in der sinnvollen Integration digitaler Medien als Unterrichtsmedium und Unterrichtsgegenstand. Durch Sammlung von Erfahrungen und Evaluation wollen wir . Zudem wollen wir Unterrichtsangebote für bislang weniger geförderte Lernfelder und Niveaustufen entwickeln. Insbesondere für den als sehr wichtig erachteten Bereich „Schützen und Sicher ren“ wird aufgrund seiner Bedeutsamkeit die Bildung einer Arbeitsgruppe als notwendig angesehen, die sich mit diesem Thema auch vor dem Hintergrund der Gefahren digitaler Welten für die unteren Jahrgänge beschäftigt und ein tragfähiges Konzept zur Umsetzung entwickelt.

Wir wollen über ein kollaboratives Arbeitstool (Padlet oder etherpad) den Austausch und die Kommunikation unter Kolleginnen und Kollegen niedrigschwellig erleichtern. Die Fachgruppen werden überdies Best Practice-Beispiele gemeinsam entwickeln; weitere Best Practice-Beispiele werden von einzelnen Kolleginnen und Kollegen vorgestellt und über die Fachgruppenordner auf IServ für alle zugänglich gemacht.

## 5 Kommunikation und Information – wie wir Materialien und Wissen zur Verfügung stellen

### 5.1 Entwicklungsstand – wo stehen wir?

Grundlage unserer schulinternen Kommunikation ist IServ. Hierzu erhalten alle Schülerinnen und Schüler ab Jahrgang 5, alle Lehrerinnen und Lehrer sowie Angestellten wie Schu-lassistenten, Schul-sozialpädagogen, Sekretärinnen und Hausmeister einen eigenen Account. Dieser wird für die digitale Kommunikation, den Materialaustausch und die gegenseitige Information täglich genutzt. Ebenso werden der Vertretungsplan, der Kalender und der Klausurenplan regelmäßig benutzt.

Jede Fachgruppe verfügt über einen digitalen Ordner, in dem Materialien wie Unterrichtsreihen, Klausuren aber auch Materialien von Fortbildungen zur Verfügung gestellt werden. Dies wird bisher unterschiedlich intensiv genutzt.

### 5.2 Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen?

Die derzeitige Evaluation ergab, dass es bezüglich der derzeitigen Kommunikations- und Informationsmöglichkeiten keinen nennenswerten Neubedarf gibt, der mit dem Datenschutz vereinbar wäre (z.B. digital geführte ILE- und Schülerakten).



Wir möchten die Schülerinnen und Schüler stärker motivieren, regelmäßig ihr IServ-Account zu kontrollieren (z.B. das Lesen von Emails) und die ihnen zur Verfügung gestellten Möglichkeiten intensiver zu nützen. Weitere Möglichkeiten (z.B. die Durchführung von Wahlen über IServ-Module oder die Bekanntgabe der Belegungsbögen im Ganztage) werden noch geprüft.

## 6 Weiterbildung

### 6.1 Entwicklungsstand – wo stehen wir?

Es finden regelmäßige schulinterne Fortbildungen zum Einsatz von Medien im Fachunterricht statt, so z.B. zum Einsatz der iPads, der Dokumentenkameras sowie zur Nutzung der Active-Boards.

Neben Schulungsveranstaltungen für Schülerinnen und Schüler werden zusätzlich Veranstaltungen zu aktuellen medienpädagogischen Themen und Problemen für Kolleginnen und Kollegen sowie Eltern angeboten, um beide Gruppen in ihrer Erziehungskompetenz in Medienfragen zu stärken. Beispiele hierfür sind folgende Vorträge:

- 2018/2019: Whatsapp, Instagram und Snapchat: Was geht Schule das an?, durchgeführt von smiley e.V.
- 2019/2020: Digitale Zeiten an Schulen, Vortrag von Prof. Dr. Martin Korte
- 2019/2020 Digitale Welten, Vortrag von Michael Ross vor allem für interessierte Eltern.

