

Medienkonzept



2025

Westring 358
24118 Kiel

Tel.: 0431.26042850
Fax.: 0431.26042869

info@ggs-kiel.org
www.ggs-kiel.de

Inhalt

Einleitung.....	4
Zielbeschreibung.....	4
Vorstellung der GGS.....	5
Ausstattungsplan	6
Gegenwärtige Situation	6
Technische Ausstattung (Schule)	6
Hardware	6
Technische Ausstattung (Schüler:innen)	7
Technische Infrastruktur.....	9
Technischer Support/Kooperation.....	9
Geplante Weiterentwicklung.....	10
Erfahrungsbericht vom Pilotprojekt „Laptopwagen“	10
Erfahrungsbericht vom Pilotprojekt „Tablet-Schrank“	11
Kompetenzbereiche der KMK-Strategie	12
Medienkompetenzrahmen (Ziel durch der KMK-Strategie)	12
Mediencurriculum	13
5. Jahrgang.....	13
6. Jahrgang.....	14
7. Jahrgang.....	15
8. Jahrgang.....	17
9. Jahrgang.....	18
10. Jahrgang.....	20
DaZ.....	21
Neues Projekt für Medienkompetenz in der 5./6. Klasse.....	22
KI in der Schule	23
Bedeutung für Lehrkräfte und Schülerschaft.....	23
Fort- und Weiterbildung	26
Lehrkräfte	26
Fort- und Weiterbildung.....	26
Schulinterne Fortbildungsformate.....	26
Landesweite Fortbildungsformate.....	26
Persönliche Lernnetzwerke.....	26
Technisch orientierte Schulungen	26
Schüler:innen.....	27

Fort- und Weiterbildung	27
Netrace	27
Präventionstheater	27
Einbindung der Eltern	27
Medienabend.....	27
Infomaterial	28
Schulgemeinschaftliche Kooperation	28
Schools That Care	28
Umgang mit Medien an der GGS	29
Nutzungsregeln.....	29
Urheberrecht und Datenschutz	29
Liste von nützlichen Apps/Content.....	31
Lernapps & Internetseiten für verschiedene Fächer.....	31
Englisch	31
Deutsch.....	32
Mathe	32
Nawi/Bio	32
Chemie.....	32
Physik.....	33
Weltkunde	33
Religion/Philosophie	34
Musik	34
ITG.....	34
Sport	35
Französisch	35
DaZ.....	35
Medienprävention	36
Evaluation	37
Überprüfung des Kompetenzerwerbs	37
Verantwortlichkeiten	37

Einleitung

Zielbeschreibung

Von der Kreidetafel zum Smartboard, von Telefonketten zum digitalen Schulnetzwerk oder von Audio-CDs zu digitalen Schulbüchern: Die Digitalisierung ist an vielen Stellen in der Schule schon in Ansätzen zu spüren. Um „individuelles und selbstgesteuertes Lernen zu fördern, Mündigkeit, Identitätsbildung und das Selbstbewusstsein zu stärken sowie die selbstbestimmte Teilhabe an der digitalen Gesellschaft zu ermöglichen“¹ beschloss die Kultusministerkonferenz am 8. Dezember 2016 Anforderungen, damit jedes Fach einen spezifischen Zugang zur digitalen Welt leistet. Konkret formuliert die KMK-Strategie:

„Die Länder verpflichten sich dazu, dafür Sorge zu tragen, dass alle Schülerinnen und Schüler, die zum Schuljahr 2018/2019 in die Grundschule eingeschult werden oder in die Sek I eintreten, bis zum Ende der Pflichtschulzeit die in diesem Rahmen formulierten Kompetenzen erwerben können.“²

Die „Kompetenzen in der digitalen Welt“ werden in sechs Kompetenzbereiche gegliedert:

1. *Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren*
2. *Kommunizieren und Kooperieren*
3. *Produzieren und Präsentieren*
4. *Schützen und sicher agieren*
5. *Problemlösen und Handeln*
6. *Analysieren und Reflektieren*

Digitale Medien bieten ein großes Potenzial in neuen Lehr- und Lernprozessen. Sie werden als Ergänzung zum Unterricht verstanden und kommen dann zum Einsatz, wenn es sinnvoll erscheint. Trotzdem ist ein selbständiges Beherrschen der „Kompetenzen in der digitalen Welt“ eine wichtige Grundlage, um die Anforderungen der Digitalen Welt sicher zu meistern. In diesem dynamischen Prozess ist es, neben der Bereitstellung und Installation der technischen und strukturellen Mittel durch die Schule, die Aufgabe aller am Bildungsprozess Beteiligten, sich weiterzubilden. Das folgende Medienkonzept für die GGS Kiel zeigt hierfür den aktuellen Ist-Zustand auf und formuliert einheitliche Ziele sowie deren Umsetzung. Nutzungsregeln von eigenen Endgeräten sowie Medienprävention, aber auch ein Digitalkonzept sorgen für transparenten Umgang mit Medien im Schulleben.

