

Medienkonzept

ALEXANDER-HEGIUS-GYMNASIUM AHAUS
STAND SEPTEMBER 2022



EHRUNG GÜLTIG BIS 2025

Inhaltsverzeichnis

MEDIENKONZEPT	1
VORWORT	4
ZIELSETZUNG UND INHALTLICHE SCHWERPUNKTE	6
(1) MEDIENKOMPETENZ	6
(2) FÄCHERSPEZIFISCHE DIMENSIONEN	6
(3) KOMPETENZRAHMEN MEDIENPASS NRW	7
(4) MEDIENSCOUTS	7
(5) LEADER-PROJEKT (BEENDET)	8
BEDARFSANALYSE	11
(1) BESTANDSAUFNAHME	11
(2) SMARTBOARDS UND DOKUMENTENKAMERAS	12
(3) PC (IN DEN COMPUTERRÄUMEN)	12
(4) PC (IM LEHRERARBEITSRAUM)	12
(5) IPADS	12
(6) BEDARFSEMPFEHLUNG	13
SUPPORT	14
(1) FIRST-LEVEL-SUPPORT	14
(2) SECOND-LEVEL-SUPPORT	15
ADMINISTRATION	17
PILOTPROJEKT (AUSGELAUFEN) - IPADS AM AHG	18
(1) EINLEITUNG	18
(2) PLANUNG/DURCHFÜHRUNG/UMSETZUNG	19
(3) GERÄTEAUSWAHL UND BESCHAFFUNG	21
(4) EVALUATION SEITENS DER LEHRKRÄFTE	21
(5) EVALUATION DER SCHÜLER_INNEN	22
(6) AUSWERTUNG UND ALLGEMEINE EINSCHÄTZUNG SEITENS DER LEHRKRÄFTE HÖGELE UND HEMSING	22
(7) AUSBLICK	24
BYOD	25
NEUBEWERTUNG DER SITUATION	27

<u>ANPASSUNG: 1:1 AUSSTATTUNGSKONZEPT MIT IPADS</u>	29
<u>ARBEIT MIT DEN TABLETS IN DER ERPROBUNGSSTUFE</u>	36
<u>ARBEIT MIT DEN TABLETS IN DER MITTELSTUFE</u>	37
<u>ARBEIT MIT DEN TABLETS IN DER OBERSTUFE (IN ENTWICKLUNG)</u>	38
<u>ISERV</u>	39
<u>FORTBILDUNGSPLANUNG</u>	41
<u>FÄCHERSPEZIFISCHE AUSGESTALTUNG DES KONZEPTES</u>	42
<u>MEDIENMODULE</u>	44

Vorwort

Wir möchten die Schülerinnen und Schüler in die Lage versetzen, die digitalisierte Welt und ihre Herausforderungen zu verstehen und sowohl aktuelle als auch zukünftige Herausforderungen zu bewältigen.

Wir ermöglichen unseren Schülerinnen und Schülern den Zugang zur digitalen Bildung und realisieren dadurch einen Unterricht, der durch Entdecken und Erfinden gekennzeichnet ist. Wir halten unsere Schülerinnen und Schüler dazu an die Digitalisierung und die digitalen Medien dazu zu nutzen, miteinander zu kollaborieren und Ideen zu entwickeln.

Wir machen den Schülerinnen und Schülern die Verantwortung klar, die mit der Benutzung von Technik und den digitalen Medien einhergeht. Wir eröffnen den Schülerinnen und Schülern die Grenzen der Nutzung und zeigen Anknüpfungspunkte in der analogen Welt auf.

Wir bieten den Schülerinnen und Schülern einen vernetzten Ort und verbinden sie individuell auf vielfältige, produktive, konstruktive und wertschätzende Weise.

Unsere Schule ist ein Ort, indem sich unsere Schülerinnen und Schüler von Beginn an in der digitalen Welt ausprobieren können und sollen. Dadurch finden sie Wege zur Entfaltung in der digitalen Welt und können diese in der Sicherheit der Schule überprüfen, korrigieren und verbessern.

Wir nutzen die digitalen Möglichkeiten unserer Schule, um allen Beteiligten die Chance der Partizipation zu geben, unabhängig von Zeit, Raum und Alter.

So wie im Analogen, wollen wir, dass die Schülerinnen und Schüler auch in der digitalen Welt von Anfang an die Verantwortung für ihr Lernen übernehmen. Daher bedienen wir uns der digitalen Hilfsmittel und geben ihnen die nötigen Werkzeuge an die Hand und begleiten sie durch diesen Prozess.

Wir ermöglichen Schülerinnen und Schüler digitale Hilfsmittel und die technischen Werkzeuge für sich gewinnbringend und bereichernd einzusetzen. Wir geben ihnen die nötigen digitalen Kompetenzen mit und machen sie gleichzeitig auf die Chancen und Risiken aufmerksam. So lernen Sie es, nicht nur sich selber aber auch andere nicht in Gefahr zu bringen.

Wir befähigen die Schülerinnen und Schüler sich in der digitalen Welt zurechtzufinden und zu verorten und zeigen ihnen Wege auf, sich in der technologischen Entwicklung einzuordnen.

Daher wird am Alexander-Hegius-Gymnasium das Lernen mit Medien und digitalen Werkzeugen systematisch in die unterrichtlichen Prozesse eingebunden. In dem vorliegenden Medienkonzept des werden daher die pädagogischen Zielsetzungen und die didaktisch-methodischen Aspekte der Arbeit mit Medien und digitalen Werkzeugen verankert.

Damit werden verbindliche Absprachen vereinbart und machen einen flächendeckenden Erwerb von Medienkompetenzen möglich. Weiterhin werden fächerübergreifende Richtlinien möglich, die zu einer Entlastung des Unterrichtes führen. Auf erlernte Methoden und Materialien kann so stets zurückgegriffen werden.¹

Um diese Ziele zu erreichen, müssen Unterrichtsentwicklung, Ausstattungsbedarf und Fortbildungsplanung Hand in Hand gehen.

Unterrichtsentwicklung umfasst die Aspekte "Lernen mit Medien" und "Leben mit Medien". Beim Ersten werden die Medien als didaktisches und methodisches Werkzeug verstanden, die ihre Anwendung in der Unterrichtsgestaltung und Durchführung finden. Das Zweite legt den Wert auf Reflexion der Medien sowie die digitale Welt und eine kritische Auseinandersetzung mit diesen.

Eine wichtige Voraussetzung ist somit eine adäquate Ausstattung (Tablets, Computer, Smartboards, etc.) und deren flächendeckende Vernetzung.

Eine der wichtigsten Tatsachen ist, dass ein Medienkonzept stets im Fluss und nie abgeschlossen ist. Dieser Umstand ist dem Wesen der Sache geschuldet, dass sich die mittlerweile stark digitalisierte und mediale Welt ständig weiter- und neuentwickelt. Sowohl der Einsatz von Medien und digitalen Werkzeugen, als auch ihre didaktische und methodische Einbindung muss damit regelmäßig angepasst und weiterentwickelt werden. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist somit ein wichtiges Ziel des Unterrichts.

¹ Die Umsetzung der im Kompetenzrahmen der Medienberatung festgelegten Kompetenzen hat das Alexander-Hegius-Gymnasium in den sog. Medienmodulen umgesetzt. s. Anhang

Zielsetzung und inhaltliche Schwerpunkte

(1) Medienkompetenz

Medienkompetenz wird verstanden als eine Bündelung von Fertigkeiten und Fähigkeiten auf mindestens vier Ebenen:

- die Handlungsdimension: also die Fertigkeit digitale Werkzeuge zu bedienen, mit Medien zu kommunizieren, Informationen zu recherchieren und aufzubereiten sowie die digitale Werkzeuge für die Produktion und Präsentation von Arbeitsergebnissen zu nutzen
- die kritisch-konstruktive Dimension: also die Fähigkeit nicht nur Informationen, sondern auch die Quellen von Informationen hinsichtlich ihrer Reliabilität und Validität bewerten zu können sowie Informationen für den eigenen Lernprozess auswählen und bearbeiten zu können
- die partizipativ-demokratische Dimension: also die Fähigkeit die Rolle der Medien in der globalen Informationsgesellschaft analysieren und bewerten zu können sowie für die Rolle als aktiver Bürger Medien in Kommunikationsprozessen zu nutzen
- die Sicherheit und Wahrung persönlicher Integrität: also die Fähigkeit kritisch-reflexiv beurteilen zu können, welche persönlichen Informationen (gemeint sind hier eigene und fremde) in Datennetzen veröffentlicht werden

(2) Fächerspezifische Dimensionen

Neben den in Kap. oben genannten Dimensionen, gibt es eine Vielzahl fachspezifischer Medienkompetenzen. Deren Vermittlung geschieht nicht isoliert, sondern integriert in den Fachunterricht. Dennoch wird es immer wieder Elemente im Vermittlungsprozess geben, die gelernt und trainiert werden müssen. Entscheidend für das Vermittlungsziel von Medienkompetenz ist aber die Verbindlichkeit zu vermittelnder Inhalte und zu erreichender Ziele. Das Medienkonzept für das AHG beschreibt solche Inhalte und Ziele; es lässt aber gleichzeitig den Fachbereichen gestalterische Freiräume schulspezifisch festzulegen, welche Inhalte und welche Ziele durch welche Fächer in eigens festzulegenden Organisationsformen realisiert werden sollen.

Die hier aufgezeigten Perspektiven führen konsequent zu der Einsicht, dass sich durch fächerübergreifenden Unterricht vielfach Synergieeffekte ergeben, die es zu nutzen gilt.

Weiterhin bestimmen diese Bedingungen auch maßgeblich die Planung und Umsetzung des resultierenden Fortbildungsgeschehens, das stets die Anknüpfung an die einzelnen Fachdidaktiken suchen muss. Als besonders zielorientiert sind Maßnahmen einzuschätzen,

die unmittelbar bedarfsorientiert ausgerichtet sind (Verortung im hausinternen Curriculum nach Unterrichtsgegenständen, Jahrgangstufen und Einpassung in jeweilige Sequenzen).

(3) Kompetenzrahmen Medienpass NRW

Für die Umsetzung und Ausgestaltung des Medienkonzeptes wurde von der Medienberatung des Landes NRW der „Kompetenzrahmen Medienpass NRW“² bereitgestellt. Dieser bildet die Grundlage für das vorliegende Medienkonzept und stellt eine Konkretisierung der oben erwähnten Dimension.

Insbesondere werden da die konkreten Kompetenzen beschrieben, die die Schüler_innen am Ende der Sekundarstufe I erlangen sollen.

Weiterhin stellt der Kompetenzrahmen eine Orientierung für die Fachschaften dar und bildet die Grundlage für die methodische Arbeit sowie Kompetenzvermittlung im Unterricht. Das Alexander-Hegius-Gymnasium hat diese Vorgaben in den sog. Medienmodulen (Kapitel 12) umgesetzt. Diese bilden einen fachspezifischen medienkompetenzorientierten Rahmen und stellen eine Grundlage dar, inwieweit sich der Ausstattungsbedarf gestalten soll.

(4) Medienscouts

Die Medienscouts bilden einen wichtigen Bestandteil des Medienkonzeptes des Alexander-Hegius-Gymnasium. Bei den Medienscouts handelt es sich um **Schüler_innen**, die seit Januar 2018 zertifiziert ihre Mitschüler_innen; Eltern und Lehrer in Bereich Medienkompetenz schulen und fortbilden.

Die Medienscouts sowie zwei Beratungslehrkräfte wurden in folgenden Themenbereichen³ qualifiziert:

- Internet und Sicherheit
- Social Communities
- Computerspiele
- Handy
- Beratungskompetenz
- Kommunikationstraining
- Soziales Lernen

Aus diesem Tätigkeitsfeld ergibt sich ebenfalls ein tech. Ausstattungsbedarf, nebst eines räumlichen. Die Medienscouts haben ein Computerarbeitsplatz, der ihnen in A2-3 zur Verfügung steht.

² https://www.medienpass.nrw.de/sites/default/files/media/2017_Kompetenzrahmen_Medienpass_NRW.pdf zuletzt abgerufen am 11.12.2017

³ <http://www.medienscouts-nrw.de/die-qualifizierung> zuletzt abgerufen am 31.01.2018

Somit können die Schüler_innen ihre Arbeit professionell verrichten, gestalten und planen. Betreut werden sie dabei von den Lehrkräften Hr. Hemsing (**Hauptansprechpartner**) und Hr. Högele (**Stellvertreter**). Das Projekt Medienscouts wird am AHG in Form einer wöchentlichen AG durchgeführt. In den letzten drei Schuljahren konnte sich das AHG über das Zertifikat „Mediencountsschule“ freuen.

(5) LEADER-Projekt (beendet)

In einem schulformübergreifenden Projekt des Alexander-Hegius-Gymnasiums Ahaus, der Brigiden-Grundschule Legden und der Sekundarschule Kreuzschule Heek wurden gemeinsam neue, erweiterte und bedarfsangepasste didaktisch-methodische und inhaltliche Lehr- und Lernkonzepte entwickelt und umgesetzt. Im Vordergrund stand dabei die interschulische Vernetzung von Lehr- und Lerninhalten und damit die Optimierung des Übergangs von Grund- zu weiterführender Schule einerseits und zwischen Schulformen – wie z.B. der Wechsel von der Sekundarschule zum Gymnasium – auf der anderen Seite. Zur Umsetzung dieses Vorhabens wurde zeitgemäße Technik eingesetzt, mit deren Hilfe die geplanten Lehr- und Lerninhalte vermittelt werden: Tablets und Smartphones wurden zielgerichtet als Werkzeuge eingesetzt– nicht als Ersatz, sondern als Ergänzung zu herkömmlichen und etablierten Medien („pad & book“). Angesichts der Tatsache, dass die digitalen Medien zur Grundausstattung der Schüler_innen gehören und deren Alltag entscheidend prägen, ist es gerade erforderlich, den Schüler_innen zu vermitteln, welche Bedeutung diesen Medien als hochwertige Arbeitsgeräte zukommt. Sie lernen, verantwortungsbewusst mit dem Tablet bzw. Smartphone umzugehen und werden mit den vielfältigen Arbeitsmöglichkeiten dieser Medien im Unterricht vertraut gemacht. Die Schüler_innen erhalten damit im Unterrichtsalltag einerseits die Möglichkeit, individuell an den Geräten die Lerninhalte abzurufen und zu bearbeiten, können sich andererseits aber auch mit anderen Schüler_innen vernetzen, um Lösungswege und Ergebnisse zu diskutieren. Die Möglichkeit, die individuellen Ergebnisse auch auf eine digitale Wandtafel zu übertragen, ermöglicht zudem die klassenweite Besprechung der Einzelergebnisse. Diese Konzeption macht an den Schulen eine stabile, sichere und leistungsstarke W-LAN-Struktur erforderlich und z.T. die Anschaffung entsprechender Endgeräte. Der technische Aspekt ist dabei „Mittel zum Zweck“, im Vordergrund steht die Entwicklung eines pilothaften pädagogisch-didaktischen Konzeptes mit vielen Vorteilen für die Region. Die drei beteiligten Schulen, die bewusst auch unterschiedliche Schulformen abdecken, entwickeln dabei jeweils ihr eigenes Curriculum (Fächer, Klassen, Integrationsklassen, Themen, Inhalte, Methoden, Materialien, Programme, Bewertungen, Kontrollen,

Evaluation...), um sich entsprechend ihrem Schulprofil in der Projektausgestaltung positionieren zu können. Anschließend erfolgt die Vernetzung der didaktisch-methodischen Inhalte und Arbeitsweisen der unterschiedlichen Schulformen (insb. auch im Sinne der individuellen Förderung bzw. des individuellen Forderns) zur effektiveren und früheren Nutzung bestehender Ressourcen und Generierung von Synergieeffekten.

Zur Vermeidung unnötiger Anschaffungen ist als ein neuartiger Baustein im Projekt vorgesehen, dass Schüler_innen der weiterführenden Schulen ab der Mittelstufe künftig auch ihre eigenen digitalen Medien nutzen können („Bring Your Own Device“, BYOD).

Das Projekt setzt auf einem bereits am AHG Ahaus erarbeiteten Ansatz zum „digitalen Klassenzimmer“ auf und hebt diesen Ansatz auf eine regionale und tiefer greifende Ebene. Vorkenntnisse und wichtige Grundlagen sind daher bereits geschaffen, die als unverzichtbare Grundlage für das anvisierte Projekt dienen.

Das Projekt weist auf dieser Basis den drei als gleichwertige Projektpartner beteiligten Schulen folgende Schwerpunktbereiche zu:

- Ahaus: Pionier mit vermittelbaren Vorkenntnissen und Erfahrungen in der Erprobungsstufe. Im Projektkontext vorrangig Einsatz der Technik und Entwicklung von Lehr-/Lerninhalten in der Mittelstufe sowie pionierhafte Umsetzung des BYOD-Ansatzes.
- Heek: Vorkenntnisse in Nutzung digitaler Lernplattformen zur Unterrichtsgestaltung und Unterrichtsorganisation; im Projektkontext vorrangig Entwicklung digitaler Lern-/Lehrinhalte für Schüler_innen aller Schulformen der Sekundarstufe I unter besonderer Berücksichtigung des binnendifferenzierten Unterrichts, der Inklusion und der Integration von Flüchtlingskindern (DAF/DAZ); Umsetzung des BYOD-Ansatzes
- Legden: Vorkenntnisse in Nutzung von digitalen Arbeitsblättern und Apps; im Projektkontext vorrangig Entwicklung digitaler Lern-/Lehrinhalte für Grundschulen; Berücksichtigung der relevanten Aspekte Inklusion und Integration von Flüchtlingskindern; Unterstützung des „Helfer-Systems“ (Hilfe der Schüler untereinander).

Der Arbeitsschwerpunkt aller drei Schulen gemeinsam ist die Entwicklung des Kooperationsmodells und die abgestimmte Generierung der Lehr- und Lerninhalte.