Neben den internen Fortbildungen nehmen viele Kolleginnen und Kollegen an externen Fortbildungen zum Thema Lernen mit und über Medien teil, z.B. „Zeitgemäß.modern.lernen – für Einsteiger“ in Meinersen im Februar 2020.

### 6.2 Ziele – wo wollen wir hin und wie wollen wir unsere Ziele erreichen

Die Fachgruppen haben Bedarf an Hard- und Software formuliert, deren Einsatz teilweise im Fachunterricht erprobt wird. Hier wird z.T. ein möglicher Fortbildungsbedarf bereits genannt, weitere Bedarfe werden sich im laufenden Prozess ergeben. Auch auf den Fachsprecherdienstbesprechungen werden jährlich Rückmeldungen zum aktuellen Bedarf eruiert.

Ein Teil dieses Bedarfs wird durch schulinterne Fortbildungen von digital affinen Lehrkräften des Humboldt-Gymnasiums gedeckt, die sich bereits intensiv mit dem Lernen mit und über digitale Medien auseinandergesetzt haben. Sie werden ihre Fachgruppen durch die Vorstellung digitaler Medien sowie das Aufzeigen von sinnvollen Einsatzmöglichkeiten regelmäßig auf den aktuellsten methodisch-didaktischen Stand bringen; fächerübergreifende Synergieeffekte werden dadurch freigesetzt. Ein weiterer Teil des Fortbildungsbedarfs wird durch speziell eingeladene medienpädagogische Beraterinnen und Berater, Fachberaterinnen und Fachberater, Multiplikatorinnen und Multiplikatoren u.ä. vermittelt.

Es ist geplant, Fortbildungsveranstaltungen für Lehrkräfte im Kreismedienzentrum stärker zu nutzen. Vorab werden dem Kollegium das Kreismedienzentrum sowie die dort vorhandenen Medien-, Nutzungs- und Ausleihmöglichkeiten und regelmäßigen Fortbildungsver-



anstaltungen (z.B. Filmschnitt, Umgang mit weiteren digitalen Werkzeugen zum zielorientierten Einsatz im Fachunterricht, präventive Themen) für Lehrkräfte vom Leiter des Kreismedienzentrums in einer zentralen Veranstaltung vorgestellt.

Auch wird von schulischer Seite der Besuch von Fortbildungen des NLQ im Zusammenhang mit „Lernen in der digitalen Welt“ unterstützt. Extern sollen die Schulmedientage sowie Veranstaltungen des Netzwerks „Mobiles Lernen“ wie „Mobile Schule“ (vgl. März 2020) zur Fortbildung von einzelnen Kolleginnen und Kollegen genutzt werden ebenso wie die der zweijährliche „Tag der Medienkompetenz“ (November 2021).

Im Juli 2020 ist darüber hinaus eine schulinterne Lehrerfortbildung geplant, bei der neben der Vorstellung möglicher Einsatzszenarien in Workshops die Fachgruppen Best Practice-Beispiele in sogenannten SAPs erarbeiten werden. Dieses dient auch der kontinuierlichen Weiterentwicklung des pädagogisch-technischen Einsatzkonzepts.

### 7 Schlusswort

Es zeigt sich, dass ein Medienbildungskonzept nie abgeschlossen ist, sondern sich aufgrund der vielfältigen Veränderungen in der digitalen Welt, in der pluralistischen Gesellschaft, in der Schüler-, Eltern- und Lehrerschaft, in den Curricula usw. im stetigen Fluss befindet. Es bedarf daher einer regelmäßigen Anpassung an Bildungsziele einerseits und an die gegebenen Voraussetzungen andererseits.

### 8 Literaturverzeichnis

Bernsen, Daniel/König, Alexander/Spahn, Thomas (2012): Medien und historisches Lernen: Eine Verhältnisbestimmung und ein Plädoyer für eine digitale Geschichtsdidaktik. In: Zeitschrift für digitale Geschichtswissenschaften 1 (2012), S. 1–27.