Medienbildung wird somit ein wichtiger Punkt in der Schulentwicklung. Im Rahmen des Qualitätsmanagements und des Schulentwicklungsprozesses wird das Konzept regelmäßig evaluiert und überarbeitet.

¹ Strategie der Kultusministerkonferenz: „Bildung in der digitalen Welt“, S.15, <https://bit.ly/2l4rjZl>, 05.11.2020

² Strategie der Kultusministerkonferenz: „Bildung in der digitalen Welt“, S.19, <https://bit.ly/2l4rjZl>, 05.11.2020

Vorstellung der GGS

Das Konzept der Goethe-Gemeinschaftsschule Kiel beinhaltet, dass eine Schülerschaft angesprochen wird, die ein in vielerlei Hinsicht ein breit gestreutes Begabungspotenzial mitbringt. Das pädagogische Konzept zielt darauf ab, Schüler:innen vom Eintritt in die GGS bis hin zu allen möglichen Abschlüssen (ESA oder MSA) sowie deren Übergang in die gymnasiale Oberstufe als verlässlicher Partner zu begleiten. Durch die enge Kooperation mit den regionalen Bildungszentren ist eine verlässliche Anschluss- und Übergangsgestaltung gegeben.

Zu Beginn des ersten Schulhalbjahres 2022/23 besuchen 393 Schüler:innen die GGS. Die 18 Klassen werden von 46 Lehrkräften unterrichtet. Außerdem gibt es zwei sogenannte DaZ-Klassen, in denen Schüler:innen mit Deutsch als Zweitsprache (DaZ) unterrichtet werden.

Die Schule liegt am Westring im Stadtteil Ravensberg, in der Nähe von der Christian-Albrechts-Universität. Bereits im Jahr 1950 wurde der Altbau von dem international bekannten Architekten Rudolf Schroeder erbaut. Im hinteren Teil des Gebäudes befinden sich die Räumlichkeiten der eigenständigen Goethe-Grundschule. Der Altbau zeichnet sich durch seine ebenerdigen Zeilengänge mit einzelnen Klassenräumen aus. Im zweigeschossigen Verbindungsbau befinden sich die Fach- und Verwaltungsräume, sowie das Lehrerzimmer.

Im Jahr 2012 wurde der Neubau fertiggestellt, in den darauffolgenden Jahren folgten die neue große Sporthalle und die Mensa. Die Schule hat das Fachraumprinzip. Dies bedeutet, dass jede Lehrkraft einen festen Raum zur Verfügung hat und somit die Möglichkeit bekommt diesen für den Fachunterricht speziell zu gestalten.

Die GGS ist seit dem Schuljahr 2015/16 Modellschule fürs digitale Lernen. Dies zeigt sich besonders dadurch, dass jeder Raum über eine digitale Tafel, einem sogenannten ActivBoard, Smartboard oder ActivPanel verfügt.

Mit der Umwandlung zu einer Gemeinschaftsschule im Jahr 2011 startete auch der offene Ganztag. Schüler:innen können von Montag bis Mittwoch nach der Schulzeit an verschiedenen AGs wie zum Beispiel Kochen, Sport und Spiel, Theater oder Tanz sowie der Nachmittagsbetreuung teilnehmen. Von Montag bis Donnerstag wird auch eine Hausaufgabenbetreuung angeboten.

Besonders an der GGS ist auch das Projekt „YOURJOB“, welches 2012 in Kooperation mit den Grone-Bildungszentren Schleswig-Holstein GmbH und der Stadt Kiel ins Leben gerufen wurde. Als fester Bestandteil im Unterricht des 8. Jahrgangs verbringen die Schüler:innen einmal wöchentlich einige Stunden in einer Kieler Senioreneinrichtung. Durch gemeinsame Aktivitäten wie Vorlesen, Gesellschaftsspiele, Singen, Backen und Basteln soll ein „Brückenschlag“ zwischen Jung und Alt gelingen.

Neben einer Sekretärin und einem Hausmeister unterstützen uns 3 Mitarbeiter:innen und eine FSJlerin in der Wartung, Pflege und Entwicklung unserer digitalen Ausstattung. Auch die Schulsozialarbeit bildet an unserer Schule einen wichtigen Anlaufpunkt für unsere Schüler:innen.