Als Ergebnis des Projektes soll ein virtuelles Lehrbuch entstehen, das Lehrstoffe verschiedener Fächer und Schulformen zusammenfasst. Es enthält Aufgaben, Tipps, Lösungen und Problemlösungsansätze verschiedenster Art und macht sie für alle Schulen verfügbar. Damit ist auch eine Optimierung des Lehrangebots im Übergang zwischen

Schulstufen und Schulformen gewährleistet: Es erlaubt z.B. den Rückgriff auf Lehrinhalte der Grundschule in der 5. Klasse oder umgekehrt ggf. den Ausblick auf kommende Lehrinhalte in niedrigeren Klassen.

Ziel

Im Fokus des Projektes steht die Stärkung der Medienkompetenz von Schüler_innen unterschiedlicher Schulformen, aber auch des Lehrpersonals (zur effektiveren Nutzung der Unterrichtszeit). Kinder und Jugendliche sollen einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien ebenso erlernen wie die Möglichkeiten zur effektiven, nachhaltigen und pädagogisch-didaktischen Nutzung von Endgeräten, die sie heute in den meisten Fällen ohnehin besitzen und/oder täglich – wenn auch in der Regel lediglich zur Unterhaltung – nutzen. Dabei sollen die vielfältigen Möglichkeiten für den Einsatz derlei Geräte als Arbeitsinstrumente aufgezeigt werden.

Durch den Medieneinsatz lassen sich die Lernprozesse und die Lernprogression gezielt steuern, sie fördern die Möglichkeiten zur Binnendifferenzierung, ermöglichen variable Arbeits- und Sozialformen und können fachspezifisch, fächerdifferent und fächerübergreifend eingesetzt werden. Die Nutzung der Geräte dient der erweiterten Kommunikation aller Beteiligten, spart Zeit und sorgt somit für effektiveres Lernen. Der Unterricht lässt sich weniger frontal gestalten und wird im Wortsinne interaktiv und bringt Schülerinnen und Schüler in einen direkten fachlichen Diskurs. Lerninhalte lassen sich in jeder Schulform problemorientiert gestalten, wodurch das Problemverständnis bei Schülerinnen und Schülern verbessert wird. Die Lehrinhalte lassen sich dauerhaft aktuell, veränderbar und anpassbar sowie didaktisch vielseitig gestalten.

Eine weitere wesentliche Zielsetzung des Projekts ist die Verbesserung der individuellen Förderung von Schülerinnen und Schülern, die heute im Schulalltag zwar ebenfalls bereits erreicht werden soll, aus Zeit- und Kapazitätsgründen jedoch häufig an ihre Grenzen stößt. Die didaktisch-methodischen Inhalte und Arbeitsweisen der unterschiedlichen Schulformen – insbesondere auch im Sinne der individuellen Förderung bzw. des individuellen Forderns – werden daher im Projekt miteinander vernetzt, um somit die bestehenden Ressourcen effektiver und auch früher zu nutzen und neue Synergieeffekte zu generieren.

Insgesamt werden durch das Projekt und die damit verbundene dauerhafte Wissensverbesserung bei Schülerinnen und Schülern auch die Übergänge von Grund- zu weiterführender Schule und von Sekundarschule zu Gymnasium erleichtert.

Bedarfsanalyse

Nach Wortlaut der Medienberatung der Standardsicherung des Landes Nordrhein-Westfalen wird empfohlen eine Bestandsaufnahme der vorhandenen Technik zu erstellen, um in der zukünftigen Arbeit die iT-Struktur besser auf ein "Sollkonzept" abzustimmen.

(1) Bestandsaufnahme

Bei der Bestandsaufnahme werden folgende Dinge erfasst:

- eingesetzte Rechner mit Alter und Leistungsmerkmalen
- interaktive Tafeln
- Tablets
- weitere Gerätschaften

Voraussetzung bei der Erfassung ist, dass die erfassten Geräte eine wichtige Funktion bei der pädagogischen Arbeit haben.

Gerät	Anzahl	Besonderheit	Verfügbarkeit	Bemerkung
PC	58		3 C-Räume Selbstlernzentrum	
Tablets (auslaufmodelle)	ca. 120	seit 2014 im Einsatz iPad Air werden sporadisch genutzt	Ausleihsystem orga. Mscouts	10 in der internationalen Klasse
Tablets (Digitalpakt)	Ca. 120	seit Dez. 2021 im Einsatz MDM-Verwaltung Leihberechtigte Internationale Klasse Ukrainische Klasse		werden personalisiert ausgegeben
Smartboard/Beamer	26	Alle Smartboards wurden 2021 mit der Software AirServer ausgestattet. Eine wichtige Ergänzung zu den iPads.		Bei einigen passt die Auflösung der Beamer nicht zum Board, hier sollten Hardware- oder Softwareseitige Lösungen gefunden werden.
Roccus W-Lan Router		Campus-W-Lan (inkl. Sporthalle)	schulweit	Teil des BYOD-Konzeptes

WEITERE

Alle Schulrechner sind mit einem Bildungsserver lserv (in der Schule) verbunden. Die Umstellung auf lServ fand im Schuljahr 2018/2019 statt.

(2) Smartboards und Dokumentenkameras

Die digitalen Tafeln sind von der Firma Promethean sowie ein Smartboard (Hersteller unklar) mit Touchscreen. Das Model Active-Board ist in vielen Räumen, die in der oben beschriebenen Tabelle aufgeführt sind, installiert, die nach und nach in den nächsten Jahren erneuert werden. Die interaktiven Active-Board Tafeln benötigen für die Inbetriebnahme einen Computer mit einem Windows bzw. MacOS Betriebssystem (in diesem Fall Windows). Alle Boards werden mit der Software ActiveInspire ausgeliefert. Eine Installation von Erweiterungen dazu sind möglich. Die Boards haben weiterhin Aktivboxen, sodass auch Audiodateien abgespielt werden können. Das Board ist auch als reines Projektionsmedium als Erweiterung oder Synchronisation des Laptop- bzw. Tabletbildschirms nutzbar. Durch die flächendeckende Installation der Software AirServer können auch die schülereigenen Tablets sowie die Dienstgeräte der Lehrkräfte den Bildschirm an die Tafeln spiegeln. Ein großer Mehrwert in Hinblick auf Interaktivität.

(3) PC (in den Computerräumen)

Alle Rechner wurden im Jahr 2019 erneuert und sind mit dem Schulserver IServ verbunden. Zusätzlich wurde im Zuge der Neueinführung des Faches Informatik in den Stufen 5 und 6 ein Laptopewagen mit 30 Laptops angeschafft.

(4) PC (im Lehrerarbeitsraum)

Der Raum steht zur Zeit leer und wartet auf seine Ausstattung.

(5) iPads

Das Pilotprojekt „iPads am AHG“ wurde vom Schuljahr 2014/15 bis 2015/16 am Alexander-Hegius-Gymnasium durchgeführt. Ausgestattet wurden zunächst zwei fünfte Klassen mit jeweils 31 Schüler_innen. Im Folgejahr kamen noch Mal drei Klassensätze hinzu. Zusätzlich wurden insgesamt vier iPad-Wagen angeschafft, die zur Synchronisation und zum Laden der iPads dienen. Zur Softwareverwaltung wurde ebenfalls ein Laptop der Firma Apple (Modell: MacBook Air 13“) angeschafft. Durch die Umstellung auf IServ werden die Geräte nun zentral über ein MDM von IServ verwaltet. Um die Ausleihe und Pflege kümmern sich die Medienscouts.

Die Tablets sind mittlerweile sehr veraltet. In absehbarer Zeit (ab ca. 2025) sind diese nicht mehr zu gebrauchen. **Zur Lösung des Problems s. Anpassung des BYOD-Konzeptes.**

(6) Bedarfsempfehlung

Generell wird empfohlen, dass man bei Gerätschaften jeglicher Art, die Kabel oder bewegliche mechanische Bestandteile aufweisen auf Mobilität verzichtet. Dies ist stets eine Fehlerquelle und verkürzt die Lebensdauer von Geräten erheblich. (als Beispiel sind die mobilen Ipad-Wagen angeführt)

Weiterhin sollte in jedem Raum mit elektrischen Geräten auf Kreidetafeln verzichtet werden und stattdessen adäquate Whiteboardtafeln installiert werden. Dies erhöht ebenfalls die Lebensdauer von Geräten.

COMPUTERRÄUME⁴

LEHRERARBEITSRAUM

Das Kollegium des AHG benötigt dringend, die bereits für 2018 vorgesehene techn. Erneuerung des Lehrerarbeitsraumes.

⁴ Beitrag der Fachschaft Informatik zum Raum- und Medienkonzept.

Support

Für die Wartung und Pflege der Medien, die in den Schulen eingerichtet werden, schlägt das Land NRW eine Supportregelung vor, die sich auf zwei Ebenen abspielt. Dem sogenannten First-Level-Support und Second-Level-Support.

(1) First-Level-Support

In der Medienberatung des Landes NRW heißt es:

„Jede Schule muss für den First-Level-Support einen oder mehrere Medienbeauftragte benennen, die entsprechend zu schulen sind und in die Medienentwicklungsplanung des Schulträgers einbezogen werden können. Die Aufgaben, die die Schulen im Rahmen des First-Level-Supports übernehmen, sollten aus pädagogischen Gründen sowie aus praktischen Überlegungen heraus nicht nach außen abgegeben werden. [...]

Weiterhin werden folgende Aufgaben ausformuliert:

- Planung und Ausbau von Netzstrukturen für unterrichtliche Anwendungen
- Absprache und Planung von unterrichtlich zu nutzenden Verzeichnisstrukturen
- Einrichtung und Pflege von abgestuften Zugangsberechtigungen
- Rechts- und Sicherheitsfragen bei der Internet-Nutzung
- Auswahl und Lizenzierung von Software
- Planung und Handhabung eines sicheren Konfigurationsschutzes
- Benutzerverwaltung

Aus praktischen Überlegungen heraus verbleibt die Unterstützung bei Anwendungsproblemen mit Software und dem lokalen Netzwerk in der Schule. Vor Ort muss es Pädagogen geben, die bei Fehlbedienungen helfen und das Kollegium in der Handhabung von Software und Nutzung lokaler Vernetzung unterstützen und schulen können. Auch die Bedienung der Datensicherung und die Wiederherstellung von Systemkonfigurationen können von der Schule geleistet werden, wenn die Geräte entsprechend einfach und z. B. durch einen Konfigurationsschutz sicher geschützt sind.

Bei Defekten der Hardware und Problemen mit komplexen Konfigurationen, deren Behebung zeitaufwendig ist und entsprechendes Fachwissen und Erfahrung verlangt, ist auf Unterstützung des Second-Level-Supportes zurückzugreifen.

Bei Beschaffungs- und Einrichtungsvorhaben sollte bedacht werden, dass auch die für den Betrieb notwendigen Kenntnisse vorhanden sein oder durch Schulungen vermittelt werden müssen. Komplexe Anwendungen und Einrichtungen, die über das

Know-how in der Schule weit hinausreichen oder die nur ganz wenige Personen in der Schule bedienen können, sind zu vermeiden.“⁵

(2) Second-Level-Support

AUFGABEN IM RAHMEN DES SYSTEMMANAGEMENTS

„Ähnlich dem First-Level-Support gibt es regelmäßig wiederkehrende Wartungs- und Pflegeaufgaben, die aus Praktikabilitätsgründen zentralisiert und vom Second-Level-Support übernommen werden sollten. Dazu kann der Virenschutz, der Schutz vor Angriffen von außen auf das Netzwerk sowie das Ausfiltern von jugendgefährdenden Inhalten des Internets oder das Update von Anwender- und Systemsoftware gehören.

Um einen ausreichenden Schutz zu gewährleisten, ist insbesondere beim Virenschutz und bei den Filtern ein ständiger Aktualisierungsprozess der benötigten Daten (Virensignaturen, Filterregeln) erforderlich.

An dieser Stelle sollten bei der technischen Bereitstellung des Schutzes zentrale Lösungen bevorzugt werden. Aktualisierungen der Software und der benötigten Daten müssen dann für alle beteiligten Schulen nur einmal durchgeführt werden.“

Dies ist im Rahmen der Einrichtung von IServ auf einen guten Weg gebracht worden und sollte konsequent weiterverfolgt werden. Anzumerken ist jedoch, dass Fortführung stets mit der Fachschaft Informatik abgesprochen werden sollte, um Unterrichtsstörungen und Kompatibilitätsschwierigkeiten zu vermeiden. Die Fachschaft Informatik schlägt jedoch einen gesonderten Supportplan für die Computerräume vor (s. Konzept der Fachschaft Informatik im Anhang).

„**Zur Unterstützung der Medienbeauftragten** werden auf kommunaler Seite die folgende Supportwerkzeuge als beispielhafte Möglichkeiten genannt.

- Die Hotline nimmt telefonische Störmeldungen vom First-Level-Support entgegen. Einfache Probleme können im Gespräch mit den Medienbeauftragten gelöst werden. Ist dies nicht möglich, so wird ein Vor-Ort-Service notwendig.

Dieser Aspekt ist bereits insofern gelöst, dass die Problemmeldungen zur Hardware zentral sowohl beim First-Level als auch beim Second-Level-Support über dem Schulserver Iserv

⁵ <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Supportregelung/First-Level-Support/>, zuletzt abgerufen am 02.12.2014, Hervorhebungen sind durch den Autor vorgenommen.

des AHG vom Kollegium gemeldet werden. In Absprache entscheiden dann das Medienteam und der IT-Fachmann der Stadt über die weitere Verfahrensweise.

- Das Personal muss über entsprechendes technisches Fachwissen verfügen. Die Kenntnis der EDV-Infrastruktur der einzelnen Schule ist zwingend erforderlich.
- Beantwortete Supportanfragen könnten in einer FAQ-Liste dokumentiert und online zur Verfügung gestellt werden.
- Ein Trouble-Ticket-System (TTS) beliefert die FAQ-Liste mit Inhalten. Dieses Werkzeug verbindet die Sammlung gelöster Supportanfragen mit einer Kommunikationsschnittstelle. Die Medienbeauftragten können gelöste Anfragen recherchieren und darüber hinaus Anfragen per E-Mail stellen.
- Damit bündelt der Schulträger effizient die Erfahrungen der Einzelschulen und gewährleistet den Erfahrungstransfer. Die Medienbeauftragten haben damit Zugriff auf eine aktuelle, elektronische Informationsquelle, die bei der Behebung häufig auftretender Fehler und einfacher Probleme helfen kann und dadurch die Hotline und den Vor-Ort-Service entlastet.

Dies ist mit IServ umgesetzt.

Damit der laufende Unterricht mit der IT-Infrastruktur aufrecht erhalten werden kann, sollte der zeitliche Abstand zwischen Supportanfrage und Behebung durch einen Techniker definiert sein. Es empfiehlt sich, dies bereits bei der Beschaffung und in Wartungsverträgen zu vereinbaren.“⁶

⁶ <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Supportregelung/Second-Level-Support/>, zuletzt abgerufen am 02.12.2014, kursive Anmerkungen sind durch den Autor vorgenommen.

Administration

Mit der Umstellung auf den Schulserver IServ im Schuljahr 2018/19 wurden für die Benutzerverwaltung vier Lehrkräfte mit Administrationsrechten ausgestattet. Drei der Lehrkräfte sind jedoch für die Hauptadministration des Schulservers verantwortlich.

Die Benutzerliste wird durch die Verwaltung an das Administrationsteam mind. zwei Mal im Schuljahr aktualisiert übergeben. Diese führen anschließend die Aktualisierung der Datenbank durch. Die zwei Hauptadministratoren führen in Absprache mit der übergeordneten Administration des Schulträgers zusätzliche Installationen durch.

Weiterhin sind ausgewählte Lehrkräfte mit zusätzlichen Rechten ausgestattet, um verwaltende Tätigkeiten zu übernehmen (News, Stundenplan, Kurwahlen,...).

Die Integration neuer schuleigener Geräte und deren Pflege wird durch den Schulträger durchgeführt.

Die Administration der Schülereigenen Geräte im Rahmen des BYOD übernimmt das Administratorenteam.

Pilotprojekt (ausgelaufen) - iPads am AHG

(1) Einleitung

Die Vermittlung von Medienkompetenz ist ein Ziel neben vielen anderen des Unterrichts. Der Einsatz von "Neuen Medien" im Unterricht ist in Anbetracht der stetigen und rasanten Entwicklung insofern nicht weniger wichtig. Umso mehr ist es erforderlich eine ständige Reflexion unter methodisch-didaktischen und pädagogischen Gesichtspunkten zu betreiben.

In den Schuljahren 2014-2016 lief am Alexander-Hegius-Gymnasium in Ahaus das Pilot-Projekt "iPad-Klassen am AHG". Dieses sieht Einführung von Tablets in der Schule als unterrichtsbegleitendes Werkzeug vor, dass die innerfachlichen und fächerübergreifenden Kompetenzen (u.a. Medienkompetenz) fördern und fordern soll. Dabei spielt die individuelle Förderung einen besonderen Schwerpunkt. Das Konzept und die Umsetzung sowie die Betreuung des Projektes übernahmen Herr Andreas Högele und Herr Markus Hemsing. Technisch wurde das Projekt durch Herrn Tübing (Verantwortlicher Stadt Ahaus) und Herrn Hisker (technischer Support Förderkreis des Alexander-Hegius-Gymnasiums) unterstützt. Das Projekt wurde hauptsächlich im Fach Mathematik, in der Erprobungsstufe durchgeführt. Die Durchführung erfolgte parallel in zwei Klassen und wurde ständig durch die oben genannten Lehrkräfte evaluiert und verbessert.

Die Tablets wurden im Laufe der Zeit in weiteren Fächern und Jahrgangsstufen (z.B. Religion, Erdkunde oder Politik) eingebunden.

Im Verlauf des Projektes wurde das Kollegium durch Fortbildungsangebote intern in das Projekt miteinbezogen. Damit kann heute eine breite Nutzung der Geräte verzeichnet werden.

Ein echter Mehrwert des Einsatzes von iPads am AHG versprach man sich durch die enorme Vielfalt der Einsatzmöglichkeiten. Ein großes Angebot verschiedener Applikationen (APPs) ermöglichen eine breit gefächerte Unterstützung bei der individuellen Förderung und Forderung der Schülerinnen und Schüler.