Bernsen, Daniel/Spahn, Thomas (2015): Medien und historisches Lernen. Herausforderungen und Hypes im digitalen Wandel. Erstveröffentlichung in: Zeitschrift für Geschichtsdidaktik 14 (2015), 191-203. [https://unterricht-digital.de/wp-content/uploads/2016/09/Bernsen\\_Spahn\\_Medien-und-historisches-Lernen.pdf](https://unterricht-digital.de/wp-content/uploads/2016/09/Bernsen_Spahn_Medien-und-historisches-Lernen.pdf)

KMK (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. [https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie\\_neu\\_2017\\_datum\\_1.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/Strategie_neu_2017_datum_1.pdf)

Mihajlovic (2017): Was ist zeitgemäße Bildung? <https://mihajlovicfreiburg.com/2017/09/08/was-ist-zeitgemaesse-bildung/>

NLQ (2015): Orientierungsrahmen Medienbildung. <https://www.nibis.de/uploads/redriedl/medienportal/OR/Orientierungsrahmen%20Medienbildung%20in%20der%20Schule%20-%20Arbeitsfassung.pdf>

Presse- und Informationsstelle der Niedersächsischen Landesregierung (Hrsg.): Medienkompetenz in Niedersachsen Ziellinie 2020. [https://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/fileadmin/bilder/allg/Konzept\\_Medienkompetenz\\_Niedersachsen\\_2016\\_06\\_24\\_.pdf](https://www.medienkompetenz-niedersachsen.de/fileadmin/bilder/allg/Konzept_Medienkompetenz_Niedersachsen_2016_06_24_.pdf)



## Anhang 1: Kompetenzerwartungen und Übersicht der Medienkompetenzen der Fächer

	Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren
Niveau- stufe <b>1</b>	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.	Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen.	Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.
Niveau- stufe <b>2</b>	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Schülerinnen und Schüler sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.
Niveau- stufe <b>3</b>	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten.	Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.
Niveau- stufe <b>4</b>	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	Schülerinnen und Schüler entwickeln ein erweitertes Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch und schützen sich durch geeignete Maßnahmen.	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft.
Niveau- stufe <b>5</b>	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektieren sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Schülerinnen und Schüler agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und reflektieren zum Problemlösen und Handeln nutzen.	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung digitaler Medien für politische Partizipationsprozesse und Generierung von Öffentlichkeit bewusst.