Ausstattungsplan

Gegenwärtige Situation

Technische Ausstattung (Schule)

Hardware

Die derzeitige³ Ausstattung der GGS setzt sich wie folgt zusammen:

21x Klassenräume, 1x Musik- und 1x Kunstraum

jeweils ein ActivBoard, Beamer und PC

1x Chemie- und 1x Physikraum

jeweils ein Smartboard, Beamer und PC

3x Klassenräume, 1x Konferenz- und 1x Bioraum

jeweils ein Promethean ActivPanel Cobalt

PC1-Raum

28 Arbeitsplatzstationen und ein PC + Smartboard für die Lehrkraft

PC2-Raum

15 Arbeitsplatzstationen und ein PC + Smartboard für die Lehrkraft

Lehrerzimmer und Lehrerarbeitsraum

4 Computerarbeitsplätze

2 Drucker

Tablets

11 Mobile-Tablets im Tablet-Koffer

15 festinstallierte Tablets (Pilotprojekt, wird im Laufe der Zeit evaluiert)

Lehrkräftdienstgeräte

Jede an der Schule tätige Lehrkraft erhält ein Surface Go 3 Dienstgerät

Alte Bücherei

6 Computerarbeitsplätze für Mitarbeiter:innen der Schule; 2 Drucker

Verwaltung

5 Computerarbeitsplätze; 5 Drucker

Bücherei 2. Stock

1 Computer; 1 Drucker

Laptopwagen

30 Laptops verteilt auf zwei Räume (Pilotprojekt, wird im Laufe der Zeit evaluiert)

³ Stand August 2022

Außerdem haben die Schüler:innen die Möglichkeiten nach dem Prinzip „Bring your own device (BYOD)“ eigene Endgeräte mit in die Schule zu bringen. Diese Geräte können sicher in einem der 40 **NoteLocker**-Fächer (Ladeschrank mit Schließfächern) eingeschlossen werden.

Technische Ausstattung (Schüler:innen)

Seit November 2020 haben Schüler:innen die Möglichkeit einen Leihlaptop auszuleihen, sofern im eigenen Haushalt kein eigenes Gerät zur Verfügung steht. Die Geräte gehören der Stadt Kiel. Darüber hinaus besteht für die Schüler:innen die Möglichkeit, eigene technische Geräte wie bspw. auch Tablets nach dem Prinzip Bring your own device in die Schule zu bringen.

In der Praxis kommt auch unser Tablet-Koffer zum Einsatz, mit dem die Schüler:innen im Unterricht arbeiten können.

Im September 2022 wurde zu diesem Thema eine anonyme Umfrage im 5. Jahrgang durchgeführt, um in Erfahrung zu bringen, welche technischen Geräte den Schüler:innen zur Verfügung stehen. Von 35 Schüler:innen haben 29 teilgenommen und folgendes Ergebnis liegt nun vor:

27 SuS besitzen bereits ein eigenes Smartphone (93%⁴), 15 SuS besitzen ein Tablet (52%), 7 SuS haben einen Laptop (24%), 5 Schüler:innen besitzen bereits einen eigenen PC (17%), 14 SuS haben eine Spielekonsole daheim (48%) und 4 Schüler:innen haben Zugriff auf einen Drucker (14%). Laut diesem Ergebnis gibt es keine:n Schüler:in ohne mindestens ein digitales Medium.

Damit sich in Zukunft die Lehrkräfte auf einen individuellen Umgang mit digitalen Medien vorbereiten können, ist es möglich diese Umfrage in jedem folgenden 5. Jahrgang zu wiederholen.

Ein weiterer Vorteil wäre ein Einblick in die bereits bestehenden medialen Kompetenzen, da sämtliche Fragen (abgesehen von denen zur technischen Ausstattung) auf den Anforderungen des Kultusministeriums basieren⁵. Software

ISERV dient als pädagogisches Netzwerk mit folgenden wichtigsten Funktionen:

- **Kommunikation** zwischen Lehrkräften, Eltern und Schüler:innen über schuleigene E-Mail-Adressen
- **Aufgaben-Modul** für eine einfache Übersicht von (Haus-)Aufgaben
- **Schulorganisation** wie der **Vertretungsplan** und **GGG-Kalender**
- **externe Speicherung von Dateien**

⁴ Alle Prozentangaben wurden gerundet

⁵ Die Fragen wurden dem 5ten Jahrgang entsprechend auf ein angemessenes Niveau heruntergebrochen; gemeint ist „Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien, Anhang III Entwicklung der Medienkompetenz“, Ministerium für Bildung, Wissenschaft und Kultur des Landes Schleswig-Holstein, Kiel Juli 2018