Weitere enorme Vorteile lagen und liegen im Bereich der Administration der Geräte. Es ist möglich diese zentral zu verwalten. Durch das abgeschlossene System ist eine Manipulation durch Fremdeinwirkung schwer möglich. Die Mobilität und die Einsatzmöglichkeit ersetzt praktisch einen "voll" ausgestatteten Computerraum.

(2) Planung/Durchführung/Umsetzung

Herr Högele und Herr Hemsing erarbeiteten bis zu Beginn des Schuljahres 2014/2015 für die 5te Jahrgangsstufe ein didaktisches und methodisches Konzept zur unterrichtlichen Umsetzung des Projektes. Dieses wurde im Laufe der Zeit ausgebaut und wird in der 6ten Jahrgangsstufe fortgeführt.

Im Folgenden sind einige didaktische Überlegungen vorgestellt, die im Laufe der Zeit ausgeführt, vervollständigt und konkretisiert wurden:

- Ziel ist es einen Unterricht zu gestalten, der die Schülerinnen und Schüler dabei unterstützt, Medienkompetenzen und jede Menge Interesse und Freude am Lernen zu entwickeln. Dabei dient der Unterricht mit den iPad als motivierendes Werkzeug, aber vor allem im Sinne der Unterrichtsgestaltung als Medium zum entdeckenden Lernen.
- Optimale Einbindung des Ipads in dem Unterricht durch eine schnelle Verfügbarkeit und durch eine einfache, intuitive Bedienung.
- Es wird eine neue Art der Präsentationsentwicklung mit Hilfe verschiedener APPs eingeführt. Die Schülerinnen und Schüler erhalten hierbei die Möglichkeit bspw. ihre Hausaufgaben mithilfe von "ShowMe" in einer Art Präsentation über den Beamer vorzustellen. Zudem können Lösungen durch Apple TV von jedem Platz aus über das iPad der SuS skizziert und auch interaktiv dargestellt werden. Die Kompetenz Argumentieren/Kommunizieren wird dadurch um ein Vielfaches bereichert. Mit den Produktivitätsprogrammen des kostenlosen iWork-Pakets können Schüler und Lehrer Dokumente, Präsentationen und Tabellenkalkulationen in professioneller Qualität erstellen, egal wo sie sind.
- Mit den iPads ist es möglich vor allem den projektorientierten Unterricht und das kooperative Lernen mehr in den Vordergrund zu rücken.
- Motivierendes Lernen durch viele kostenlose Lernapps.
- Vorteile bringt das iPad durch eine schnelle und einfache Erstellung von "Wikis" im Sinne des nachhaltigen Lernens. Ein Spiralcurriculum kann intensiv umgesetzt werden.
- Durch die interaktive Sicherung von Unterrichtsinhalten bspw. über einen "Book Creator" können einzelne Beiträge leicht erstellt werden. Unterschiedliche Unterrichtsinhalte können von verschiedenen Gruppen interaktiv und anschaulich aufgearbeitet und als Sammelband über den "Book Creator" schnell zusammengeführt werden. Dieser kann somit den SuS als langfristige Sicherung von Ergebnissen dienen.

- Gute und schnelle Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten wird möglich. Vor allem durch das interaktive Geometrieprogramm GeoGebra (Bereiche: Darstellen und Vergleichen von Zahlen, Symmetrie, Lage von Geraden, Flächen / Flächeninhalte, Körper und Netze, Zeichnen von Schrägbildern, Rauminhalt von Quadern).

TECHNISCHE UMSETZUNG UND ADMINISTRATION:

Die Tablets wurden primär von zwei Klassen der Jahrgangsstufe 5 genutzt. D.h. insbesondere waren die Tablets in dieser Zeit für den Mathematikunterricht geblockt. Die Administration der Tablets in der Schule erfolgte durch Herrn Högele und Herrn Hemsing ("First-Level-Support"). Bei technischen Fragen oder auftretenden Fehlern, die die beiden Lehrkräfte nicht lösen konnten, sollte Herr Tübing (Stadt Ahaus) als "Second-Level-Support" hinzugezogen werden. **Dieser Fall ist im Zusammenhang der Tablets nicht eingetreten.** Die Tablets wurden in einem dafür bereitgestellten "Tablet- Wagen" gelagert. Mit diesem war es möglich die Tablets zu laden und zentral durch einen Rechner oder eine Steuerungseinheit zu administrieren. Damit ließen sich wichtige Updates und Programme zentral installieren.

Die Tablets wurden dadurch auch in der Nutzung einschränkbar, sodass ein möglicher Missbrauch der Tablets verhindert werden kann. Jederzeit konnte ein (oder mehrere) Tablet(s) mithilfe eines "Images" zurückgesetzt werden, sodass Einstellungen dauerhaft erhalten bleiben.

Im Unterricht ist es möglich gemacht worden, dass die Tablets in Echtzeit miteinander zu vernetzten werden. Auch war es möglich z.B. die Bildschirmwiedergabe in Echtzeit auf ein Präsentationsmedium zu übertragen.

Weiterhin ist ermöglicht worden, dass die Tablets jederzeit während des Unterrichts online sein konnten und durch ein W-Lan Netz mit einander kommunizierten. Ein gut funktionierendes W-Lan-Netz wurde als eine Grundvoraussetzung formuliert.

Der Raum hatte mindestens ein digitales und ein analoges Präsentationsmedium (Apple TV) sowie eine Vorrichtung zur Vernetzung der Tablets mit dem digitalen Präsentationsmedium. Dies war ebenfalls eine Grundforderung.

RÄUMLICH BESTANDEN ZWEI MÖGLICHKEITEN:

1. Nutzung eines bereits vorhandenen Raumes mit Smartboard und Beamer als Präsentations -und Kommunikationsmedium. Ergänzt wird es durch ein Whiteboard an der Seite.

2. Die Ausstattung eines weiteren Raumes mit einem Beamer ohne Smartboard, da die Tablets ebenso als Smartboards genutzt werden können. Ergänzt wird es durch ein Whiteboard an der Seite oder in der Projektionsfläche.

Die Entscheidung fiel auf eine dritte Möglichkeit. Die Räume wurden jeweils mit einem Bildschirm ausgestattet, der HDMI-Anschlüsse (Apple TV) und VGA-Anschlüsse (Laptop) besitzt.

(3) Geräteauswahl und Beschaffung

Die Auswahl der Geräte fiel auf das iPad der Firma Apple. Folgende Gründe führten zu dieser Entscheidung:

- ein stetiger und langanhaltender technologischer Vorsprung gegenüber Tabletcomputern anderer Hersteller
- optimale Abstimmung zwischen Hard- und Software
- dadurch deutlich geringerer Administrationsaufwand
- nahezu keine Kompatibilitätsprobleme
- hohe Benutzerfreundlichkeit
- große Anzahl von Apps, die ständig erweitert wird, die eine strenge Kontrolle vor der Veröffentlichung (Lauffähigkeit, Viren, Anpassung an Systemupdates) unterliegen
- durch ein ganzheitliches Konzept (Apps, Bücher, Lehrmedien, Geräte) ist ein hohes Einsatzpotenzial gegeben
- nicht alle Apps, die insbesondere das entdeckende Lernen unterstützen, werden von Android-Tablets unterstützt (einige Beispiele unten)

(4) Evaluation seitens der Lehrkräfte

Auch wenn das Projekt primär in Mathematik durchgeführt wurde, so konnten sich auch Lehrkräfte anderer Fächer daran beteiligen. Für die Evaluation des Projektes wurde unter den Lehrkräften eine lose Befragung durchgeführt. Aufgrund der Konzentration auf das Fach Mathematik erschien eine flächendeckende Evaluation nicht gewinnbringend.

Trotzdem sei an dieser Stelle erwähnt, dass sich nach und nach Lehrkräfte an die Nutzung heranwagen und diese auch positiv verläuft.

(5) Evaluation der Schüler_innen

Unter den Schüler_innen der Klassenstufe 5b und 5d (iPad-Klassen) wurde ebenfalls eine Evaluation durchgeführt. Von 59 Schülerinnen und Schülern haben insgesamt 55 an den Umfragen teilgenommen.

Die Ergebnisse sind im Anhang zusammengefasst. An dieser Stelle seien einige Besonderheiten herausgegriffen.

- *Vorerfahrung:*
 - ein Großteil der Schüler_innen hat bis zur 5ten Klasse bereits Erfahrungen mit Tablets; dies stellt ein großes Potential dar, bedeutet aber gleichzeitig nicht, dass Schüler_innen dadurch mit den Medien verantwortlich umgehen können
- außerschulisch steht die Technik vielen Schüler_innen zur Verfügung
- gut zwei Drittel der Schüler_innen gaben an, keine Probleme im Umgang zu haben
- 96% Prozent empfinden den Unterricht als besser
- viele Schüler_innen sagten aus, dass sie mehr Spaß im Unterricht und das Gefühl hätten besser mit der Technik umgehen zu können
- viele empfanden es als Vorteil auf Moodle zuhause zugreifen zu können
- viele empfanden das Zusammenwirken von Heft und Tablet als anstrengend
- weiterhin stellte die Technik etwa 19% vor Schwierigkeiten

(6) Auswertung und allgemeine Einschätzung seitens der Lehrkräfte Högele und Hemsing

Vorangestellt sei der minimale technische und administrative Aufwand für die Lehrkräfte. Auch hier konnte man die Verantwortung nach und nach an die Schülerinnen und Schüler abgeben.

Von Anfang an war eine sofortige Akzeptanz durch die Schüler_innen zu beobachten. Zu erklären ist dies damit, dass das Einsatzgerät aus der Lebenswelt der Schüler_innen kommt und diese auch gleichzeitig intrinsisch motiviert.

Positiv ist herauszustellen sind die beispielsweise die Interaktionsmöglichkeiten mit Hilfe des Gerätes. Auf neue und schnelle Art und Weise treten die Schüler_innen mit einander in Kontakt. Als Beispiel sei das Einbinden eines Forums bei der Erledigung einer Aufgabe angeführt:

SETTING AUS DEM UNTERRICHT:

Die Schüler_innen haben eine Textaufgabe im Buch zu erledigen.

Die Schüler_innen, die früh fertig sind stellen ihre Lösungen online für die anderen Schüler_innen bereit. Diese vergleichen ihre Lösungen mit der bereitgestellten und geben sofort eine Rückmeldung in Form einer Bestätigung oder einer Verbesserung.

Hier ist die Besonderheit anzumerken, dass insbesondere stillere Schüler_innen die Möglichkeit haben, sich hier zu beteiligen.

Gleichzeitig ist hiermit die Möglichkeit einer Differenzierung gegeben.

In allen Situationen fand ein reger Austausch zwischen den Schüler_innen statt.

Zusätzlich zur Einbindung eines Forums besteht die Möglichkeit des Austausches in Kleingruppen mit Hilfe des „AirDrop“ zwischen den Geräten. Angefertigte Materialien lassen sich so schnell austauschen ergänzen und einbinden. Dies ist jedoch für erfahrene Schüler_innen zu empfehlen.

Alle Interaktionsformen finden auch bei der Interaktion zwischen Lehrer_innen und Schüler statt. Lehrkräfte haben hiermit die Möglichkeiten Ergebnisse einzusammeln und zu bewerten. Hier steht zusätzlich noch die Möglichkeit Materialien über USB zu verteilen bzw. einzusammeln. Dies sei jedoch weniger empfohlen, da es dem Charakter der schnellen und allzeit verfügbaren Kommunikation widerstrebt.

Einen großen Vorteil bietet die Technik bei der Visualisierung der Schülerergebnisse. Dies betrifft sowohl die digitalen als auch die schriftlich erstellten Ergebnisse. Durch „Airplay“ wird jedes iPad zu einer Dokumentenkamera. Durch entsprechende Apps lassen sich anschließend die Ergebnisse auskommentieren und ergänzen.

Einer der wichtigsten Bestandteile des Unterrichtes mit Tablets (iPads) ist eine **Lernplattform**. Am Alexander-Hegius-Gymnasium wurde die „e-Learning“-Plattform Moodle benutzt. Es lässt sich nicht genug herausstellen, dass eine Lernplattform unabdingbar für das Zusammenführen und das Zusammenwirken aller Bereiche des digitalen Unterrichtes, unabdingbar ist.

Diese dient nicht einfach als ein Pool für Materialien. Über die Lernplattform war es möglich den Schüler_innen wichtige Infos zur Verfügung zu stellen, mit ihnen zu kommunizieren, die Kommunikation zwischen den Schüler_innen zu ermöglichen, sowie Diagnostik und Differenzierung zu betreiben. Gleichzeitig diente die Lernplattform auch als Evaluationsmedium. Insbesondere machte sich die Differenzierungsmöglichkeit und die Diagnostik in dem Bereich des Förderns und Forderns bemerkbar. Hier war es auch möglich den Schüler_innen eine gute Vorbereitung auf Klassenarbeiten zu ermöglichen, denn sie

haben stets und in Echtzeit ein Feedback erhalten und konnten sich somit mit Hilfe der Lehrkraft auf ihre Schwächen konzentrieren und mit differenziertem Material arbeiten.

Ein weiterer Vorteil einer Lernplattform ist die Möglichkeit eines Zugriffes auf Unterrichtsmaterialien von überall und zu jeder Zeit. Durch die Mobilfähigkeit des Moodles ist dies auch auf mobilen Endgeräten komfortabel.

Aus fachspezifischer Sicht (Mathematik) wird der Unterricht durch den Einsatz dieser Medien sehr bereichert. Es sind dynamischer Arbeitsblätter möglich, die einerseits sehr viele verschiedene Aufgaben bereitstellen, gleichzeitig differenzieren und in Echtzeit ein Feedback liefern. In diesem Zusammenhang war von den Lehrkräften eine Besonderheit zu beobachten. Die Schüler_innen waren in den Arbeitsphasen enorm konzentriert und auf das Arbeiten fokussiert. Die Arbeitsphasen verliefen sehr effizient und wiesen stets gute Ergebnisse auf. Diese Tatsache wurde auch in allen Unterrichtsbesuchen durch die Hospitant_innen ebenfalls bemerkt und positiv herausgestellt.

Im Allgemeinen war bei den Schüler_innen ein signifikanter Zuwachs an Medienkompetenz zu beobachten. Schnell konnte man feststellen, dass sie das iPad als Werkzeug begriffen haben, das sie für sich arbeiten lassen konnten. Unterrichtlich eingebettet und zweckgebunden wurden die Schüler_innen an den Umgang mit dem Internet und Sicherheit im Netz vertraut gemacht. Verantwortlicher Umgang mit „sozialen Netzwerken“ wie Foren wurde mit den Schüler_innen schrittweise praktiziert und erweitert.

Als eine überwindbare Hürde und Teil des Lernprozesses stellte sich zu Beginn das Zusammenwirken der „alten“ und „neuen“ Medien. Das Nebeneinander von Heft und iPad muss am Anfang gezielt mit den Schüler_innen trainiert werden. Die Vorteile dieser Arbeitsweise müssen ihnen transparent plausibel gemacht werden.

Eine weitere Herausforderung stellte die Aufmerksamkeit in den Plenumsphasen. Besonders am Anfang zieht das Gerät viel Aufmerksamkeit auf sich. Dies muss ebenfalls mit den Schüler_innen geübt werden.

(7) Ausblick

Die Tablets werden vom Kollegium stark frequentiert und erfolgreich eingesetzt sind jedoch bereits stark veraltet.

BYOD

Im Schuljahr 2019/2020 wurde am Alexander-Hegius-Gymnasium die Digitalisierung konsequent weiterverfolgt, indem man sich das Potential der schuleigenen und der sich in Schülerhand befindenden Ressourcen zunutze machte. Man entschied sich zunächst für das **BringYourOwnDevice**-Konzept.

Zu einer ersten Orientierung sei an dieser Stelle ein "Fahrplan"⁷ zitiert, der von der Medienberatung NRW zur Verfügung gestellt wird. In diesem werden Aspekte genannt, die beachtet werden sollten, wenn man das BYOD-Konzept umsetzen möchte:

QUALITÄT DER SCHULISCHEN NETZANBINDUNG.

Die schulische Netzanbindung ist sehr gut. Das AHG ist mit einem stabilen Campus-Wlan ausgestattet.

ANPASSUNG BESTEHENDER HANDYREGELUNGEN

Hierbei war es wichtig die Eltern, Schüler_innen und Lehrer_innen mitzunehmen, um größtmögliche Transparenz bei der Planung und Umsetzung sowie dem Einsatz im Unterricht zu gewährleisten. Es wurde eine Nutzungsvereinbarung erstellt, die auch den Datenschutzrichtlinien genügt und den Nutzer nicht vor unüberwindbare Anmeldungshürden stellt.