Recherchieren, Erheben, Verarbeiten und Sichern

Niveau- stufe	Kernkompetenz	Kompetenzen in den curricularen Vorgaben der Fächer			
		Aufgabenfeld A	Aufgabenfeld B	Aufgabenfeld C	Andere
1	Schülerinnen und Schüler informieren sich unter Anleitung mit Hilfe von Medien.	Deutsch (Jg. 5, 7) Englisch (Jg. 5) Kunst (Jg. 5/6) Latein (Jg. 6) Spanisch (Jg. 6, 7)	Erdkunde (Jg. 5) Politik-Wirtschaft (Jg. 8) Ev. Religion (Jg. 6, 8) Kat. Religion (Jg. 6) Werte und Normen (Jg. 6)	Biologie (Jg. 5) Chemie (Jg. 5) Mathematik (Jg. 6) Physik (Jg. 5/6)	
2	Schülerinnen und Schüler entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen und entwickeln erste Such- und Verarbeitungsstrategien.	Deutsch (Jg. 5, 6) Kunst (Jg. 5/6) Spanisch (Jg. 8, 11) Latein (Jg. 7)	Erdkunde (Jg. 5, 7, 8) Geschichte (Jg. 6, 7) Ev. Religion (Jg. 6, 8) Kat. Religion (Jg. 8) Werte und Normen (Jg. 6)	Biologie (Jg. 6, 7) Chemie (Jg. 6) Mathematik (Jg. 6) Physik (Jg. 5/6, 7/8, 9/10)	
3	Schülerinnen und Schüler recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen und strukturieren Informationen zunehmend selbstständig.	Deutsch (Jg. 6, 7, 10) Englisch (Jg. 7) Kunst (Jg. 7/8, 9/10) Latein (Jg. 9) Spanisch (Jg. 9, 10, 11)	Erdkunde (Jg. 5, 7) Geschichte (Jg. 7, 8) Ev. Religion (Jg. 8) Kat. Religion (Jg. 8, 10) Werte und Normen (Jg. 8, 9)	Biologie (Jg. 9, 10) Chemie (Jg. 7, 8, 9) Physik (Jg. 9/10, 11)	Sport (Jg. 8)
4	Schülerinnen und Schüler wenden selbstständig geeignete Methoden und Strategien zum Suchen, Verarbeiten, Erheben und Sichern von Daten und Informationen an.	Deutsch (Jg. 8, 9, 12/13) Englisch (Jg. 8, 11, 12/13) Kunst (Jg. 11) Latein (Jg. 11) Spanisch (Jg. 11), 12/13	Erdkunde (Jg. 10, 11, 12/13) Geschichte (Jg. 7) Politik-Wirtschaft (Jg. 10, 11)	Biologie (Jg. 11) Chemie (Jg. 9, 10, 11, 12/13) Informatik (Jg. 8)	Sport (Jg. 10, 12/13)
5	Schülerinnen und Schüler führen selbstständig komplexe Medienrecherchen durch. Sie erheben Daten, bewerten Informationen, identifizieren relevante Quellen, verarbeiten und sichern die Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden.	Deutsch (Jg. 9, 10, 12/13) Englisch (Jg. 8, 12/13) Darstellendes Spiel (Jg. 11, 12/13) Spanisch (Jg. 12/13)	Erdkunde (Jg. 12/13) Geschichte (Jg. 12/13) Werte und Normen (Jg. 11)	Biologie (Jg. 12/13)	Sport (Jg. 12/13)



Kommunizieren und Kooperieren

Niveau- stufe	Kernkompetenz	Kompetenzen in den curricularen Vorgaben der Fächer			
		Aufgabenfeld A	Aufgabenfeld B	Aufgabenfeld C	Andere
1	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und interagieren mit Hilfe digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Deutsch (Jg. 5, 6)			
2	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren unter Einhaltung von Umgangsregeln mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	Darstellendes Spiel (Jg. 11, 12/13) Deutsch (Jg. 5, 6, 7, 12/13) Englisch (Jg. 12/13) Spanisch (Jg. 11, 12/13)			
3	Schülerinnen und Schüler kommunizieren verantwortungsbewusst und nutzen mediengestützte Kommunikationsmöglichkeiten in kooperativen Arbeitsprozessen.	Deutsch (Jg. 7) Englisch (Jg. 7) Spanisch (Jg. 11)	Geschichte (Jg. 6)	Chemie (Jg. 6)	
4	Schülerinnen und Schüler geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	Darstellendes Spiel (Jg. 11, 12/13) Deutsch (Jg. 8, 10, 12/13) Englisch (Jg. 8, 12/13) Spanisch (Jg. 12/13)	Informatik (Jg. 8)		
5	Schülerinnen und Schüler kommunizieren und kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen und nutzen ihre Medienerfahrung zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	Deutsch (Jg. 9, 12/13) Englisch (Jg. 12/13) Spanisch (Jg. 12/13)			