Standardgemäß sind folgende **Programme** auf den Geräten verfügbar:

Computer	
Internetbrowser	<ul style="list-style-type: none"> • Mozilla Firefox • Internet Explorer • MS Edge
Office	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office 6.3 • MS Office 2019 Professional Plus
Ton-, Bild- und Videobearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • Audacity • MovieMaker • GIMP
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> • GeoGebra 5
Tablets	
Internetbrowser	<ul style="list-style-type: none"> • Mozilla Firefox • Internet Explorer
Office	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office 6.3 • Scribus
MINT	<ul style="list-style-type: none"> • GeoGebra • GEONExT
Ton-, Bild- und Videobearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • ArtRage • GIMP 2 • LibreOffice Draw • Paint • Paint.NET • Snipping Tool • Audacity • FreeMind • LibreOffice Impress • MovieMaker • VLC
Laptops aus dem Laptopwagen	
Internetbrowser	<ul style="list-style-type: none"> • Mozilla Firefox • Internet Explorer • Google Chrome
Office	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office 6.3 • MS Office 2019 Professional Plus
Ton-, Bild- und Videobearbeitung	<ul style="list-style-type: none"> • Audacity • MovieMaker • GIMP
Mathematik	<ul style="list-style-type: none"> • GeoGebra 5

Technische Infrastruktur

Alle Nutzer:innen verfügen durch die Anmeldung bei IServ über eine Nutzer:innenkennung, mit der man sich an allen schulinternen Geräten anmelden kann. Außerdem kann das Schul-WLAN durch die persönliche Anmeldung mit eigenen Endgeräten genutzt werden. Der WLAN-Empfang ist im ganzen Schulgebäude durch 30 Access Points gesichert. Zudem hat jeder Raum eine LAN-Anbindung. Die Internetanbindung beträgt durch den Anschluss an das Glasfasernetz 100Mbit/s (max. Download). Im Serverraum der Schule steht seit Herbst 2020 ein IServ XL Server.

Technischer Support/Kooperation

Schulintern

Die IT-Beauftragten sind Markus Michalski und Martin Garske.

Um den technischen Support kümmert sich Volker Wriedt (Mitarbeiter der Stadt Kiel im Bereich IT-Schulsupport).

Extern

Den externen Support übernimmt die Stadt Kiel als Schulträger. Die Stadt Kiel arbeitet mit der Firma Dataport AöR bei Fragen rund um Hardware und Support zusammen.

Geplante Weiterentwicklung

Derzeit befindet sich in jedem Unterrichtsraum mit ActivBoard jeweils ein Computer, der überwiegend für das ActivBoard genutzt wird, die Unterrichtsräume mit ActivPanel benötigen keinen Computer. Außerdem gibt es zwei Computerräume, mit einmal 28 und einmal 15 Schüler:innencomputern. Zudem gibt es die Möglichkeit 12 mobile Tablets im Tablet-Koffer für den Unterricht zu buchen. Die Buchung von Räumen und Tablet-Koffer findet über das Buchungs-Modul des Schulservers IServ statt.

Die GGS testet in zwei Piloträumen unterschiedliche Möglichkeiten für die Nutzung von mobilen Endgeräten im Unterricht. Außerdem haben die Schüler:innen die Möglichkeiten ihre eigenen Endgeräte (BYOD-Prinzip = Bring Your Own Device) mitzubringen. Diese können während der Pausen in einem der 40 NoteLocker-Fächer (Ladeschrank mit Schließfächern) sicher aufbewahrt werden.

Durch die Evaluation der Piloträume wird sich mit der Zeit zeigen, welches (Hybrid-)Modell sich zur Nutzung von Digitalen Endgeräten am besten für die GGS eignet.

Stand September 2022 werden bereits die ersten ActivBoards durch neue ActivPanels ersetzt, welche nun keinen zusätzlichen PC benötigen, um in Betrieb genommen zu werden.

Erfahrungsbericht vom Pilotprojekt „Laptopwagen“

Das Pilotprojekt „Laptopwagen“ wurde zum Start vom Schuljahr 2019/20 ins Leben gerufen, um neue Nutzungsmöglichkeiten für den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht zu erproben.

Das Projekt wurde in einem Raum im Neubau initiiert. Der Raum wird überwiegend von Frau Kruse für die Fächer Naturwissenschaften, Biologie, Weltkunde und Verbraucherbildung genutzt. Die 15 Laptops werden in einem verschließbaren Rollcontainer aufbewahrt, in dem diese nach der Nutzung direkt geladen werden.

Die Laptops werden ungefähr zweimal die Woche genutzt. Dies ist abhängig von der Unterrichtseinheit und dem Thema.