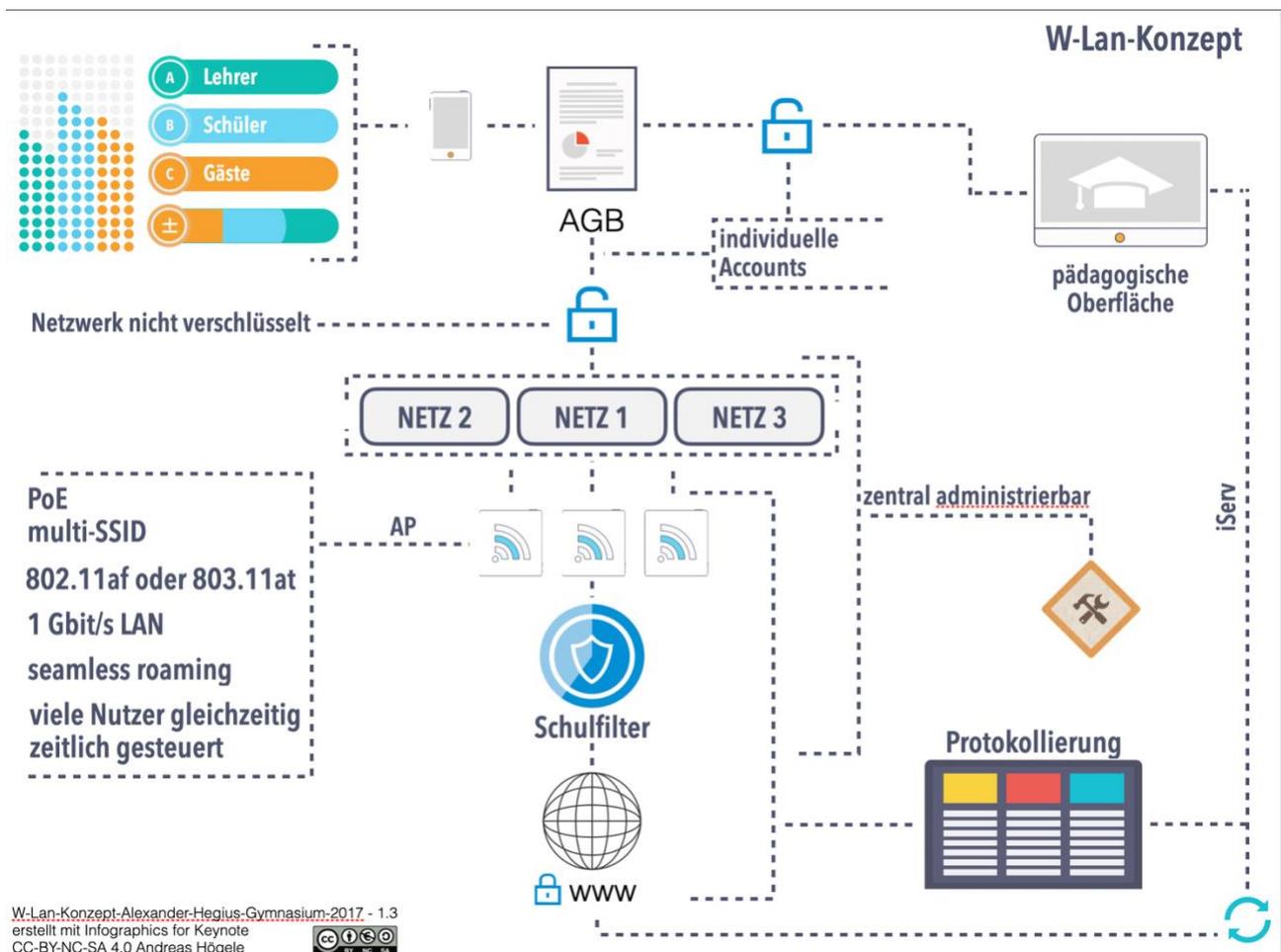
Darüber hinaus wurden Mechanismen installiert, die schulstandortgebunden auf den Nutzer reagieren, sein Nutzungsverhalten (in Übereinstimmung mit den Datenschutzvorgaben) dokumentieren und dieses nötigenfalls einschränken. Die aktuelle „Handyordnung“ sowie die „Nutzerordnung“ für das Schulnetz findet sich unter 8(3) und im Anhang.

ABSTIMMUNG MIT DEM SCHULTRÄGER UND DEM ZUSTÄNDIGEN IT-DIENSTLEISTER.

Gemeinsam mit dem Schulträger wurde eine Netzstruktur entwickelt, die den aktuellen schulischen Entwicklungen im vollen Maße genügt. Auf dieser Grundlage wurden auch Anforderungen an die Hardware formuliert und anschließend erfolgreich verwirklicht.

Auf der nächsten Seite ist die Netzstruktur des AHG dargestellt.

⁷ <http://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Ausstattung/Bring-Your-Own-Device/>, abgerufen am 15.12.2015



ASPEKTE DES DATENSCHUTZES UND DES URHEBERRECHTS

Siehe Nutzerordnung für das Netzwerk des Alexander-Hegius-Gymnasiums (Homepage).

FORTBILDUNGEN FÜR DAS KOLLEGIUM.

Siehe S. 35

NUTZUNGSREGELN

Siehe Nutzerordnung für das Netzwerk des Alexander-Hegius-Gymnasiums (Homepage).

Neubewertung der Situation

Die besondere und allumfassende Situation der Corona-Pandemie seit 2020 führte sowohl bei der Elternschaft, beim AHG als auch beim Schulträger zu einer Neubewertung der Situation. Auch wenn das Alexander-Hegius-Gymnasium auf die verschiedenen Formen des Unterrichtes (Distanz-, Hybrid-, Präsenzunterricht) flexibel reagieren konnte und gut die Herausforderungen meisterte, traten die Defizite offen zu Tage. Ein erfolgreiches Lernen wurde dadurch erschwert, dass es oft den Schüler_innen an angemessener Ausstattung fehlte und man daher nicht auf einheitliche methodische und didaktische Standards bauen konnte. Das was vorher durch die schuleigenen Geräte kompensiert werden konnte, konnte durch Smartphones und fehlende Ausstattung zuhause nicht mehr aufgefangen werden. Die Welt wird aber zunehmend digitaler und da braucht es Schulen, die Schüler_innen das Rüstzeug mit auf den Weg geben. Daher wurde die konzeptionelle Planung, die bereits seit acht Jahren am AHG stattfindet, auf starke Elterninitiative hin beschleunigt und auf den Weg gebracht. Nach dem vor den Herbstferien 2020 das Konzept in der Schulpflegschaft vorgestellt wurde, wurde in diesem Sinne das BYOD-Konzept auf ein mit einheitlicher 1:1-Ausstattung (siehe S. 29) angepasst und gilt seit dem finalen Schulkonferenzbeschluss im Februar ab dem Schuljahr 2020/21.

BESCHLUSS:

Erweiterung des BRING YOUR OWN DEVICE-Konzepts

Zur Umsetzung digitaler Unterrichtskonzepte im Präsenz- und Distanzunterricht am AHG gehört ein Tablet zur Ausstattung der Schülerinnen und Schüler - wir empfehlen aus methodisch-didaktischen und technischen Gründen ein iPad. Wir möchten damit eine vereinheitlichte Ausstattung der Schüler/innen mit digitalen Endgeräten erreichen, um bestmögliche Arbeitsbedingungen im Unterricht und zu Hause zu erreichen.

Wir beginnen im Schuljahr 2020/21 mit der Einführung des iPad in der Erprobungsstufe (Klassen 5 und 6) und der Jahrgangsstufe 9, danach werden sukzessive die neu einsetzenden Jahrgänge 5 sowie die übrigen Jahrgänge eingebunden.

Hintergründe zur Entscheidung für das iPad als digitales Endgerät für Schüler/innen:

- Die technische Einbindung in ein schulisches Bildungsnetzwerk, das von der Stadt Ahaus als Schulträger administriert wird, schafft für alle am Unterricht Beteiligten technische Sicherheiten. Zurzeit (Stand: 02.2021) lässt als Tablet nur das iPad die Möglichkeit dieser technischen Einbindung auf Stadtebene und schulübergreifend zu.
- Sowohl Schüler/innen aus BuT-geförderten (§ 28 SGB II - Bedarfe für Bildung und Teilhabe) als auch aus Elternhäusern mit finanziell-angespanntem Hintergrund, erhalten die Möglichkeit, aus dem Sofortausstattungsprogramm zum DigitalPakt Schule im Rahmen der tatsächlich verfügbaren Endgeräte ausgestattet zu werden. Sie bekommen für schulische/unterrichtliche Zwecke vom Schulträger ein iPad als

digitales Leihgerät, sofern dies bei der Schule beantragt und dort nach Prüfung befürwortet wird.

- Lehrkräfte und Schüler/innen gewinnen durch eine vereinheitlichte Ausstattung mit digitalen Endgeräten und eine Administration durch den Schulträger sowohl technische als auch methodisch-didaktische Sicherheit und damit wertvolle Unterrichtszeit.
- Das AHG unterstützt die Eltern bei der Anschaffung eines iPad im Rahmen eines Ratenkaufs durch die Zusammenarbeit der Schule und der Stadt Ahaus mit der „Gesellschaft für digitale Bildung“.
- Die in ein Bildungsnetzwerk bzw. Verwaltungsplattform eingepflegten iPads ermöglichen sowohl eine Nutzung im privaten als auch im schulischen Bereich.
- Sollten Eltern sich entgegen unserer Empfehlung für ein anderes digitales Endgerät entscheiden, ist dessen Einbindung in das Schulnetz zwar grundsätzlich möglich, die Schule kann jedoch keine Gewähr für dessen didaktisch-methodische und technische Einsetzbarkeit im Unterricht übernehmen. iPads lassen sich im Gegensatz zu Tablets und Endgeräte anderer Hersteller mit dem in allen städtischen Schulen eingesetzten MDM-System leicht und bedürfnisorientiert verwalten. Ein konzentrierter Unterricht ist deshalb derzeit nur mit einheitlichen Geräten möglich. Gleichwohl wird das AHG für den notwendigsten unterrichtlichen Einsatz (z.B. Klausuren) im Rahmen der vorhandenen Ressourcen und zur Verhinderung einer technischen Benachteiligung ein Gerät zur Verfügung stellen. Dies gilt nur für die regulären Unterrichtszeiten im Schulgebäude.
- Die Möglichkeiten der Einbindung von Geräten anderer Hersteller in das Bildungsnetzwerk der Schule, das von der Stadt Ahaus als Schulträger administriert wird, kann nicht garantiert werden. Die Pflege von Hard- und Software liegen in diesem Fall in der alleinigen Verantwortung der Eltern bzw. Erziehungsberechtigten.
- Bereits vorhandene iPads können gegen eine einmalige Gebühr in die Verwaltungsplattform aufgenommen werden. Das Gerät muss dazu ggf. in die Werkeinstellungen versetzt werden und an einen Servicedienst verschickt werden.

Anpassung: 1:1 Ausstattungskonzept mit iPads

Bereits zu Beginn ihrer Schullaufbahn sollen die Schüler:innen das Arbeiten mit digitalen Werkzeugen erlernen. Gerade im Schuljahr 2019/20 ist das besonders wichtig geworden, um auf die durch die Pandemie auftretenden Herausforderungen reagieren zu können.

Daher wird am AHG den Schüler:innen bereits ab der fünften Klasse ein Zugang zum Schulserver eingerichtet, so dass flexible Lehr- und Lernformen möglich werden. Dadurch eröffnet sich den Schüler:innen bereits mit Beginn ihrer Laufbahn an der weiterführenden Schule eine Möglichkeit, sich digital zu organisieren sowie zu strukturieren. Durch die vielfältigen Module unseres Schulservers lernen sie angeleitet ihre Daten zu verwalten und sich mit Personen u.a. per Schulmessenger und Videokonferenz auszutauschen und zu vernetzen. Die bewusste Abgrenzung zu privat genutzten Messengern soll den Schüler:innen eine sachliche Kommunikation nahebringen, die sie mit Hilfe der Lehrkräfte verinnerlichen sollen. Die Wichtigkeit dieser sog. 21stcentury Skills vor dem Hintergrund von Bildung in der digitalen Welt wird noch dadurch unterstrichen, dass wir auch als eine der ersten Schulen bereits ab dem Schuljahr 2019/20 informatische Grundbildung in den Klassen 6 und 7 und ab dem Schuljahr 2020/21 Informatik als Unterrichtsfach in den Klassen 5 und 6 anbieten.

Um den Anforderungen einer adäquaten digitalen Bildung und der Teilhabe daran gerecht zu werden, braucht es daher eine Ausstattung, die einheitlich und verlässlich ist.

Strukturell erfüllen wir das mit unserem Campus-W-Lan (auch in der Sporthalle). In nahezu allen Räumen können Schüler:innen und Lehrkräfte auf einheitliche Präsentationstechnik setzen. Auch diese wird den neuen Herausforderungen stetig angepasst, so wie beispielsweise der Installation einer Streamingsoftware, die es jedem Gerät ermöglicht, den Bildschirm zu zeigen (live). Dass wir darüberhinaus adhoc auf Herausforderungen reagieren können, zeigten wir damit, dass das AHG in kürzester Zeit Webcams und Raummikrofone - eine finanzielle Kraftanstrengung des Förderkreises !- angeschafft hat, um die Teilnahme von Schüler:innen von Zuhause aus, am Unterricht gewinnbringend zu ermöglichen und so die Effektivität von Hybridunterricht auf ein Maximum zu erhöhen.

Aus Lehrkräftesicht erfüllen wir diese Anforderungen, indem das AHG und das Medien-Team in regelmäßigen Abständen Fortbildungen veranstalten, um sich auf den neusten Stand der digitalen Bildung und deren didaktischer und methodischer Umsetzung zu bringen.

Wir befinden uns in ständiger Weiterentwicklung, um den Vorgaben des Landes und des Bundes gerecht zu werden. Bereits vor zwei Jahren erarbeiteten die Lehrkräfte ein Konzept nach dem „Medienkompetenzrahmen NRW“. In diesem Medienkompetenzrahmen werden

das überfachliche und fachliche Lernen und Lehren im Anschluss an die Digitalisierungsstrategie des Ministeriums für Schule und Bildung festgeschrieben. Der Erwerb digitaler Kompetenzen und die Nutzung der Chancen und Potenziale digitaler Medien stehen hier im Vordergrund.

Auch die Schulleitung trägt hierfür stets Sorge, indem sie den Prozess der Digitalisierung und der Entwicklung der Digitalität im Schulleben und Unterricht unterstützt und beratend begleitet.

Regelmäßig befindet sie sich im Austausch mit dem Kollegium und einzelnen Kolleginnen und Kollegen im Hinblick auf die digitale Unterrichtsentwicklung und die Umsetzung der Beschlüsse des Kollegiums. Sie verschafft sich einen Überblick zu den Stärken und den Problemfeldern in der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NWR sowie des Medienkonzeptes des AHG, um verstärkend und unterstützend tätig zu werden.

Aus Schülersicht ist eine Ausstattung mit mobilen Endgeräten 1:1 unabdingbar. Ein kontinuierlicher Umgang mit den Geräten kann damit eingeübt und zur Gewohnheit sowie eine zielführende und durchdringende digitale Bildung möglich werden.

Unsere Arbeit seit 2012 und die systematische Arbeit und Evaluation der fünfjährigen Pilotphase im Rahmen der iPad-Klassen zeigt, dass nur dann ein selbstverständlicher, effektiver und vor allem zielführender Umgang und Unterricht erreicht werden kann, wenn die Schüler_innen und Lehrkräfte auf eine einheitlich 1:1 Ausstattung setzen können.

Aus Sicht der Unterrichtsentwicklung soll der Kern eines Faches sowie traditionelle Kulturtechniken nicht ersetzt, sondern durch die Digitalisierung zeitgemäß und sinnstiftend ergänzt bzw. modernisiert werden. Durch die Kerncurricula des Landes NWR sind uns klare Vorgaben gesetzt, die wir in unseren schulinternen Plänen sukzessive implementieren.

Das Szenario, in dem die Schüler_innen des Alexander-Hegius-Gymnasiums 1:1 ausgestattet sind, befindet sich schon seit mehreren Jahren in der Entwicklung. Seit 2012 hat das AHG mit starker Unterstützung vom Schulträger und Wirtschaftspartnern Schritte unternommen, die eine Voraussetzung für die endgültige Entscheidung im Februar 2021 bildeten.

- 1. Pilotphase mit schuleigenen iPads in ausgewählten Klassen, um die didaktischen und methodischen Möglichkeiten zu erforschen sowie zu bewerten
- Erweiterung der Pilotphase, um die technische Zuverlässigkeit und Langlebigkeit zu erproben
- Implementation eines pädagogischen Servers (IServ)

- Einführung eines Campus-W-Lan
- Zugang aller Fachschaften und Klassen zu den iPads, um die Nutzungshäufigkeit zu evaluieren
- Erweiterung auf BYOD, um die Möglichkeiten der Teilhabe an digitaler Bildung zu erweitern

Unsere Erfahrungen in dieser Zeit haben gezeigt, dass iPads einerseits auf intuitive, vielfältige und individuelle Weise den Schüler_innen das Lernen ermöglichen. Andererseits sich durch Zuverlässigkeit und Langlebigkeit auszeichnen. Die Geräte werden immer noch vom gesamten Kollegium im Unterricht (im Gegensatz zu Smartphones) eingesetzt. Die Smartphones stellen oft eine Ablenkung während des Arbeitens dar. Dies ist auch ein weiterer Grund dafür, statt auf Smartphones auf Tablets zu setzen. In der Konsequenz bedeutet das, dass Smartphones in Zukunft im Unterricht nicht mehr offen benutzt werden dürfen. Sie verbleiben in den Schultaschen. Die Entscheidung für Tablets wird auch durch eine Umfrage unter den Schüler_innen gestützt, die ergab, dass Schüler_innen das Smartphone nicht als Arbeitsgerät ansehen.

Die Implementation eines Servers sowie eines Campus-W-Lans stellten die letzten Weichen zu einem Einsatz von mobilen digitalen Endgeräten im Unterricht.

Die oben beschriebene und die zukünftige Entwicklung wurde und wird stets in Absprache und außerordentlich konstruktiver Zusammenarbeit mit der Stadt Ahaus sowie den Eltern unternommen.

Engpässe durch die beschränkte Anzahl der schuleigenen iPads wurden zunächst im letzten Schritt durch die Implementation von BYOD ausgeglichen. Dies erreichte jedoch nicht die angestrebte Qualität im Unterricht. Die fehlende Einheitlichkeit und starke Heterogenität der mobilen Endgeräte stellen unterrichtlich, lernpsychologisch (Ablenkung) als auch sozial, zunehmend ein Problem dar. Eine Verlässlichkeit wird dem Zufall überlassen. Das ist ein Zustand, der langfristig nicht tragbar ist, will man konsequent Digitalisierung im Bildungsbereich betreiben und den gesellschaftlichen Herausforderungen sowie den Anforderungen an Schüler_innen und Schule gerecht werden .

Insbesondere in der Corona-Krise trat folgendes offen zu Tage:

- Es gab Schüler_innen, die teilweise kein (eigenes) Arbeitsgerät hatten oder es sich mit den Eltern oder Geschwistern teilten.
- Manche Schüler_innen besaßen nur ein Smartphone.
- Die Aufgabenstellungen waren auf Arbeitsblätter, Aufgaben aus dem Buch und eventuellen Onlineaufgaben beschränkt.

- Nicht alle Schüler_innen waren auf Grund ihrer Ausstattung in der Lage am Videounterricht teilzunehmen.