**Produzieren und Präsentieren**

Niveau- stufe	Kernkompetenz	Kompetenzen in den curricularen Vorgaben der Fächer			
		Aufgabenfeld A	Aufgabenfeld B	Aufgabenfeld C	Andere
<b>1</b>	Schülerinnen und Schüler entwickeln unter Anleitung einfache Medienprodukte.	Deutsch (Jg. 5, 6) Englisch (Jg. 5) Kunst (Jg. 5/6) Latein (Jg. 6) <i>Musik (Jg. 5)</i> Spanisch (Jg. 6, 7)	Geschichte (Jg. 5) Ev. Religion (Jg. 6) Kat. Religion (Jg. 6) Werte und Normen (Jg. 5)	Biologie (Jg. 5) Chemie (Jg. 5) Physik (Jg. 5/6, 7/8)	
<b>2</b>	Schülerinnen und Schüler erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.	Deutsch (Jg. 5, 6, 7) Englisch (Jg. 5, 6) Kunst (Jg. 5/6, 7/8, 9/10) Latein (Jg. 6, 7) <i>Musik (Jg. 6)</i> Spanisch (Jg. 8)	Geschichte (Jg. 5) Politik-Wirtschaft (Jg. 8) Ev. Religion (Jg. 6) Kat. Religion (Jg. 8) Werte und Normen (Jg. 5, 6)	Biologie (Jg. 8) Chemie (Jg. 6) Informatik (Jg. 8) Physik (Jg. 7/8)	Sport (Jg. 8)
<b>3</b>	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten und präsentieren in verschiedenen Formaten.	Deutsch (Jg. 7, 8, 9) Englisch (Jg. 7) Kunst (7/8, 9/10) Latein (Jg. 7, 8) Spanisch (Jg. 8, 9, 10)	Geschichte (Jg. 7, 8, 12/13) Politik-Wirtschaft (Jg. 9, 10, 13) Ev. Religion (Jg. 8, 10) Kat. Religion (Jg. 9) Werte und Normen (Jg. 8, 9)	Biologie (Jg. 9, 10) Chemie (Jg. 9) Informatik (Jg. 9) Physik (9/10, 11)	
<b>4</b>	Schülerinnen und Schüler planen Medienproduktionen und gestalten, präsentieren und veröffentlichen in verschiedenen Formaten unter Beachtung rechtlicher Vorgaben.	Deutsch (Jg. 8, 9, 10, 12/13) Englisch (Jg. 9, 10, 12/13) Latein (Jg. 9, 10) <i>Musik (Jg. 5)</i> Spanisch (Jg. 11, 12/13)	Erdkunde (Jg. 8, 12/13) Geschichte (Jg. 9) Politik-Wirtschaft (Jg. 8, 11) Kat. Religion (Jg. 12/13)	Chemie (Jg. 9) Informatik (Jg. 8, 9)	Sport (Jg. 10, 12/13)
<b>5</b>	Schülerinnen und Schüler planen und realisieren selbstständig Medienprodukte unter Beachtung rechtlicher Vorgaben und präsentieren sie adressatengerecht vor Publikum.	Darstellendes Spiel (Jg. 11, 12/13) Deutsch (Jg. 9, 10, 11, 12/13) Englisch (Jg. 11, 12/13) Latein (Jg. 11) Spanisch (Jg. 12/13)	Erdkunde (Jg. 12/13) Geschichte (Jg. 9) Ev. Religion (Jg. 12/13) Werte und Normen (Jg. 11)	Biologie (Jg. 12/13)	<i>Sport (Jg. 12/13)</i>