Zum Beginn des Projektes machten die Geräte immer wieder Softwareupdates und waren somit nicht schnell genug einsetzbar. Der technische Schulsupport hat diese Herausforderung beheben können.

Bis jeder Schüler:in arbeitsbereit ist, dauert es nun ungefähr fünf Minuten. Die Lehrkraft gibt die Laptops aus und überprüft die Geräte bei der Rückgabe auf eventuelle Mängel. Zudem kann so sichergestellt werden, dass die Geräte richtig angeschlossen sind und laden.

Die Geräte werden hauptsächlich für Rechercharbeiten genutzt. Zum Beispiel in der Klasse 5 für Referate über Haustiere. Positiv hervorzuheben ist hierbei, dass die Lehrkraft schneller auf (technische) Probleme eingehen kann, als wenn die Schüler:innen zu Hause recherchieren, vorbereiten und ausarbeiten. Außerdem haben die Schüler:innen den räumlichen Platz für die Arbeit mit und nicht nur am digitalen Endgerät. Die Laptops werden hierbei als sinnvolle Ergänzung gesehen, die aber zum Beispiel der Wichtigkeit von einem herkömmlichen Plakat nicht entgegenarbeiten.

Zudem besteht neben der schnellen Recherche auch die Möglichkeit, im Unterricht zu differenzieren. Schüler:innen, die schon mit einer Aufgabe fertig sind, bekommen mitunter eine Expertenrechenaufgabe oder können andere digitale Angebote (Lernspiele u.a.) nutzen.

Mittlerweile haben sowohl die Schüler und Schülerinnen als auch die Lehrkräfte Zugriff auf die schulinternen Drucker.

Das Pilotprojekt wurde von den Schüler:innen gut angenommen. Sie schätzen die schnelle und einfache Nutzung. Höhere Jahrgänge bevorzugen stellenweise auch eigene Endgeräte. Obwohl die technische Ausstattung bei BYOD-Geräten nicht immer gleich ist, haben alle Schüler:innen durch das Laptopangebot die gleichen technischen Möglichkeiten. Die Kombination aus dem Laptopwagen und dem BYOD-Prinzip erlaubt somit allen zeitgleich an einem eigenen Gerät zu arbeiten.

Lehrkräfte schätzen den Laptopwagen vor allem durch die spontane und flexible Nutzung. Gerade im direkten Vergleich mit den Computerräumen, die im Vorfeld gebucht werden müssen, stellt das Pilotprojekt viele Vorteile heraus. Die Geräte können sowohl geplant eingesetzt werden, aber auch immer dann, wenn sie durch das Unterrichtsgeschehen als eine sinnvolle Ergänzung gesehen werden. Im direkten Vergleich mit BYOD-Geräten steigern die Laptops oft die Arbeitshaltung bei den Schüler:innen. Eigene Geräte führen durch private Benachrichtigung oft zu Ablenkungen.

Zusammengefasst lässt sich sagen, dass das Pilotprojekt große Erfolge erzielt, die die Unterrichtsqualität erhöht, einen flexiblen Unterricht ermöglicht und nebenbei den Schüler:innen den Umgang mit einem digitalen Endgerät näherbringt.

Erfahrungsbericht vom Pilotprojekt „Tablet-Schrank“

Zum Start vom Schuljahr 2019/20 wurde das Pilotprojekt „Tablet-Schrank“ gestartet, um weitere Nutzungsmöglichkeiten für den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht zu erproben.

Das Projekt wurde in einem Raum im Altbau initiiert. Der Raum wird überwiegend von Herrn Kruse für die Fächer Mathematik, Naturwissenschaften, Biologie und Verbraucherbildung genutzt.

Die 12 Tablets sind in einem Schrank an der Wand befestigt und werden dort direkt nach der Nutzung geladen. Die Tablets kommen durchschnittlich 1mal die Woche im Unterricht zum Einsatz. Meist werden sie in der Erarbeitungsphase in den Fächern NaWi und Verbraucherbildung zur Recherche genutzt. Die Nutzung der Geräte beträgt durchschnittlich 30 Minuten. Die Lehrkräfte berichten, dass die Nutzung eine große Erleichterung mit sich bringt. Die Planungssicherheit, Unabhängigkeit von den Computerräumen und das aktive Reagieren auf den Unterricht, durch zum Beispiel kurze Rechercheeinheiten, bringen einen großen Mehrwert.

Die Schüler:innen dürfen sich nach Absprache ein Tablet nehmen. Je nach Lehrkraft wird das Einräumen überwacht oder mit Regeln in die Eigenverantwortung der Schüler:innen gelegt, damit die Geräte richtig angeschlossen sind und laden.