Positive Aspekte, die auch zum Vorschein kamen:

- Der Schulserver stellte auf beeindruckende Weise seine Wichtigkeit unter Beweis.
- Lehrkräfte können Arbeitsmaterialien digital zur Verfügung stellen.
- Ein breiter kollegialer Austausch wurde in Gang gesetzt.
- Videokonferenzen wurden erstmalig und erfolgreich praktiziert.
- Kollaboratives Arbeiten wurde zur Normalität.
- Die Grenzen des digitalen Unterrichtes in verschiedensten Formen wurden erweitert.

Auf der Grundlage dieser Entwicklung, der Krise des Jahres 2020 (die sich noch lange in das Jahr 2022 fortsetzte) sowie der Elterninitiative, haben wir uns dazu entschieden das Konzept einer 1:1 Ausstattung noch im Schuljahr 2021 zu implementieren.

AUS DIESEN GRÜNDEN SETZEN WIR AUF DEN START AB KLASSE 5

- aus der Erfahrung der letzten Jahre ist es Fakt: Erstkontakt vieler Kinder zu Tablets, Computern bzw. Internet und internetbasierten Programmen vollzieht sich immer früher
- bereits in der 6ten und 7ten Klasse werden Umgangsformen mit Geräten verinnerlicht, die man meist nur mit viel pädagogischer Arbeit wieder auf eine verantwortungsvolle und produktive Bahn lenken kann
- vor dem Hintergrund der Pandemie mussten viele Kinder notgedrungen sich in dieser Welt früher zurechtfinden, als sie es sonst getan hätten
- Mittlerweile bedienen Kinder im Grundschulalter internetfähige Endgeräte aber auch sehr erfolgreich beim Lernen
- die spätere Berufswelt funktioniert nicht ohne digitales Arbeiten
- Interesse und die Kenntnisse der Kinder sollten nicht ungenutzt bleiben
- Notwendigkeit einer guten Betreuung
- auf den modernen Wegen des Arbeitens und Lernens pädagogisch und erziehend begleiten
- mit digitalen Medien und Geräten bewusst umgehen lernen – und dies sowohl in ihrer Freizeit als auch im Unterrichtsalltag
- wir möchten in gemeinsamer Verantwortung mit den Eltern arbeiten

- wichtige Zusammenarbeit von Eltern, Lehrkräften mit den Kindern bzw. Schülerinnen und Schülern besonders wirksam im jüngeren, vorpubertären Alter der Schülerinnen und Schüler der Klassen 5

WARUM HABEN WIR UNS FÜR DAS IPAD AUSGESPROCHEN?

- Wir haben langjährige Erfahrung (über 7 Jahre) im Unterrichtseinsatz mit iPad-Klassen (in Pilotprojekten mit Schulgeräten).
- iPads sind für Schüler_innen und Lehrkräfte intuitiv zu bedienen, und auch weniger erfahrene Lehrkräfte können den Schüler_innen durch die Einheitlichkeit der Oberfläche helfen.
- Die Stadt Ahaus (Schulträger), die an Schüler_innen (unter bestimmten Voraussetzungen) Endgeräte **verleiht**, hat sich in langen Planungs- und Abstimmungsgesprächen mit den Grundschulen und weiterführenden Schulen für iPads entschieden.
- Der Schulträger stellt den Lehrkräften für die dienstlichen und pädagogischen Tätigkeiten ebenfalls ein iPad zur Verfügung (Die Geräte **gehen nicht in den Privatbesitz der Lehrkräfte über, und eine private Nutzung der Geräte durch die Lehrkräfte ist ebenfalls ausgeschlossen.**).
- Bei einer einheitlichen Ausstattung kann das Gerät als Taschenrechnerersatz eingesetzt werden und ist für das Abitur einsetzbar, wenn es, wie von uns vorgesehen ist, von der Schule im Rahmen der schulischen Nutzung verwaltet werden kann.
- Die Einheitlichkeit beugt sozialer Benachteiligung vor.
- Schüler_innen und Lehrkräfte können in einem virtuellen Klassenraum (Apple Classroom) arbeiten. Dies wäre bei unterschiedlichen Systemen nur mit einem erheblichen administrativen Mehraufwand möglich.
- Apps können vom Schulträger ohne großen Aufwand zentral verteilt werden.
- Durch die einheitliche Plattform kann die Lehrkraft mit Verlässlichkeit die Nutzung von Apps im Unterricht planen.
- Die schulische Nutzung der iPads wird durch das AHG administriert.

WARUM ELTERNFINANZIERT?

- Der Digitalpakt sieht keine Ausstattung aller Schüler_innen, sondern im Moment die Verbesserung der Infrastruktur vor.
- Endgeräte sind nur geringfügig im Digitalpakt enthalten.

- Das Sofortausstattungsprogramm bietet Familien, bei denen die Anschaffung mit erheblichen finanziellen Problemen verbunden ist, die Möglichkeit, vom Schulträger **leihweise** mit Geräten versorgt zu werden.
 - Da, wo das Sofortausstattungsprogramm nicht greift, werden in individuellen Gesprächen Lösungen gefunden.

KANN EIN BEREITS VORHANDENES IPAD EINGESETZT WERDEN?

- **JA!**
 - Das schulische Profil des Geräts wird durch den Schulträger konfiguriert.
 - Das Gerät muss hierfür **komplett zurückgesetzt werden (darauf vorhandene Daten werden dabei gelöscht)**. Im Anschluss an die Konfiguration können Daten, z.B. in Form eines Backups, wieder auf das private Profil geladen werden.
 - Nach **erfolgreicher** Konfiguration wird das Gerät von der Schule verwaltet.
 - Die Verwaltung durch die Schule kann wieder entfernt werden. Dies ist beispielsweise dann der Fall, wenn die Schullaufbahn an unserer Schule endet.

AB WELCHER STUFE WERDEN DIE IPADS EINGEFÜHRT?

- Alle zukünftigen Klassen 5 (Gründe s. o.).

FINANZIERUNG

- Zusammenarbeit mit der **Gesellschaft für digitale Bildung**
- Grundpaket:
 - iPad 64GB + Hülle + DeQsterPencil = 498,90€ (468,97€ bei Sofortkauf)
 - Finanzierung mit 13,80€/Monat (bei drei Jahren)
- OPTIONAL: **Versicherung** (EMPFEHLEN WIR DRINGEND) und **weitere Merkmale**

WIE SIEHT ES MIT DIGITALEN SCHULBÜCHERN AUS

- **DIE SCHULBÜCHER SEHEN ZUM TEIL DIGITALE LIZENZEN VOR. MITTEL- BIS LANGFRISTIG SOLLEN DIESE AUCH GENUTZT WERDEN.**

ASPEKTE DIDAKTISCHEN/METHODISCHEN ARBEITENS

- die Schüler_innen erwerben 21.-Century-Skills (Kompetenzen):
 - 4K Modell des Lernens: Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken

- Neue mediengestützte Lehr- und Lernformen
- Ermöglichung von stärkerem individuellen Lernen
- Selbstgesteuertes Lernen
- Vielfältige Medienfacetten und Zugänge
- Kommunikative und kollaborative Lernprozesse durch die Verwendung entsprechender Anwendungen
- Verzahnung von Lern- und Alltagssituationen
- Schaffung einer persönlichen Lernumgebung
- Erwerb vielfältiger Medienkompetenzen, gestützt durch ein Medienkonzept
- Das Gerät als mächtiges Werkzeug begreifen und nutzen
- Verantwortungsvollen Umgang lernen
- Das Gerät in einen individuellen Lernprozess einbinden

Arbeit mit den Tablets in der Erprobungsstufe

<p>DIGITALE KOMMUNIKATION + KOOPERATION</p>  <p>SOZIALES MITEINANDER IN DER DIGITALEN WELT</p> <p>ERST IN ISERV DANN IN DER WELT</p> <p>LTP</p>	<p>DAS DIGITALE AHG</p>  <p>iServ - GRUNDLAGEN</p>  <p>KOMMUNIZIEREN ERLEDIGEN</p> 
<p>FORMEN DIGITALER KOMMUNIKATION IN ISERV VERSTEHEN UND NUTZEN</p>  <p>MESSENGER</p>  <p>MAIL</p>  <p>VIDEOKONFERENZEN</p>  <p>FOREN</p> <p>LTP</p>	<p>MEIN TABLET - EIN WERKZEUG</p>   <p>MESSEN RECHERCHIEREN PRÄSENTIEREN</p> <p>BIO PHYSIK CHEMIE MATHEMATIK</p>
<p>MEIN TABLET - KENNEN UND NUTZEN</p> <p>ERSTE BEDIENUNG APPS, DIE ICH BRAUCHE SCHULE - PRIVAT</p>	<p>MEDIEN VERSTEHEN</p> <p>MEIN GERÄT VERANTWORTUNG MEIN DIGITALES ICH</p> <p>POLITIK KUNST MEDIENSCOUTS</p>

Arbeit mit den Tablets in der Mittelstufe



DAS DIGITALE AHG

...IServ - SCHALTZENTRALE


 KOMMUNIZIEREN


 ERLEDIGEN


 ORGANISIEREN

DIGITALE KOMMUNIKATION + KOOPERATION



**SOZIALE NETZWERKE NUTZEN
REGELN EINHALTEN**

**DIE DIGITALE WELT
VERSTEHEN**

**SICHER IM NETZ
SAFER INTERNET DAY**

MEDIENSCOUTS

MEIN TABLET - EIN WERKZEUG








RECHERCHIEREN BERECHNEN MESSEN KOOPERIEREN PRODUZIEREN PRÄSENTIEREN
 MUSIK | KUNST | DEUTSCH | FREMDSPRACHEN | NAWI | MATHEMATIK | GESELLSCHAFTSWISSENSCHAFTEN

MEDIEN VERSTEHEN

MEIN GERÄT
 EIN WISSENSPEICHER
 DAS INTERNET ALS QUELLE BEGREIFEN
 POLITIK | KUNST | MEDIENSCOUTS

MEIN TABLET - KENNEN UND NUTZEN

DAS TABLET UND GTR
 MIT DEM TABLET ORGANISIEREN
 SCHULE - PRIVAT

Arbeit mit den Tablets in der Oberstufe (in Entwicklung)



DAS DIGITALE AHG

..I.serv - SCHALTZENTRALE



KOMMUNIZIEREN



ERLEDIGEN



ORGANISIEREN

DIGITALE KOMMUNIKATION + KOOPERATION



VERANTWORTUNGSBEWUSSTSEIN
UND SELBSTREGULATION

DIE DIGITALE WELT NUTZEN
ZUKUNFTSORIENTIERT DENKEN

SOZIALE NETZWERKE - DIE
EIGENE NUTZUNG REFLEKTIEREN

MEIN TABLET - EIN WERKZEUG








RECHERCHIEREN BERECHNEN MESSEN KOOPERIEREN PRODUZIEREN PRÄSENTIEREN

FÄCHERÜBERGREIFEND

DIE DIGITALE WELT VERSTEHEN

DAS INTERNET ALS LERNRAUM BEGRIFFEN
DAS INTERNET ALS ARBEITSRAUM BEGRIFFEN
SICH IN DER DIGITALEN WELT VERORTEN

MEIN TABLET - KENNEN UND NUTZEN

VORBEREITUNG AUF STUDIUM UND BERUF
- WISSENSCHAFTSPROPÄDEUTIK -
MIT DEM TABLET ORGANISIEREN
FACHARBEIT SCHREIBEN
ABITUR MIT DEM TABLET

iServ

Als pädagogischer Server zur Umsetzung BYOD wurde iServ gewählt. Gesucht wurde eine einfache und sichere Nutzeroberfläche mit vielen Modulen, die den Arbeitsalltag der Schule bereichern. In der Vorbereitungsphase wurden die für das digitale Lernen notwendigen Module in den Bereichen Kommunikation, Organisation, Unterricht und Netzwerk für das AHG eingerichtet.

Folgende Bereiche unterstützen das digitale Lernen am AHG:

- **Verwalten von Unterrichtsmaterialien (von überall und ständig verfügbar)**
- **Kommunikation zwischen Schüler_innen und Lehrkräften**
- **Organisation des Schulalltags (Klausurplan | Vertretungsplan | Kurswahlen)**
- **Werkzeug für den Unterricht (Aufgaben)**
- **Dateiablage (von überall und ständig verfügbar)**
- **Videokonferenzen für Distanz- und Hybridunterricht**

Zusätzliche Module für die Administration:

- **Verwaltung privater Geräte (individuelle Zugangsdaten)**
- **Verwaltung der schuleigenen iPads (MDM)**

Zusätzliche Module zur Verwaltung

- **Buchungen digitaler Geräte**

Im Einzelnen:

Kommunikation:

- **Email: Jede_r Benutzer_in_ besitzt eine eigene Emailadresse.**
- **Messenger: Einfache Kommunikation zwischen Benutzerinnen und Benutzern oder innerhalb von Gruppen (Klasse, Kursen,..)**
- **News: Jeder Nutzer wird auf dem aktuellsten Stand gehalten. News können individuell (benutzerspezifisch) angezeigt werden.**
- **Foren: Ermöglicht einen gruppeninternen Austausch und Diskussion. Die Moderation erfolgt durch die Lehrkraft.**
- **Videokonferenzmodul**

Organisation:

- **Dateien: Persönliche sowie gruppenspezifische Dateiablage (von überall und ständig verfügbar)**
- **Klausurplan: Organisation von Klassenarbeitstermine (Mittel- und Oberstufe)**

- **Kalender:** Einbettung des AHG-Jahresterminplanes; Verwaltung eigener Termine
- **Buchungen** Arbeitsmittel können für bestimmte Zeiträume gebucht werden
- **Umfragen:** Durchführung anonymer Evaluationen (inkl. grafischer Auswertung)
- **Infobildschirm:** Angezeigt werden am AHG die Vertretungs- und Klausuraufsichtspläne

Unterrichten:

- **Aufgaben:**Wochenpläne, Hausaufgaben und Aufgaben für den Unterricht können Gruppen gestellt werden (inkl. Start- und Abgabetermin) → Bspw. können Schüler_innen in Form einer Dateiabgabe (Foto) ihre Aufgaben für die Lehrkräfte sichtbar hochladen. Schüleraufzeichnungen können korrigiert werden oder auch im Unterricht an der Smartboard präsentiert werden.
- **Videokonferenzen:** Durchführung von Konferenzen oder Unterstützungsmodul beim digitalen Lernen – Unterstützung des Präsenzunterrichtes in der Coronazeit
- **Office:** Kollaboratives Arbeiten an Office-Dokumenten, -Kalkulationen und -Präsentationen

Netzwerk:

- **Gerätesteuerung:** Die schulinternen IPdas können per MDM über dieses Modul verwaltet werden

Fortbildungsplanung

Schulintern

Zeitpunkt	Modul	Zielsetzung	Zielgruppe
Schuljahresanfang/ Pädagogische Tage	IServ als Lernplattform	Grundlagen Vertiefung	Lehrkräfte
Schuljahresanfang/ Unterricht Pädagogische Tage	iPad-Schulungen Einsatz Jamf-Pro Classroom	Grundlagen	Lehrkräfte und Schüler_innen
Schuljahresanfang/ nach Bedarf	Bedienung der Smartboards Tafelbildsoftware	Einführung	Lehrkräfte
Pädagogische Tage Unterricht	neue Module in IServ	Vorstellung und Einsatz in der Praxis	Lehrkräfte und Schüler_innen
Schuljahresanfang Pädagogische Tage Unterricht Hospitationen	Vernetzung: IServ – Tafelsoftware – Smartboard – BYOD	Schulungen	Lehrkräfte Schüler_innen
Lehrkräftekonferenz Hospitationen	Best-Praxis- Beispiele Neue Software	Vorstellung Liefen von Anregungen	Lehrkräfte

Fächerspezifische Ausgestaltung des Konzeptes

Bei der fachspezifischen Ausgestaltung des Medienkonzeptes, also der Konkretisierung der Wege zur Vermittlung der Medienkompetenz dient der Medienkompetenzrahmen der Medienberatung des Landes NRW, der wiederum die Grundlage für den Medienpass NRW bietet.

Kompetenzrahmen

Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 9/10:

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) (Außer-)schulische und eigene Medienausstattung kennen, bedienen, anwenden und auch in komplexeren Zusammenhängen reflektiert nutzen	2.1 Informationsrecherche Zielgerichtet eine reflektierte Informationsrecherche durchführen und dabei Suchstrategien nutzen	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen ziel- und kontextgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und -präsentation Ein Medienprodukt nach einem Projektplan gestalten, zielgruppenorientiert präsentieren, kriteriengeleitet bewerten und Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien und ihre historische Entwicklung kennen und hinsichtlich politischer, wirtschaftlicher, ökologischer und kultureller Bedeutung analysieren und beurteilen	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt beispielhaft kennen und verstehen
1.2 Digitale Werkzeuge (Anwendungen) Verschiedene digitale Werkzeuge und deren erweiterten Funktionsumfang kennen und diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet anwenden	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Daten und Informationen aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation formulieren, ausgestalten und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Erweiterte Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interesselieitete Setzung und Verbreitung von Themen in der Medienlandschaft erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen und diese für eigene Handlungsentscheidungen nutzen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Daten und Informationen organisieren, sicher speichern und auf diese von verschiedenen Orten aus sicher zugreifen	2.3 Informationsbewertung Daten, Informationen und ihre Quellen kritisch bewerten sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren	4.3 Queldokumentation Standards der Quellenangaben und Referenzierungspraxis 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 und (außer-)schulische und eigene Medienausstattung durch geeignete Maßnahmen sichern	2.4 Informationskritik Information, Daten und Quellen hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte unterscheiden, einschätzen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen, Jugend- und Verbraucherschutz kennen	3.4 Cybergewalt Sich der persönlichen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Auswirkungen von Cybergewalt und Cyberkriminalität in Kommunikations- und Kooperationsprozessen bewusst sein sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen	4.4 Rechtliche Rahmenbedingungen Eigene und fremde Medieninhalte im Hinblick auf die Beachtung von Rechtsgrundlagen im Persönlichkeits- (Bildrecht), Urheber- und Nutzungsrecht (Lizenzen) überprüfen und bewerten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und deren Wirkung kritisch reflektieren, die eigene Mediennutzung selbstverantwortlich regulieren und andere hierbei unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Den Einfluss von Algorithmen auf die digitalisierte Gesellschaft und die Auswirkung der Automatisierung in der Arbeits- und Geschäftswelt analysieren



Alexander-Hegius-Gymnasium Ahaus
Vorlage Dienstbesprechung



Kompetenzteams NRW
Kreis Borken



Medienberatung NRW

Die Fachschaften des Alexander-Hegius-Gymnasiums haben in sog. Medienmodulen die Vorgaben des Kompetenzrahmens fächerübergreifend und fachspezifisch umgesetzt in Kapitel 12 sind diese zusammengefasst.