**Schützen und sicher agieren**

Niveau- stufe	Kernkompetenz	Kompetenzen in den curricularen Vorgaben der Fächer			
		Aufgabenfeld A	Aufgabenfeld B	Aufgabenfeld C	Andere
1	Schülerinnen und Schüler kennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und wenden grundlegende Strategien zum Schutz an.	Deutsch (Jg. 5) Kunst (Jg. 5/6)	Werte und Normen (Jg. 5)	Informatik (Jg. 9)	
2	Schülerinnen und Schüler sprechen über ihr eigenes Nutzungsverhalten und entwickeln eingrundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	Deutsch (Jg. 5, 6) Englisch (Jg. 6)	Ev. Religion (Jg. 5) Kat. Religion (Jg. 5)	Informatik (Jg. 9, 11)	
3	Schülerinnen und Schüler reflektieren und berücksichtigen Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen	Kunst (Jg. 9/10)	Ev. Religion (Jg. 5) Kat. Religion (Jg. 5) Werte und Normen (Jg. 7)	Informatik (Jg. 11)	
4	Schülerinnen und Schüler entwickeln ein erweitertes Bewusstsein für Datensicherheit und Datenmissbrauch und schützen sich durch geeignete Maßnahmen.	Darstellendes Spiel (Jg. 11) Englisch (Jg. 10) Musik (Jg. 9) Spanisch (Jg. 11)		Informatik (Jg. 10, 12/13)	
5	Schülerinnen und Schüler agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	Darstellendes Spiel (Jg. 12/13) Deutsch (Jg. 10)	Ev. Religion (Jg. 10, 12/13) Kat. Religion (Jg. 9, 12/13)	Informatik (Jg. 10)	



**Problemlösen und Handeln**

Niveau- stufe	Kernkompetenz	Kompetenzen in den curricularen Vorgaben der Fächer			
		Aufgabenfeld A	Aufgabenfeld B	Aufgabenfeld C	Andere
<b>1</b>	Schülerinnen und Schüler kennen Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen zur Verarbeitung von Daten und Informationen	Deutsch (Jg. 5, 6, 7) Englisch (Jg. 5, 6, 7) Kunst (Jg. 5/6) Latein (Jg. 6) <i>Musik (Jg. 5, 6, 7, 8, 9, 10)</i> Spanisch (Jg. 6, 7)	Erdkunde (Jg. 6) Geschichte (Jg. 6) Kat. Religion (Jg. 7)	Informatik (Jg. 8) Mathematik (Jg. 7) Physik (Jg. 5/6, 7/8)	
<b>2</b>	Schülerinnen und Schüler erweitern und vertiefen ihre Kenntnisse von digitalen Werkzeugen unter Anleitung.	Deutsch (Jg. 5, 6, 7) Englisch (Jg. 5, 6, 7)	Erdkunde (Jg. 6) Geschichte (Jg. 6) Ev. Religion (Jg. 8)	Chemie (Jg. 8) Informatik (Jg. 8) Mathematik (Jg. 8, 9) Physik (Jg. 11)	
<b>3</b>	Schülerinnen und Schüler setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein und erarbeiten erste algorithmische Zusammenhänge.	Deutsch (Jg. 6, 7, 8) Kunst (Jg. 9/10)	Erdkunde (Jg. 6)	Informatik (Jg. 8, 9, 10) Mathematik (Jg. 8, 9, 10, 11, 12/13) Physik (Jg. 11, 12/13)	
<b>4</b>	Schülerinnen und Schüler bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	Deutsch (Jg. 12/13) Latein (Jg. 10) <i>Musik (Jg. 5, 6, 7, 8, 9, 10)</i> Spanisch (Jg. 11, 12/13)	Erdkunde (Jg. 10, 11, 12/13)	Informatik (Jg. 8, 9, 10, 11, 12/13) Mathematik (Jg. 11, 12/13) Physik (Jg. 11, 12/13)	
<b>5</b>	Schülerinnen und Schüler können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren und reflektiert zum Problemlösen und Handeln nutzen.	Deutsch (Jg. 12/13) <i>Musik (Jg. 9, 10)</i>		Informatik (Jg. 8, 9, 10, 11, 12/13)	



Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Niveau- stufe	Kernkompetenz	Kompetenzen in den curricularen Vorgaben der Fächer			
		Aufgabenfeld A	Aufgabenfeld B	Aufgabenfeld C	Andere
1	Schülerinnen und Schüler beschreiben ihr eigenes Medienverhalten und kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft.	Deutsch (Jg. 5, 6, 7) Kunst (Jg. 5/6)			
2	Schülerinnen und Schüler setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander und kennen erste Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle.		Kat. Religion (Jg. 8)		
3	Schülerinnen und Schüler reflektieren Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in verschiedenen Lebensbereichen, analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.	Deutsch (Jg. 7, 8) Kunst (Jg. 9/10) Latein (Jg. 8)	Werte und Normen (Jg. 7)		Sport (Jg. 8, 10, 12/13)
4	Schülerinnen und Schüler analysieren die Gestaltung medialer Darstellungsformen und reflektieren die Wirkung von Medien auf Individuum und Gesellschaft.	Deutsch (Jg. 8, 9, 10) Englisch (Jg. 10) Kunst (Jg. 9/10) Musik (Jg. 9) Spanisch (Jg. 11)	Erdkunde (Jg. 9) Geschichte (Jg. 9, 10) Politik-Wirtschaft (Jg. 8, 9) Ev. Religion (Jg. 12/13) Kat. Religion (Jg. 12/13)		Sport (Jg. 12/13)
5	Schülerinnen und Schüler analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. Sie sind sich der Bedeutung von digitalen Medien für politische Partizipationsprozesse und der Generierung von Öffentlichkeit bewusst.	Darstellendes Spiel (Jg. 12/13) Deutsch (Jg. 11, 12/13) Englisch (Jg. 9) Musik (Jg. 10)	Geschichte (Jg. 11, 12/13) Politik-Wirtschaft (Jg. 9, 12, 13) Werte und Normen (Jg. 10)	Informatik (Jg. 12/13)	



## Anhang 2: Software und Materialbedarf der Fachgruppen

Fach	Software
Biologie	Simulationsapps Bionik-Kästen für den fachübergreifenden Unterricht Informatik
Chemie	Simulationsapps
Darstellendes Spiel	Officepaket, Padlet
Deutsch	Duden (Wörterbuch) Digitale Rechtschreibübungsprogramme Digitale Materialien zum Lehrwerk Kollaborative Texterstellungstools Professionelles Videobearbeitungsprogramm Hörbuchfassungen von Büchern
Englisch	Mindmap (z.B. Popplet Lite) Hörbeitrag (z.B. Wave Pad Audio“ / „Adobe Voice) Kollaborative Textverarbeitung (z.B. Edupad)
Erdkunde	Diercke Atlas Lehrbücher Terra Digital
Französisch	
Geschichte	Officepaket Grafiksoftware Bildbearbeitungssoftware (freie Software) App zur mittelalterlichen Stadt (z.B. Konstanz im Mittelalter) App zum digitalen Overlay-Verfahren Apps für Augmented Reality (“WDR AR 1933-1945”) App „Fliehen vor dem Holocaust“ Digitales Kartenprogramm
Informatik	Software bereits vorhanden Bionik-Kästen für den fachübergreifenden Unterricht Bio-



	logie Robotik-Baukästen (EV3)
Kunst	3-D-Software
Latein	Powerpoint Stop-Motion Bookcreator App (Deutsch-Latein-Latein-Deutsch-Wörterbuch)
Mathematik	Geometriesoftware (z.B. Geogebra) CAS DGS
Physik	Simulationsapps (Ladungsträger, Rutherford-Experiment) Video: Mondphasen, Erdmagnetfeld (WDR), Bobsport, Mausefallen, Kernspaltung GTR CBR Tabellenkalkulationsprogramm Geogebra Digitale Messgeräte
Politik-Wirtschaft	Bildbearbeitungsprogramm (freie Software) Erklärfilme (z.B. StopMotion, ExplainEverything EDU)
Religion/Katholische Religion/Werte und Normen	Comicerstellungssoftware (z.B. <a href="http://www.pixton.com/de/">http://www.pixton.com/de/</a> ) Mindmap (z.B. <a href="http://www.mindomo.com/de/">http://www.mindomo.com/de/</a> ) App für VR-Rundgänge Webquest (kostenlos)
Spanisch	Filmbearbeitungssoftware Audioprogramm
Sport	Software bereits vorhanden