Die Schüler:innen entgegenen dem Projekt mit viel Freude und Interesse. Zu Beginn war die Bedienung (AN-Schalten) der Geräte eine Herausforderung, da dort Tasten mit einer gewissen Länge gedrückt werden müssen, trotzdem bieten die Tablets, gerade bei jüngeren Schüler:innen, eine hohe Nutzerfreundlichkeit. Auch hier gelingt es der Schule jedem Schüler und jeder Schülerin die Arbeit an einem eigenen Gerät zu ermöglichen.

Das Pilotprojekt „Tablet-Schrank“ erzielt große Erfolge. Auch andere Lehrkräfte wünschen sich ähnliche technische Ausstattungen in ihren Räumen. Die hohe Nutzerfreundlichkeit, Flexibilität und Unabhängigkeit von den Computerräumen lässt den Unterricht abwechslungsreicher und qualitativer gestalten.

Kompetenzbereiche der KMK-Strategie⁶

Medienkompetenzrahmen (Ziel durch der KMK-Strategie)⁷

1. K 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
 - 1.1. **Browsen, Suchen und Filtern**
 - 1.1.1. **Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen**
 - 1.1.2. **Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln**
 - 1.1.3. **in verschiedenen digitalen Umgebungen suchen**
 - 1.1.4. **relevante Quellen identifizieren und zusammenführen**
 - 1.2. **Auswerten und Bewerten**
 - 1.2.1. **Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten**
 - 1.2.2. **Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten**
 - 1.3. **Speichern und Abrufen**
 - 1.3.1. **Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen**
 - 1.3.2. **Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren**
2. **K 2 Kommunizieren und Kooperieren**
 - 2.1. **Interagieren**
 - 2.1.1. **mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren**
 - 2.1.2. **digitale Kommunikationsmöglichkeiten nach Kontext auswählen**
 - 2.2. **Teilen**
 - 2.2.1. **Dateien, Informationen und Links teilen**
 - 2.2.2. **Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)**
 - 2.3. **Zusammenarbeiten**
 - 2.3.1. **digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen**
 - 2.3.2. **digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen**
 - 2.4. **Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)**
 - 2.4.1. **Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden**
 - 2.4.2. **Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen**
 - 2.4.3. **ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen**
 - 2.4.4. **kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen**
 - 2.5. **An der Gesellschaft aktiv teilhaben**
 - 2.5.1. **öffentliche und private Dienste nutzen**
 - 2.5.2. **Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen**
 - 2.5.3. **als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben**
3. **K3 Produzieren und Präsentieren**
 - 3.1. **Entwickeln und Produzieren**
 - 3.1.1. **mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden**
 - 3.1.2. **eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen**
 - 3.2. **Weiterverarbeiten und Integrieren**
 - 3.2.1. **Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen**
 - 3.2.2. **Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren**
 - 3.3. **Rechtliche Vorgaben beachten**
 - 3.3.1. **Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen**
 - 3.3.2. **Urheberrecht und Lizenzen bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen**
 - 3.3.3. **Persönlichkeitsrechte beachten**

⁶ Ergänzung zu den Fachanforderungen Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien Seite 6 bis 9