Sie bieten der Stadt Ahaus eine **eindeutige** Orientierung bzgl. des Medienentwicklungsplans und des Ausstattungsbedarfes des Alexander-Hegius-Gymnasiums.

Medienmodule

INHALT

Modul 1	Explorative Erforschung des Satzes des Thales	Mathematik	7
Modul 2	Vertonung einer Ballade als Hörspiel	Deutsch	7
Modul 3	Macht der Medien	Deutsch	8
Modul 4	Recht und Unrecht	Erdkunde	9
Modul 5	Identitätsbildung	Religion	7
Modul 6	AutomatenKara	Informatik	9
Modul 7	Jesus in seiner Zeit und Umwelt	Religion	5
Modul 8	analoger und digitaler Messwerterfassung	Bi/Ph/Ch	5-9
Modul 9	naturwissenschaftliche Recherche	Bi/Ph/Ch	5-10
Modul 10	naturwissenschaftliche Präsentation	Bi/Ph/Ch	5-10
Modul 11	wissenschaftliche Präsentation	Erdkunde	9
Modul 12	Wir lernen uns kennen - Diagramme erstellen	Mathematik	5
Modul 13	Das bin ich - das mag ich	Kunst	5
Modul 14	Werbung	Kunst	9
Modul 15	Alles bewegt sich	Musik	7
Modul 16	Das Dur-/moll-Tonsystem	Musik	7
Modul 17	Let`s go to Scotland	Englisch	7
Modul 18	Bewerbung - Digital	Französisch	9
Modul 19	Paris und seine Sehenswürdigkeiten	Französisch	8
Modul 20	Zu viel des Guten? - Mediennutzung	Politik	5
Modul 21	Projekte in kooperativen Arbeitsprozessen	Spanisch	8
Modul 22	Internetrecherche	Spanisch	9
Modul 23	Jumpstylechoreographie	Sport	8
Modul 24	Grundtechniken im Partnerspiel Badminton	Sport	7
Modul 25	Erweiterung im Partnerspiel Badminton	Sport	8/9
Modul 26	Writing an online article	Englisch	8
Modul 27	Wiederholung des Acl	Latein	7
Modul 28	Römische Rechtsprechung	Latein	9
Modul 29	Analyse von Werbejingles	Musik	6
Modul 30	Social (Online) Communities	Medienscouts	
Modul 31	Was tun bei (Cyber)Mobbing?	Medienscouts	

Explorative Erforschung des Satzes des Thales

Mathematik – 7

SACHANALYSE

Algorithmische Strukturen sind elementarer Bestandteil der Mathematik. Dazu zählen beispielsweise in der Geometrie Konstruktionen und ihre Beschreibungen. Dabei bieten digitale Hilfsmittel wie dynamische Geometriesoftware den Nutzen, allgemein geltende Strukturen schneller und präziser als mit analogen Hilfsmitteln zu erkunden und Zusammenhänge zu erkennen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS erhalten beispielsweise ein digitales Arbeitsblatt zur Erkundung des Satzes des Thales. Im Anschluss führt die kritische Reflexion der Erforschung zur Erkenntnis, dass noch ein mathematischer Beweis geführt werden muss. Mithilfe des digitalen Arbeitsblattes entwickeln die SuS eine Konstruktionsbeschreibung zur Konstruktion rechtwinkliger Dreiecke.

METHODEN

- Die SuS benutzen das Tablet, den PC oder das Smartphone und rufen damit ein digitales Arbeitsblatt auf z.B. von www.geogebra.org
- Die SuS nutzen die Möglichkeiten der Software zur Erkundung von Zusammenhängen.
- Die SuS entwickeln einen Algorithmus zur Konstruktion rechtwinkliger Dreiecke.
- Die SuS überprüfen kritisch die Konstruktionsbeschreibungen ihrer Mitschüler_innen.
- Die SuS reflektieren die Ergebnisse hinsichtlich ihrer Allgemeingültigkeit.

KOMPETENZEN

6.2

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | dynamische Geometriesoftware | Internet (W-LAN)

Beamer oder Screen

Vertonung einer Ballade als Hörspiel

Deutsch – 7

SACHANALYSE

Hörspiele sind akustische dramatisierte Inszenierungen von Geschichten mit verteilten Sprecherrollen, Geräuschen und Musik. Durch den gestalterischen Zugriff wird eine vertiefende Interpretation des literarischen Textes (z.B. in den Bereichen Atmosphäre, Stimmungen etc.) erreicht.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erhalten eine Ballade in Textform. Als Beispiel kann Theodors Fontane „John Maynard“ als Gegenstand ausgewählt werden. Auf dieser Grundlage setzen sie sich mit der Ballade auseinander und interpretieren diese mit Hilfe auditiver Gestaltungsmittel.

METHODEN

- Die Schüler_innen erhalten eine Ballade in Textform und sichern ihr Textverständnis.
- Verständnisschwierigkeiten können ggf. mit Hilfe von digitalen Nachschlagewerken geklärt werden (z.B. unbekannte Wörter, Kenntnisse über den Schiffsaufbau).
- Nach der Sicherung des Grundverständnisses des Textes, entwickeln die Schüler_innen Ideen zur auditiven Gestaltung und planen das zu entwickelnde Hörspiel anhand eines Kriterienkataloges (Was macht ein gutes Hörspiel aus?). Dabei sollten die verwendeten Gestaltungsmittel in ihrer dramatischen Wirkung erfasst werden.
- Sie machen sich mit den grundlegenden Möglichkeiten der verwendeten App vertraut und bereiten die benötigten Tonspuren vor (z.B. Aufnahme von gelesenen Texten, Geräuschkulissen, Soundeffekten).
- Die Schüler_innen erstellen anschließend das Hörspiel, indem sie mit Hilfe der App die Tonspuren sinnvoll anordnen und schneiden.
- Die Schüler_innen präsentieren das Hörspiel in der Klasse.
- Die Schüler_innen beurteilen die Qualität und Wirkung des Hörspiels anhand der vorab besprochenen Kriterien.

KOMPETENZEN

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

MEDIEN UND TECHNIK

Macht der Medien

Vergleich und Beurteilung von Titelseiten aktueller überregionaler Tageszeitungen in Bezug auf ihre meinungsbildende Funktion

Deutsch – 8

SACHANALYSE

Als Titelseite oder cover bezeichnet man die erste Seite von mehrseitigen Druckwerken wie Zeitungen und Zeitschriften. Sie ist mit dem Zeitungskopf die Visitenkarte und zugleich das Schaufenster der Publikation und ist somit in ihrer Funktion vergleichbar mit der Startseite diverser Formen von Netzpublikationen. Ihre (gesellschafts-politische und meinungsbildende) Funktion soll durch das Modul offengelegt werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen vergleichen die Gestaltung und die Inhalte von Titelseiten aktueller überregionaler Tageszeitungen (z.B. www.horizont.net/covershows) in Bezug auf ihre (politische, weltanschauliche, religiöse etc.) Ausrichtung. Dabei soll das Zusammenspiel von Layout, Wortwahl, Bilder etc. analysiert werden.

METHODEN

- Die Schüler_innen öffnen mittels QR-Code die Homepage mit den Titelseiten der heutigen überregionalen Tageszeitungen.
- Sie analysieren die Layouts der Titelseiten und präsentieren ihre Ergebnisse mit Hilfe einer geeigneten Software/App (z.B. pages, keynote, goodnotes, evernote). Dabei werden Markierungstechniken eingeübt.
- Des Weiteren werden themenspezifisch die Inhalte der Tageszeitungen verglichen und im Hinblick auf ihre meinungsbildende Funktion vergleichend beurteilt.

KOMPETENZEN

5.2

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

2.2

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.3

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

5.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Präsentationsapps | Internet (W-LAN) | evtl. Apps der verschiedenen Tageszeitungen

SACHANALYSE

Bei der Erstellung von digitalen Präsentationen gelten rechtliche Grundlagen (des Persönlichkeitsrechts) – u.a. des Bildrechts, Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen), die häufig von den Produzenten ungeachtet bleiben.

Diese Unterrichtseinheit soll dazu dienen, die rechtlichen Grundlagen der Quellen zu überprüfen, zu bewerten und zu beachten.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS erstellen eine digitale Präsentation zum Thema Global Cities. Der Planungsprozess beinhaltet notwendigerweise die selbstständige Recherche angemessener Quellen anhand zuvor erarbeiteter Qualitätskriterien. Nach der kriteriengeleiteten Auswahl der Materialien stehen Urheber- und Nutzungsrechte im Fokus. Dazu sollen die SuS eine Präsentation aus der Online-Präsentationssammlung wie z.B. „Prezi“ (<https://prezi.com/>) kritisch konstruktiv anhand des aufgestellten Kriterienkataloges reflektieren und abschließend konkrete Optimierungsvorschläge formulieren.

METHODEN

- Die SuS öffnen mittels QR-Code eine „Prezi“-Präsentation
- Die SuS analysieren die digitale Präsentation anhand eines zuvor aufgestellten Kriterienkataloges
- Die SuS planen ihren Rechercheprozess z. B. durch sofortige Sicherung derQuellennachweise
- Die SuS nutzen konstruktiv den Katalog zur Gestaltung der Präsentation unter Beachtung des Urheber- und Nutzungsrechts

KOMPETENZEN

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Um zu einem eigenen Standpunkt zu kommen, erörtern die SuS unterschiedliche Positionen hinsichtlich identitätsfördernder und identitätsfeindlicher Angebote digitaler Darstellungen.

Dazu analysieren und reflektieren sie verschiedene Darstellungen „digitaler Persönlichkeiten“, dazu zählen z.B. Youtuber, anhand festgelegter dem christlichen Menschenbild entsprechenden Kriterien.

Anschließend formulieren die SuS fiktive Interviews zu Chancen und Grenzen digitaler Darstellung und der Akzeptanz menschlicher Vielfalt (Diversity), die mithilfe von Podcasts präsentiert werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

SuS sichten vorbereitete unterschiedliche digitale Persönlichkeiten in Kleingruppen. Anhand des Bewertungsbogens analysieren sie die Erfahrungen der jeweiligen Persönlichkeit.

In Interviews führen sie eine Recherche durch, inwiefern das Leben heute beeinflusst wird von digitalen Persönlichkeiten.

METHODEN

- die SuS öffnen ein YouTube-Video
- die SuS analysieren die filmische Darstellung des Videos
- die SuS nutzen die Vor- und Rückspulfunktion von YouTube-Videos
- die SuS nutzen die Kommentare des Videos, um die Schwächen der Persönlichkeitsdarstellung zu durchschauen
- die SuS planen die Umsetzung eines eigenen Beitrages (Interview) mit Hilfe der vorhandenen Mittel und strukturieren ihren Beitrag
- die SuS bereiten die Materialien (Aufnahme von Interviews) vor
- die SuS schneiden den Podcast mit entsprechender Software
- die SuS präsentieren den Podcast in der Klasse

KOMPETENZEN

5.3

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

2.3

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

5.2

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

2.2

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.4

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Internet (W-LAN)
| Kopfhörer

SACHANALYSE

In vielen Bereichen des Lebens kommen programmierbare Maschinen zum Einsatz. Angefangen mit der Steuerung einer Ampelanlage über das sogenannte SmartHome bis zum autonomen Fahren, werden algorithmenbasierte Systeme verwendet. Damit diese umgesetzt werden können, muss eine reale Situation im Sinne der Informatik modelliert und als konkretes Programm geplant und implementiert werden. Eine mögliche Implementierung kann über endliche Automaten erfolgen, deren Funktionsweise mittels der Software „Automaten-Kara“ veranschaulicht und nachvollzogen werden kann.

UNTERRICHTSSKIZZE

Bei der Software „Automaten-Kara“ kann ein digitaler Marienkäfer namens Kara über ein quadratisches Raster bewegt werden. Ferner kann Kara auf ihrem Weg Kleeblätter ablegen und einsammeln, sowie Hindernisse erkennen. Die Schülerinnen und Schüler sollen Kara so programmieren, dass aus den abgelegten Kleeblättern ein bestimmtes Muster entsteht. Die Programmierung erfolgt dabei in Form eines endlichen Automaten.

METHODEN

- die Schüler_innen beschreiben die konkrete Situation (Situationsanalyse)
- die Schüler_innen entwickeln aus der Situationsanalyse, welche Sensoren Kara konkret benötigt
- die Schüler_innen entwickeln eine Problemlösestrategie und konkretisieren dabei, welche Kombinationen von Sensoren sinnvoll sind, möglicherweise ist auch die Entscheidung zu treffen, wie viele verschiedene Zustände das Programm umfassen soll
- die Schüler_innen implementieren ihre gefundene Strategie mit Hilfe des Programms (AutomatenKara)
- die Schüler_innen präsentieren ihre Lösungen und diskutieren
- die Schüler_innen beurteilen ihre Lösungen durch Ausführen des Programms
- die Schüler_innen modifizieren ggf. ihr Programm, bis dieses das gestellte Problem löst.

KOMPETENZEN

6.1

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

6.3

Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen

MEDIEN UND TECHNIK

Dokumentenkamera | PCs | Internet (W-LAN) | Beamer | AutomatenKara
Möglichkeit ein BYO(D)-Gerät an dem Beamer/Monitor anzuschließen

SACHANALYSE

SuS identifizieren und markieren zentrale Informationen in Texten mit religiös relevanter Thematik. Sie fassen altersangemessen, religiös relevante Texte in mündlicher und schriftlicher Form zusammen und erläutern sie. Sie organisieren für einen bestimmten Zeitraum die Arbeitsprozesse in einer Kleingruppe. Sie präsentieren Arbeitsergebnisse kriteriengeleitet und adressatenbezogen. Dazu verwenden sie die Methode der Keynote-Präsentation.

UNTERRICHTSSKIZZE

SuS erarbeiten in KGs wesentliche Merkmale jüdischer Gruppen zur Zeit Jesu: Pharisäer, Sadduzäer, der Hohe Rat, Zeloten

METHODEN

- SuS werden in Kleingruppen eingeteilt entsprechend der Gruppen zur Zeit Jesu (Pharisäer, Zeloten, Sadduzäer, der Hohe Rat) und erhalten Leitfragen zur Erarbeitung: Wesentliche Merkmale werden anhand der folgenden Gesichtspunkte zusammengestellt in einer Keynote-Präsentation (Je Folie ein Thema: Kurzbeschreibung max. drei Stichpunkte! /Was ist ihnen wichtig?/ Ihr Verhältnis zu Jesus/ Bedeutung der Hl. Schrift)
- die SuS nutzen die Suchfunktion der SafariApp und öffnen die Seite der „EKD“ zum Stichwort „Jüdische Gruppen zur Zeit Jesu“
- die SuS suchen und finden ihre jeweilige Gruppe mit den entsprechenden Infos
- die SuS lesen die Informationen zu ihrer Gruppe
- die SuS einigen sich anhand der Leitfragen auf die wesentlichen Infos, die sie in ihrer Präsentation darstellen wollen
- SuS erstellen eine Keynote (Präsentation)
- SuS präsentieren mit Hilfe der Keynote ihre Gruppe
- die Klasse notiert in einer vorbereiteten Tabelle die jeweiligen charakteristischen Merkmale der jüdischen Gruppe

KOMPETENZEN

2.2

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

In den naturwissenschaftlichen Fächern werden regelmäßig Schüler_innen-Experimente durchgeführt, deren Messwerte aufgenommen und ausgewertet. Diese Auswertung kann sowohl analog als auch digital erfolgen. Dafür ist es erforderlich Daten zu strukturieren und zu organisieren. Vorteile digitaler Werkzeuge gegenüber analogen Methoden und Werkzeugen können herausgearbeitet werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

1. Chemie

Klasse 7: Aufnahme und Darstellung einer Schmelz-, Erstarrungs- und Siedekurve des Stoffes Wasser.

Klasse 8: Messung von Leitfähigkeiten von Salzlösungen.

2. Biologie

Klasse 5: Aufnahme und Darstellung von Körperfunktionen (Atmen- und Pulsfrequenz).

Klasse 7: Messung abiotischer Faktoren im Wald.

3. Physik

Klasse 8: Kraftmessung in verschiedenen Zusammenhängen (Hooksches Gesetz, Gewichtskraft,...).

Klasse 9: Aufnahme und Darstellung von U-/I-Kennlinien (Glühbirne vs. Ohmscher Widerstand) in elektrischen Stromkreisen.

METHODEN

- Die Schüler_innen können für die Produktion relevante Hard- und Software bedienen.
- Die Schüler_innen können Messreihen sinnvoll erfassen, darstellen und auswerten.
- Die Schüler_innen können Informationen und Daten sicher speichern und von verschiedenen Orten aufrufen.
- Die Schüler_innen können Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.
- Die Schüler_innen erkennen grundlegende Prinzipien der digitalen Welt und nutzen sie bewusst.

KOMPETENZEN

1.1

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.4

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

6.1

Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Apps und Messgeräte zur Messung naturwissenschaftlicher Größen

Durchführen einer naturwissenschaftlichen Recherche

Bio/Phy/Ch – 5–10

SACHANALYSE

Eine Recherche findet fachthemengebunden mit Hilfe des Internets und analoger Medien (Schulbuch, Lexika...) statt. Die Recherche kann die Vorarbeit zu einer analogen oder digitalen Präsentation darstellen. Dabei sollen Suchstrategien erlernt und eingeübt werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erhalten in Kleingruppen die Aufgabe, eine Recherche zu einem unterrichtsrelevanten Thema durchzuführen und die Ergebnisse anschließend adäquat in den Unterricht einzubringen.