⁷ IQSH_Medienkonzeptionelle_Arbeit_an_Schulen S.27/28

Mediencurriculum

5. Jahrgang

IQ.SH  Digitale Medien im Fachunterricht - Die Kompetenzbereiche der KMK-Strategie – Klasse 5 ENTWURF (IST-ZUSTAND FEBRUAR 2023)									
Fachbereiche Fächer	Deutsch	Mathematik	Naturwissenschaften	Englisch	Weltkunde	Religion, Philosophie	Ästhetik	Methodik/ Klassenrat	
							Musik, Kunst		
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren									
<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren</i>									
1.1. Browsen, Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	- Erlernen funktionaler Umgang mit Suchmaschinen - Erschließen und Suchen von unbekanntem Wortbedeutungen - Dateien öffnen, kopieren, verschieben, löschen und unter Verwendung eines Ordnungssystems speichern	- unterschiedliche Webanwendungen	- Nutzung verschiedener Suchmaschinen - Sinnvolle Suchen und passende Seiten zur Informationsbeschaffung z.B. zum Thema Haustiere - Abspeichern und Wiederfinden von Informationen	- können mit einem Online Dictionary umgehen (Beispiel: Linguee, dict.cc, leo.org) - lernen funktional mit Suchmaschinen umzugehen.	- Aussagekräftige Begriffe für die Suche in Suchmaschinen formulieren („Schlagwörter“) - Informationen zu aktuellen oder historischen Ereignissen recherchieren und auf ihre Wahrheit überprüfen - Dateien öffnen, in Ordnungssystem einordnen und entsprechend abspeichern, Dateien kopieren, verschieben, löschen - Quellen mit Fundort und Urheber:in angeben		KU: - können Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden und gespeicherte Daten abrufen	- Arbeit mit Suchmaschinen - Nutzung des Internet-ABC's	
2. Kommunizieren und Kooperieren									
<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren</i>									
2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- Emails abrufen, Mail verfassen mit angemessener Anrede, Text und Grußformel - Auf Plattformen (iServ) kooperativ arbeiten - digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen - Regeln für den Mail- und Chatterverkehr erarbeiten (Netiquette) - Arbeit an mit Online-Zeitungen bzw. Zeitungsprojekten (Zisch etc.)	- unterschiedliche Webanwendungen	- Informationen darstellen in Textform, auf Plakaten, als Steckbriefe - Inhalte über iServ-Gruppen versenden und kommentieren - Nutzung von iServ	- können E-Mails zu bekannten Themen verfassen und diese verschicken, bzw. auf solche antworten. E-Mails abrufen	- E-Mails auch mit Anhängen versenden und weiterleiten (An, CC, BCC) E-Mails abrufen	2.4. Ja 2.5. Ja Themenbereich: Wie gestalten wir unser Zusammenleben im analogen und digitalen Raum? Netiquette für den Klassenchat	KU: 2.1. können aktiv eine Vielzahl an Kommunikations-Tools nutzen. 2.3. können mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen. 2.4. einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet einhalten	- Grundkenntnisse PC	
3. Produzieren und Präsentieren									
<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos kopieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>									
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	- Texte in Word schreiben. - Texte durch zweckmäßige Zeichen- und Absatzformatierungen gestalten, Bildausschnitte und Bildschirmkopien erzeugen - Sprachdatei mit dem Handy oder PC aufnehmen.		- Medienprodukte z. B. zum Thema Massentierhaltung, Umweltschutz oder gesunde Lebensweise herstellen (Video-)Präsentationen, Stop-motion Filme, - Erstellung von Steckbriefen mit Office (Leblingshaustier, Frühblüher)	- können Texte in Word schreiben. - können eine Sprachdatei mit dem Handy oder PC aufnehmen. Bildschirmkopien erzeugen Urheberrechte beachten	Erstellung einfacher Präsentationen über PowerPoint usw. Bildschirmkopien erzeugen Urheberrechte beachten	2.4. Ja 2.5. Ja Themenbereich: Wie gestalten wir unser Zusammenleben im analogen und digitalen Raum? Netiquette für den Klassenchat	KU: 3.1. können die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden. 3.2. können einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren. 3.3. können elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten.	- Grundkenntnisse PC - Grundkenntnisse iServ	
4. Schützen und sicher agieren									
<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>									
4.1. In digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	- Kennen der Passwörter - Sicher im Internet surfen - Nutzung digitaler Lernangebote - Beachten, dass jede Suche im Internet elektrische Energie benötigt.	- schlaupkopf - Aufgabenfluchs	- hinterfragen von Informationen aus den Medien (Wikipedia)	- kennen ihre Passwörter und können sicher im Internet surfen.	Anforderungen an ein sicheres Passwort kennen				
5. Problemlösen und Handeln									
<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>									
5.1. Technische Probleme lösen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5. Algorithmen erkennen und formulieren				- können ihre Passwörter verändern / zurücksetzen	Betriebsbereitschaft des Rechners herstellen, Konventionen zum Umgang mit den Schulrechnern einhalten, mit Benutzeroberflächen und Anwendungen effizient umgehen, eine Präsentation technisch vorbereiten (Video, Audio) Techniken zum Markieren, Kopieren, Einfügen und Ausschneiden von Objekten verwenden, Objekte (Grafik, Foto, Text, Diagramm) in Dokumenten (Text, Präsentation) einfügen, grundlegende Formvorlagen in Texten und Präsentationen nutzen Lernvideos nutzen Digitale Karten nutzen		5.1. können ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben und einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen. 5.3. können Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen sowie eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen.	- Grundkenntnisse PC - Grundkenntnisse iServ	
6. Analysieren und Reflektieren									
<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Kiole, Computerspiele, Gewaltdarstellung), Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>									
6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren			- Einsatz von Filmen/E-Klervideos zu bestimmten Themen z.B. Haustiere, der Körper, Frühblüher					- Nutzung des Internet-ABC's	