METHODEN

- Die Schüler_innen üben den zielgerichteten Umgang mit analogen und digitalen Informationsquellen.
- Die Schüler_innen trainieren den reflektierten Umgang mit den zur Verfügung stehenden Datenquellen, beurteilen deren Aussagekraft kritisch und strukturieren ihre Ergebnisse sachgerecht.
- Die Schüler_innen dokumentieren ihre Ergebnisse.
- Die Schüler_innen stellen ihre Ergebnisse in der Klasse vor.

KOMPETENZEN

2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2 Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.3 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

2.4 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Beamer | Dokumentenkamera | Internet (W-LAN)

Vorbereitung einer naturwissenschaftlichen Präsentation

Bio/Phy/Ch – 5-10

SACHANALYSE

Eine Präsentation findet fachthemengebunden mit Hilfe analoger und/oder digitaler Medien statt, z. B. Erstellen und Präsentieren einer Messreihe. Produziert werden Plakate, Handouts, digitale Präsentationen oder Filmsequenzen etc. Es werden adressatengerechte Medienprodukte geplant, erstellt und präsentiert. Anschließend können diese für die Lerngruppe veröffentlicht und geteilt werden (z. B. Museumsgang, Moodle...).

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erhalten in Kleingruppen die Aufgabe, eine Präsentation zu einem naturwissenschaftlichen, unterrichtsrelevanten Thema zu erstellen und diese anschließend vorzustellen.

METHODEN

- Die Schüler_innen planen die Erstellung und Gestaltung der Präsentation und teilen die Aufgaben untereinander auf.
- Die Schüler_innen üben den zielgerichteten Umgang mit analogen und digitalen Informationsquellen sowie digitaler Messwerterfassung.
- Die Schüler_innen trainieren den reflektierten Umgang mit den zur Verfügung stehenden Datenquellen, beurteilen deren Aussagekraft kritisch und strukturieren ihre Ergebnisse sachgerecht in Form einer Präsentation.
- Die Schüler_innen dokumentieren ihre Ergebnisse.
- Die Schüler_innen stellen ihre Ergebnisse in der Klasse vor.
- Die Schüler_innen vergleichen und bewerten die Produkte der anderen Kleingruppen.

KOMPETENZEN

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Apps und Messgeräte zur Messung naturwissenschaftlicher Größen

Vorbereitung einer naturwissenschaftlich Präsentation

Erkunde – 9

SACHANALYSE

Bei der Erstellung von digitalen Präsentationen gelten rechtliche Grundlagen (des Persönlichkeitsrechts) – u.a. des Bildrechts, Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen), die häufig von den Produzenten ungeachtet bleiben.

Diese Unterrichtseinheit soll dazu dienen, die rechtlichen Grundlagen der Quellen zu überprüfen, zu bewerten und zu beachten.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS erstellen eine digitale Präsentation zum Thema Global Cities. Der Planungsprozess beinhaltet notwendigerweise die selbstständige Recherche angemessener Quellen anhand zuvor erarbeiteter Qualitätskriterien. Nach der kriteriengeleiteten Auswahl der Materialien stehen Urheber- und Nutzungsrechte im Fokus. Dazu sollen die SuS eine Präsentation aus der Online-Präsentationssammlung wie z.B. „[Prezi](#)“ kritisch konstruktiv anhand des aufgestellten Kriterienkataloges reflektieren und abschließend konkrete Optimierungsvorschläge formulieren.

METHODEN

- Die SuS öffnen mittels QR-Code eine „Prezi“-Präsentation
- Die SuS analysieren die digitale Präsentation anhand eines zuvor aufgestellten Kriterienkataloges
- Die SuS planen ihren Rechercheprozess z. B. durch sofortige Sicherung der Quellennachweise
- Die SuS nutzen konstruktiv den Katalog zur Gestaltung der Präsentation unter Beachtung des Urheber- und Nutzungsrechts

KOMPETENZEN

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.3

Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

4.4

Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Kopfhörer | Smartboard

SACHANALYSE

Digitale Werkzeuge werden eingesetzt, um Tabellen und Diagramme zu erstellen, mit denen man Umfrageergebnisse visualisiert und analysiert. Die verschiedenen Darstellungsformen (Tabelle, Balkendiagramm, Säulendiagramm, Kreisdiagramm) werden dabei reflektiert. Es werden Daten aus der Lebenswelt der SuS erhoben, um das gegenseitige Kennenlernen zu Beginn der Schullaufbahn am AHG zu fördern. Die unmittelbare Visualisierung durch die digitale Auswertung unterstützt diesen Prozess in besonderem Maße.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die SuS führen Befragungen zu verschiedenen Lebensbereichen (Hobbys, Familie, Merkmale) durch. Die so erhobenen Daten werten sie dann mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen (Excel, Numbers) aus und präsentieren ihre Ergebnisse der Klasse.

METHODEN

- Die SuS entwickeln in Gruppen Fragen zu ihrer Lebenswelt (z.B. Welches Instrument spielst du?) und führen eine Umfrage dazu in der Klasse durch.
- Die gesammelten Daten werden mit Hilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms erfasst.
- Die SuS stellen mit Hilfe des Tabellenkalkulationsprogramms die Daten auf unterschiedliche Arten dar.
- Die SuS nutzen die Möglichkeiten der Hardware, um ihre Ergebnisse mit Hilfe eines Beamer/Bildschirms der Klasse zu präsentieren.
- Die SuS reflektieren die verschiedenen Darstellungsformen und zeigen so deren Grenzen und Nutzen auf.

KOMPETENZEN

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Selbstdarstellung und Selbstvermarktung findet schon statt: Bereits 5KlässlerInnen haben eigene youtube-Channels und erstellen Profile, präsentieren sich und ihr Umfeld in Netzwerken, verlinken und sind verlinkt. Dies geschieht teils ohne das Wissen der Eltern und ohne kritische Reflexion der Folgen wie z.B. den Umgang mit negativen Kommentaren, der Unmöglichkeit der Rücknahme, Kontrollverlust in Bezug auf das Bild, seine Nutzung und Verbreitung.

Die Unterrichtsreihe: „Das bin ich – das mag ich“ untersucht historisch vergleichend Bildelemente (Mimik, Gestik, Haltung, Accessoires, Attribute) in Porträts und was dadurch nonverbal kommuniziert wird. Ein Ziel der Unterrichtsreihe ist im Bereich Produktion das Erstellen unterschiedlicher Rollenprofile (PolitikerInnen/ SportlerInnen/typische Genderprofile) z.B. als Foto, Collage, Film. Im Kompetenzbereich Rezeption beschreiben und reflektieren die SchülerInnen Eindrücke eigener und fremder Bildgestaltungen und beurteilen diese. Dahinter steckt die Motivierung der SchülerInnen zu einer differenzierten Rollen- und Persönlichkeitswahrnehmung.

Bezogen auf die Medienkompetenz sollen die inszenierten Wirkungen von selbst erstellten Bildern / Selbstporträts / evtl. Videos reflektiert werden (z.B. sexualisierend, verniedlichend, machtvoll, lässig, nachdenklich, attraktivitätssteigernd, gebildet, Gruppenzugehörigkeit...).

UNTERRICHTSSKIZZE

SchülerInnen suchen im Netz nach ansprechenden Bildern von Jugendlichen. Diese werden geclustert.

METHODEN

- SchülerInnen suchen via Tablets nach geeignetem Bildmaterial auf sozialen Plattformen
- Sie analysieren ausgewählte Darstellungen kriteriengeleitet (z.B. Bildmittel für Porträts, Ausschnitt, Perspektive)
- Sie entwickeln ein Instagram-Profil für eine ausgewählte Rolle
- Sie inszenieren entsprechende Bilder unter Verwendung zeitgenössischer Bildmittel
- Sie beurteilen die entstandenen Bilder und ihre Wirkung
- Sie diskutieren die Möglichkeit einer Veröffentlichung im Netz im Spielraum zwischen Offenheit und Authentizität

KOMPETENZEN

5.1

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

5.3

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

5.4

Medien und deren Wirkung kritisch reflektieren, die eigene Mediennutzung selbstverantwortlich regulieren und andere hierbei unterstützen

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Es gibt ein großes Potenzial in kreativen Berufen, insbesondere im Bereich Werbung. Die SchülerInnen gestalten aufgabenbezogene Bilder adressatengerecht, integrieren Bilder und Text, übertragen Strategien aus der Werbung (Gestaltung z.B. Komposition, Farbe, Blickfang...) auf eigene Bilder. Sie unterscheiden zwischen offener und versteckter Werbung und reflektieren die unterschiedlichen Ziele und Strategien.

UNTERRICHTSSKIZZE

SchülerInnen entwickeln in Projekten „klassische“ AIDA-Werbung (z.B. in Form von Pop-Ups, Plakaten) und „Schleichwerbung“ (z.B. in Form von Fotos und Videos).

METHODEN

- Die SchülerInnen analysieren klassische Werbebilder und versteckte Werbung
- Sie entwickeln Kriterien, wie die jeweilige Werbung gestaltet sein muss, um zu funktionieren
- Sie entwickeln eigene Produkte
- Sie entwickeln zwei Werbungen: Eine klassische als (digitales) Plakat, eine als „Schleichwerbung“ (z.B. Film, Foto)

KOMPETENZEN

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | Smartboard | Präsentationsoberfläche (SmartTV) | Digitalkamera |
Bildbearbeitungsprogramme | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Medien (Hardware) und digitale Werkzeuge kommen im Unterrichtsvorhaben „Alles bewegt sich – musikalische Geschichten und Geräusche hören und gestalten“ zum Einsatz und werden von den Schüler_innen genutzt, um eigene Hörspiele zum Thema „Katz´ und Maus“ zu entwickeln. Dabei verwenden die Schüler_innen sinnvoll nutzbare und individuell wählbare Audio-Apps/Programme, um ihre Hörspiele in Gruppenarbeit aufzunehmen, zu bearbeiten und zu präsentieren. In diesem kommunikativ-kreativen Prozess lernen sie die Hardware und digitalen Werkzeuge besser kennen und reflektiert sowie zielgerichtet anzuwenden. Inhaltlich gesehen, drücken sich die Schüler_innen musikalisch-produktiv aus und bringen die Musik mit Geräuschen, Geschichten und Bewegungen in Verbindung. Bei den Präsentationen und damit verbundenen Rückmeldungen beschreiben sie ihre Höreindrücke und beurteilen die Gestaltungsergebnisse. Dabei werden einzelne musikalische Parameter einbezogen und können anschließend bzw. im Voraus im Hinblick auf die musikalische Notation thematisiert werden.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen entwickeln, bearbeiten, präsentieren und reflektieren in Gruppenarbeit eigene Hörspiele zur Thematik „Alles bewegt sich (UV 5.1.1)- Katz´ und Maus“ unter Anwendung verschiedener Audio-Apps/Programme.

METHODEN

- Gemeinsam wird ein „Ablaufplan“ mit zeitlichem Rahmen festgelegt und mögliche Audio-Apps/Programme diskutiert sowie pro Gruppe festgelegt,
- Die Schüler_innen sammeln erste Ideen für ihr Hörspiel und halten diese schriftlich fest.
- Die Ideen werden praktisch erprobt, diskutiert und digital – möglichst mehrfach – gespeichert.
- Das Hörspiel wird digital bearbeitet und ein Endergebnis erstellt.
- Die Schüler_innen präsentieren die Audiodatei vor der Klasse. Die dafür notwendigen Medien müssen verbunden und ausprobiert werden.
- Die Schüler_innen reflektieren und diskutieren die musikalische und technische Qualität der Präsentationen und machen Verbesserungsvorschläge.

KOMPETENZEN

1.1

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Als eine grundlegende konventionelle Struktur der Tonhöhen in der Musik kann man das Dur-/moll-Tonsystem benennen. Dieses System zeigt ganz charakteristische Merkmale wie z.B. , dass 8 Töne aufeinander folgen, die in einer bestimmten Abfolge von Ganzton- und Halbtonschritten stehen. Dadurch entsteht der typische Klang der Dur-/moll-Tonleiter, die eher fröhlich bzw. traurig klingen. Diese Merkmale erfahren, reflektieren und präsentieren die Schüler_innen im praktischen Umgang mit Musikinstrumenten in Verbindung mit musikspezifischen Apps/ Programmen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen spielen die C-Dur- und a-moll-Tonleiter an den Musikinstrumenten sowie mit Hilfe von MusikApps- und Programmen. Mit Hilfe des im Arbeitsheft festgehaltenen „Grundrezeptes“ für Tonleitern erfahren und reflektieren die Schüler_innen die tonleiterspezifischen Merkmale und übertragen diese auf weitere Dur-/moll-Tonleitern, die sie ebenfalls notieren und spielen. Diese Ergebnisse werden anschließend im Plenum präsentiert und diskutiert.

METHODEN

- Gemeinsam wird ein „Ablaufplan“ mit zeitlichem Rahmen und Regeln im Umgang mit den Medien festgelegt, sowie die zu verwendenden Musik-Apps/Programme erklärt und diskutiert.
- Die Schüler_innen spielen in Kleingruppen die C-Dur-/a-moll-Tonleitern auf den Musikinstrumenten/mit den Musik-Apps und erproben und reflektieren dabei die spezifischen Merkmale.
- Weitere Dur-/moll-Tonleitern werden von den Schüler_innen erarbeitet und schriftlich festgehalten.
- Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt, überprüft und diskutiert.

KOMPETENZEN

1.1

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

1.3

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

MEDIEN UND TECHNIK

Musik-App/Programm (Klavatur-App/Notenschreibprogramm mit Midi-Keyboard) | Kopfhörer | Beamer -Smartboard | Lautsprecher | Internet (W-LAN)

Let`s go to Scotland (Green Line 3, Unit 2)

Englisch – 7

SACHANALYSE

Schottland – in dieser Lektion werden 10 unterschiedliche Medientypen vorgestellt (Audiodateien, Fotos, Lieder, Legenden, Recherche zu Geschichte, Essen, Traditionen, Sehenswürdigkeiten, Orte, Städte, Reiseblog, Reisebroschüre, Abenteuergeschichte, Film über schottische Erfinder).

Verschiedene Medien in der historischen Entwicklung kennen, analysieren und beurteilen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Vorschlag für ein Unterrichtsszenario:
Evaluating the different media which were used throughout Unit 2

METHODEN

- Einzelarbeit Reflexion
- Think Pair Share
- Arbeitsblatt : Vor- und Nachteile der unterschiedlichen Medien, Zeitleiste zur Geschichte der Medien
- Abschließende Bewertung

KOMPETENZEN

5.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets| Lehrwerke | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Im Rahmen der Unterrichtsreihe zum Thema „Les métiers de rêve“ erstellen die Schüler_innen eine digitale Bewerbung für eine Praktikumsstelle im französischsprachigen Raum unter Beachtung und Anwendung gängiger, kulturspezifischer und formaler Konventionen (siehe KLP).

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erarbeiten anhand eines konkreten Beispiels Regeln für eine gelungene Bewerbung, erstellen im Anschluss ein individuelles Bewerbungsschreiben und einen Lebenslauf mit Hilfe eines Textverarbeitungsprogrammes. Die Bewerbung wird adressatengerecht (Arbeitgeber) per e-mail an die Lehrkraft gesendet. Dabei lernen sie formale Vorgaben, sprachliche Besonderheiten, feste Wendungen sowie französische Zeichen am Computer umzusetzen.

METHODEN

Die Schüler_innen

- verfassen Regeln für das Erstellen einer Bewerbungsmappe
- wählen eine Praktikumsstelle und planen ihre Bewerbung
- formulieren ein Bewerbungsschreiben am Computer
- erstellen einen Lebenslauf
- wenden Gestaltungsmittel an (Formatierung, Bildbearbeitung, ...)
- speichern ihre Arbeitsergebnisse und stellen sicher, dass sie auf diese von verschiedenen Orten aus sicher zugreifen können
- senden ihre Ergebnisse adressatengerecht (Arbeitgeber) an die Lehrkraft und berücksichtigen dabei französische Bewerbungsformalitäten

KOMPETENZEN

1.1

Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

1.3

Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren

3.2

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

3.1

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

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN)

Paris und seine Sehenswürdigkeiten

— Französisch – 8 —

SACHANALYSE

Um den Schüler_innen eine lebendige Vorstellung der Stadt Paris zu ermöglichen, soll ein mediales Produkt erstellt werden. Dabei werden verschiedene Medien zur Visualisierung genutzt (Bild, Text, Musik, Video, u.a.).

UNTERRICHTSSKIZZE

Im Rahmen der Unterrichtsreihe zum Thema „Paris“ bereiten die Schüler_innen eine digitale Präsentation über ausgewählte Sehenswürdigkeiten in Paris vor. Dafür müssen sie innerhalb des Kooperationsprozesses individuell erarbeitete Teilergebnisse in Gruppenarbeit zusammenführen und diese in einem medialen Produkt verarbeiten (Powerpoint, Video, Podcast, u.a.).

METHODEN

Die Schüler_innen

- recherchieren und sammeln arbeitsteilig Informationen zu Pariser Sehenswürdigkeiten und speichern diese auf einem für alle Mitglieder der Gruppe zugänglichen Speicherort (z.B. moodle)
- präsentieren, diskutieren und überarbeiten die Teilergebnisse
- verarbeiten die Teilergebnisse zu einem gemeinsamen digitalen Endprodukt ihrer Wahl (Powerpoint, Video, Podcast, u.a.) und einigen sich dabei auf eine ausgewogene Aufgabenverteilung
- präsentieren gemeinsam ihr Produkt im Plenum

KOMPETENZEN

3.1

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

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer –Smartboard | Lautsprecher

SACHANALYSE

Sowohl die digitalen Medien (Tablets, Computer und Smartphones) als auch die klassischen (Zeitung und Fernsehen) gehören heute ganz selbstverständlich zum Alltag dazu. In vielen Situationen sind sie nützlich und machen einfach Spaß. In anderen Situationen sorgen sie hingegen für Ärger und Probleme. In diesem Zusammenhang wird es um beide Seiten der Mediennutzung gehen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen schauen eine filmische Darstellung zum Thema Cybermobbing, um die Auswirkungen anhand einer Videoanalyse zu beschreiben und zu beurteilen. Als Beispiel dient der Clip "let's fight it together".

METHODEN

- die Schüler_innen schauen die filmische Darstellung
- die Schüler_innen analysieren das emotionale Wohlbefinden der Hauptperson
- die Schüler_innen reflektieren die Auswirkungen von Mobbing ausgehend von der Hauptperson der Filmsequenz
- die Schüler_innen erkennen und bewerten unangemessene und gefährdende Kommunikationsstrukturen – auch hinsichtlich ihrer rechtlichen Grundlagen sowie ihrer gesellschaftlichen Normen
- die Schüler_innen formulieren Verhaltensregeln für gewaltfreie Kommunikation in den sozialen Medien

KOMPETENZEN

- | | |
|---|---|
| <p>2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p> <p>2.3 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p>3.2 Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p> <p>3.4 Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p> <p>4.4 Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> | <p>2.2 Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p> <p>2.4 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p> <p>3.3 Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p> <p>4.2 Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p> |
|---|---|

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Eine E-Mail ist eine grundlegende Kommunikationsform auch in der Fremdsprache Spanisch (siehe unten). Man unterscheidet zwischen privaten und formalen E-Mails, wobei Letztere für die Schülerinnen und Schüler eine besondere Herausforderung in sprachlicher und kommunikativer Hinsicht darstellen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler erhalten den Auftrag, eine Reise in eine Stadt in Spanien zu planen. Im Rahmen dessen schreiben sie E-Mails an Tourismusorganisationen und Pensionen, etc., in denen sie landeskundliche Informationen erfragen und die Realisierbarkeit ihrer Pläne überprüfen.

[Anknüpfung an die Unterrichtseinheit 7 De viaje por España, Encuentros 3000 1]

[Anknüpfung an den Kernlehrplan: "Selbstständiges und kooperatives Sprachenlernen: Kleine kreative, erkundende und/oder grenzüberschreitende Projekte in kooperativen Arbeitsprozessen durchführen (u.a. E-Mail-Projekte), S. 48]"

METHODEN

- Die Schülerinnen und Schüler planen Fragen auf Basis ihrer Vorkenntnisse.
- Die Schülerinnen und Schüler verschriftlichen ihre Fragen.
- Die Schülerinnen und Schüler übertragen ihre Fragen in das Textformat der formalen E-Mail (Betreff, Anrede, Grußformel).
- Die Schülerinnen und Schüler versenden die E-Mails.
- Die Schülerinnen und Schüler werten die Antworten aus und bedanken sich.

KOMPETENZEN

3.1

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

3.2

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones mit spanischsprachiger Korrektur und Rechtschreibprogramm oder PC (für E-Mail-Programm mit spanischer Rechtschreibprüfung) | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Die Informationsfülle im Internet stellt für Schülerinnen und Schüler eine Herausforderung dar. In unserer Wissensgesellschaft geht es darum, Informationen zielgerichtet zu suchen, zu filtern und zu strukturieren.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler informieren sich aufgrund einer konkreten Fragestellung im Internet auf deutschen und spanischen Webseiten (nicht vorgegeben) über ein Buch/ eine DVD/ eine Musikgruppe/ ein Land, etc. Das Ergebnis der Recherche wird minimal präsentiert, z.B. Lernplakat. Der Rechercheprozess wird begleitend und im Anschluss kriteriengesteuert reflektiert.

[Anschluss an das Lehrwerk z.B.: Unidad 5B – Comunícate, Encuentros 3000 2]

[Anschluss an den KLP Sek I: Arbeitstechnik im Umgang mit Medien/ Texten]

METHODEN

- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren über bisherige Rechercheerfahrungen.
- Die Schülerinnen und Schüler planen ihre Recherche angelehnt an die Fragestellung.
- Die Schülerinnen und Schüler füllen prozessbegleitend einen Reflexionsbogen über ihre Fortschritte und Erfahrungen aus.
- Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten ihre Präsentation.
- Die Schülerinnen und Schüler reflektieren und evaluieren ihren Rechercheprozess mittels eines Evaluationsbogens.

KOMPETENZEN

1.1 Medienequipment (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen

2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2 Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.3 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

6.1 Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN)

Erarbeitung und Präsentation einer Jumpstylechoreographie

Sport – 8

SACHANALYSE

Videotutorial ist "eine elektronische Form der Gebrauchsanweisung [...], die versucht, dem Betrachter visuell Kenntnisse zu vermitteln. Dies geschieht oft in Form von Tutorials oder Tipps und Tricks. Ziel ist es, dem Benutzer die Funktionsweise näherzubringen und komplexe Vorgänge einfach und vom Benutzer reproduzierbar darzustellen. Dies kann durch die visuelle Form der Darbietung häufig effizienter als durch eine gedruckte Papier-Anleitung bewerkstelligt werden." (Quelle: <https://de.wikipedia.org/wiki/Video-Anleitung>, letzter Zugriff: 21.11.2017)

UNTERRICHTSSKIZZE

Bewegungsmuster anhand von Videotutorials nachvollziehen, ausprobieren, auf Grund der eigenen motorischen Kompetenzen reflektieren und selektieren zur Erweiterung des Bewegungsgrepertoires.

Die Schülerinnen und Schüler erhalten Videotutorials zu verschiedenen Jumpstyleschritten und eignen sich diese selbstständig an.

METHODEN

- die Schüler_innen öffnen die Videotutorials (mit Hilfe von QR-Codes)
- die Schüler_innen analysieren die Tutorials
- die Schüler_innen nutzen die Vor- und Rückspulfunktion sowie die Slowmotion- und Zoomfunktion

KOMPETENZEN

2.2

Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer -Smartboard | PC zur Verwaltung der Endgeräte | Whiteboard als Tafel und Projektionsfläche

SACHANALYSE

Algorithmische Muster und Strukturen kommen auch in der nicht digitalen Welt vor. Dazu zählen z.B. Abläufe wie Kochen, Tagesplanung aber auch die Grundtechniken bei einem Badmintonspiel. Die Grundtechniken sind komplexe Vorgänge, die geplant, reflektiert und nachvollzogen werden können. Die Unterschiede der einzelnen Grundschnitte zu erkennen und zu erlernen ist eine besondere Herausforderung.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und erklären die Funktionszusammenhänge der Teilbewegungsmuster. Als Beispiel können hier verschiedene Formen der medialen Veranschaulichung dienen (z.B. Bildreihen, Videos, Bewegungsbeschreibungen).

METHODEN

- die Schüler_innen beschreiben die Bewegungsabfolge mit Hilfe der vorgegebenen Medien (Algorithmus)
- die Schüler_innen analysieren die Darstellung der gezeigten Bewegungsabfolgen

KOMPETENZEN

6.2

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer –Smartboard | PC zur Verwaltung der Endgeräte | Whiteboard als Tafel und Projektionsfläche

SACHANALYSE

Algorithmische Muster und Strukturen kommen auch in der nicht digitalen Welt vor. Dazu zählen z.B. Abläufe wie Kochen, Tagesplanung aber auch die Grundtechniken bei einem Badmintonspiel. Die Grundtechniken sind komplexe Vorgänge, die geplant, reflektiert und nachvollzogen werden können. Die Unterschiede der einzelnen Grundschläge zu erkennen und zu erlernen ist eine besondere Herausforderung.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und erklären die Funktionszusammenhänge der Teilbewegungsmuster. Als Beispiel können hier verschiedene Formen der medialen Veranschaulichung dienen (z.B. Bildreihen, Videos, Bewegungsbeschreibungen).

Die Schüler_innen beobachten, analysieren und beurteilen ihre Bewegungsausführungen auf Grundlage des Algorithmus, um anschließend ihre eigenen Bewegungsmuster zu optimieren (mit Hilfe der Lehrkraft).

METHODEN

- die Schüler_innen beschreiben die Bewegungsabfolge mit Hilfe der vorgegebenen Medien (Algorithmus)
- die Schüler_innen analysieren die Darstellung der gezeigten Bewegungsabfolgen
- die Schüler_innen fertigen Videos von den Bewegungsausführungen ihrer Partner an
- die Schüler_innen analysieren ihre eigenen Videos
- die Schüler_innen nutzen die technischen Möglichkeiten der Videoabspielfunktionen bestimmter Apps (z.B. technique)

KOMPETENZEN

6.2

Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer -Smartboard | PC zur Verwaltung der Endgeräte | Whiteboard als Tafel und Projektionsfläche

SACHANALYSE

Eine sachgerechte Quellennutzung und angemessene Zitationsweisen sind Voraussetzungen reliablen wissenschaftlichen Arbeitens. Die fachlich korrekte Art und Weise der Quellendokumentation ist ein wichtiger Bestandteil analoger und digitaler Präsentation, da medienrechtlich auf Urheberschaft verwiesen werden muss und ggf. Quellen und ihre Zuverlässigkeit kritisch bewertet werden müssen.

UNTERRICHTSSKIZZE

In Anlehnung an Unit 2 City of dreams: New York erhalten die SchülerInnen unter dem Schwerpunkt internet texts den Auftrag einen eigenen Wikipedia-Artikel zu den Sehenswürdigkeiten in New York zu erstellen und hierbei die Vorgaben und Normen der wissenschaftlichen Quellennutzung zu berücksichtigen. Kompetenzerweiterung findet hier statt, indem sowohl der angemessene Umgang mit verschiedenen Medien als auch die Erprobung der Textsorte online article eingeübt wird.

METHODEN

- die SchülerInnen erarbeiten die Struktur eines online articles anhand eines Beispiels (z. B. Statue of Liberty)
- die SchülerInnen lernen die Standards zur Dokumentation von Quellen und der Referenzierungspraxis kennen
- die SchülerInnen recherchieren, sammeln und bewerten Informationen aus verschiedenen Quellen zu einer selbstgewählten Sehenswürdigkeit in New York
- die SchülerInnen planen und schreiben ihren online article unter besonderer Berücksichtigung eines reflektierten Quelleneinsatzes und einer angemessenen Dokumentation der verwendeten Materialien

KOMPETENZEN

2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

2.2 Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

2.3 Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

4.1 Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

4.3 Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden

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

MEDIEN UND TECHNIK

SACHANALYSE

Satzkonstruktionen wie der Infinitiv mit „zu“ und der Acl in Jahrgangsstufe 6 / 7 sowie das Participium coniunctum und der Ablativus absolutus in Jahrgangsstufe 8 / 9 sind typische Erscheinungsformen im Lateinischen und eine besondere Herausforderung für die Lernenden, auch weil sie zum Teil im Deutschen nicht abgebildet werden können.

UNTERRICHTSSKIZZE

Auf der Grundlage bereits evaluierter Lernvideos und festgelegter Qualitätskriterien erstellen die Schüler_innen ihr eigenes Lernvideo zum Thema Acl zwecks Wiederholung und Vertiefung. Dabei sollen die wesentlichen Elemente eines Acl, d.h. Subjektsakkusativ, Infinitiv der Gleich- und Vorzeitigkeit und die sogenannten „Kopfverben“ zur Sprache kommen.

METHODEN

- Die Schüler_innen stellen die oben genannten typischen Wesensbestandteile eines Acl zusammen und ordnen diese sinnvoll.
- Auf der Grundlage der aufgestellten Qualitätskriterien erarbeiten sie ein Konzept für die Erstellung ihres Lernvideos.
- Die Schüler_innen produzieren ihr Lernvideo ansprechend und zielgruppenorientiert.
- Die Schüler_innen präsentieren ihr Video.
- Sie lassen ihr Video von den Mitschülern evaluieren.

KOMPETENZEN

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

1.2

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Activeboard

SACHANALYSE

Erstellen eines Podcasts zur Rechtsprechung in römischer Zeit mit dem Ziel, römische Rechtspraxis zu verstehen, verschiedene Positionen zu vertreten und den Vergleich mit heutiger Rechtsprechung anzustellen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen erstellen einen Podcast, in dem sie auf der Grundlage eines bestimmten Rechtsfalls aus der Antike („Tod beim Friseur“) unterschiedliche Positionen darstellen, in die Rollen von Richter und Anwälten schlüpfen, das Abwägen von Argumenten üben und somit Probleme bei der Urteilsfindung deutlich machen. Der Lektionstext 25 T2 („Ein schwieriger Rechtsfall“) bietet zudem Anlass, auch die damalige Rechtspraxis der Germanen miteinzubeziehen.

METHODEN

- Die Schüler_innen gehen arbeitsteilig vor: I. die einen beschäftigen sich mit der Entwicklung römischer Rechtspraxis von den Anfängen über das Zwölftafelgesetz zum Corpus Iuris Civilis Iustiniani, II. die anderen erarbeiten einen konkreten Rechtsfall.
- I. Die Schüler_innen der I. Arbeitsgruppe sammeln Informationen zur römischen Rechtspraxis aus dem Internet oder aus bereit gestellten Materialien / Medien.
- Sie ordnen das Material und geben einen Überblick über die Entwicklung des römischen Rechts.
- Sie erstellen ihren Podcast mit dem Handy, wobei sie sich beim Vortrag abwechseln.
- II. Die Schüler_innen der II. Arbeitsgruppe übersetzen den Lektionstext 25 T2, arbeiten die Beteiligten beim dargestellten Rechtsfall heraus und sammeln Informationen zur römischen Rechtspraxis.
- Sie diskutieren eine mögliche Mitschuld der einzelnen Beteiligten.
- Die Schüler_innen formulieren die Argumente von Verteidigern und Anklägern.
- Die Schüler_innen nehmen per Handy eine Gerichtsverhandlung als Podcast auf.
- Ein/e Schüler/in fällt als Richter/in das Urteil.
- Zu beiden Arbeitsaufträgen werden mehrere Gruppen gebildet, damit die Gruppen nicht zu groß sind und mehrere Produkte entstehen.

KOMPETENZEN

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

4.1

Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen

2.1

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN)

SACHANALYSE

Werbung erreicht uns heute in erheblicher Weise über digitale Wege. Produzenten von Werbung greifen nahezu flächendeckend auf Musik zurück, um den Zuschauer hinsichtlich des betreffenden Produkts nachhaltig zu beeinflussen. Jingles haben hierbei die Funktion das Produkt und den dazugehörigen Namen (auch der Firma) im Gedächtnis zu verankern und auf Kaufentscheidungen einzuwirken. Damit der Jingle leicht einprägsam ist und einen hohen Wiedererkennungswert aufweist, ist er in seiner musikalischen Struktur bewusst einfach gestaltet. Diese intentionale Verwendung von Musik geschieht häufig unbewusst und muss daher kritisch reflektiert werden, um den eigenen Umgang mit Werbung zu überprüfen.

UNTERRICHTSSKIZZE

Die Schüler_innen analysieren arbeitsteilig verschiedene Jingles im Hinblick auf ihre musikalische Struktur. Dabei stellen sie fest, dass Jingles bewusst einfach gestaltet sind. Auf dieser Grundlage stellen sie einen Bezug zu ihrer Lebenswirklichkeit her und ziehen konkrete Konsequenzen für den eigenen Umgang mit Werbung.

METHODEN

- die Schüler_innen erhalten über die Lernplattform den Jingle als Hörprobe sowie in notierter Form.
- die Schüler_innen analysieren die Jingles mit Hilfe musikalischer Parameter.
- die Schüler_innen ermitteln Gemeinsamkeiten in der Gestaltung von Jingles.
- die Schüler_innen präsentieren ihre Analyseergebnisse.
- die Schüler_innen erörtern die Absicht hinter dem musikalischen Aufbau von Jingles.
- die Schüler_Innen diskutieren die Ergebnisse in Bezug auf ihre eigenen Lebenswelt und Erfahrungen.

KOMPETENZEN

4.2

Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

1.1

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

2.3

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

5.4

Medien und deren Wirkung kritisch reflektieren, die eigene Mediennutzung selbstverantwortlich regulieren und andere hierbei unterstützen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets; PCs; Smartphones | Internet (W-LAN) | Lernplattform | Kopfhörer | Beamer

SACHANALYSE

Im Workshop zum Thema „Social (Online) Communities“ setzen sich Schüler_innen mit sozialen Netzwerken wie z. B. Facebook auseinander und fragen danach „Warum sind Social Communities so faszinierend?“ „Was ist das Urheberrecht?“ „Wie funktionieren Persönlichkeitsrechte?“.

UNTERRICHTSSKIZZE

Es wird ein Quiz zu dem Vorwissen durchgeführt (Quiz über kahoot), indem verschiedene Beispiele thematisiert werden. Die Schüler_innen sollen sich anschließend im Internet über die Themen Urheberrecht und verschiedenen Sozial Medien informieren.

Die Schüler_innen beurteilen in der nächsten Phase verschiedene Anwendungsbeispiele. Abschließend werden die wichtigen Aspekte gesichert. Diese Thematik soll zusätzlich mit Eltern und Lehrkräften vertieft werden.

METHODEN

- Die Schüler_innen benutzen das Tablet, den PC um das kahoot Quiz durchzuführen und sich über die Thema im Internet zu informieren
- Die Schüler_innen beurteilen verschiedene Situationen innerhalb des Urheberrechtes

KOMPETENZEN

1.4

Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer oder Screen

SACHANALYSE

Es werden Handlungsstrategien im Umgang mit problematischen Themen wie Cybermobbing, Hatespeech und fremden Kontakten im Netz erarbeitet. Dabei stehen die Jugendmedienschutzaspekte im Vordergrund. Die Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten und Grenzen von Online-Communities soll eine kritisch reflektierte Nutzung dieser bei den Jugendlichen fördern.

Kennenlernen von konkreten Ansprechpartnern und Unterstützungsmöglichkeiten.

UNTERRICHTSSKIZZE

Der Clip "Let's fight it together" wird gezeigt. Die Schüler_innen setzen sich mit den Akteuren eines Cybermobbing-Prozesses auseinander.

Die Schüler_innen lernen die Akteure eines Cybermobbing-Prozesses kennen und reflektieren deren Handlungsweisen, Motive und Handlung bzw. Passivität.

Die Schüler_innen erörtern eigene Handlungsmöglichkeiten.

Diese Thematik soll zusätzlich mit Eltern und Lehrkräften vertieft werden.

METHODEN

- Die Schüler_innen benutzen das Tablet, den PC, um die in Kleingruppen den Clip anzuschauen
- Die Schüler_innen erarbeiten Handlungsweisen zum Umgang und Vermeidung von Cyber Mobbing

KOMPETENZEN

3.4

Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen

MEDIEN UND TECHNIK

Tablets | PCs oder Smartphones | Internet (W-LAN) | Beamer oder Screen