6. Jahrgang

Digitale Medien im Fachunterricht - Die Kompetenzbereiche der KMK-Strategie – Klasse 6 ENTWURF (IST-ZUSTAND FEBRUAR 2023)							
Fachbereiche	Deutsch	Mathematik	Naturwissenschaften	Englisch	Weltkunde	Religion, Philosophie	Ästhetik Musik, Kunst
Fächer							
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren							
Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren							
1.1. Browsen, Suchen und Filtern	- interaktiven Lernwebsites (dem Lehrwerk entsprechende Themen) wie Schlaupf.de und anton.de finden und entsprechende Themen online über.	- unterschiedliche Webanwendungen	- Internetrecherche zur Informationsbeschaffung - Nutzung von IServ	- können dem Lehrwerk entsprechende Themen bei interaktiven Lernwebsites wie Schlaupf.de und Englischhilfen.de finden und entsprechende Themen online über. - können mit ihren digitalen Englischbüchern den Aufgaben entsprechende Hörtexte und Filme suchen, hören und sehen und entsprechende Notizen im E-Book verfassen. - können den Themen entsprechende Internetseite bei klett.de und planetschule.de suchen, finden und für Unterrichtsthemen verwenden. - können mit Hilfe von Suchmaschinen einfache Informationen in der Zielsprache beschaffen	- Aussagekräftige Begriffe für die Suche in Suchmaschinen formulieren („Schlagwörter“) - Informationen zu aktuellen oder historischen Ereignissen recherchieren und auf ihre Wahrheit überprüfen - Dateien öffnen, in Ordnungssystem einordnen und entsprechend abspeichern, Dateien kopieren, verschieben, löschen - Quellen mit Fundort und Urheber:in angeben	1.1 Ja 1.2 Ja	KU: 1.3. SuS können Dokumente an einem vorgegebenen Ort speichern und diese wiederfinden und gespeicherte Daten abrufen.
1.2. Auswerten und Bewerten							
1.3. Speichern und Abrufen	- digitalen Deutschbüchern den Aufgaben entsprechende Hörtexte und Filme suchen, hören und sehen. - Themen entsprechende Internetseite bei klett.de und planetschule.de suchen, finden und für Unterrichtsthemen verwenden.						
2. Kommunizieren und Kooperieren							
Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.							
2.1. Interagieren	- kooperative Arbeitsaufträge mit Hilfe des Textmoduls (ISERV) und anderer Anwenderprogramme lösen	- unterschiedliche Webanwendungen - IServ Aufgabenmodul	- Nutzung von IServ	- können verschiedene Textsorten in einem Schreibprogramm zu verfassen. - können E-Mails zu bekannten Themen verfassen und diese verschicken, bzw. auf solche antworten.	- E-Mails auch mit Anhängen versenden und weiterleiten (An, CC, BCC) - E-Mails abrufen	2.2 Ja 2.3 Ja 2.4 Ja 2.5 Ja	2.1. SuS können aktiv eine Vielzahl an Kommunikations-Tools nutzen. 2.3. SuS können mit Unterstützung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Arbeitsaufträgen oder Projekten nutzen. 2.4. einfache Regeln der Kommunikation bei Nutzung digitaler Medien angeleitet - Wie stelle ich mich im Netz dar?
2.2. Teilen							
2.3. Zusammenarbeiten							
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)							
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben							
3. Produzieren und Präsentieren							
Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, kenne und beachten, bezüglich Urheber- und Nutzungsrechte							
3.1. Entwickeln und Produzieren	- Überzeugende Stellungnahmen zu Leserbriefen oder Blogbeiträgen formulieren und digital verfassen - Lernen, verschiedene Textsorten in einem Schreibprogramm zu verfassen. - Können PowerPoint Präsentationen zu bekannten Themen erstellen und präsentieren und Videopräsentationen erstellen.		- Referate mit digitaler Präsentation erstellen - Kurzpräsentationen/Steckbriefe mit PC zum Beispiel zum Sonnensystem oder Planeten	- können PowerPoint Präsentationen zu bekannten Themen erstellen und präsentieren. - können Videopräsentationen erstellen.	Erstellung einfacher Präsentationen über PowerPoint usw. Bildschirmkopien erzeugen Tabellen erstellen Urheberrechte beachten		3.1. Die SuS können die Grundfunktionen von Geräten und Programmen zur Erstellung und Bearbeitung von Texten und Bildern anwenden. 3.2. Die SuS können einfache digitale Medienprodukte in mindestens einem Format mittels digitaler Werkzeuge produzieren. 3.3. Die SuS können elementare rechtliche Grundlagen im Umgang mit digitalen Medien einhalten.
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren							
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten							
4. Schützen und sicher agieren							
Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortungsvoll umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen							
4.1. In digitalen Umgebungen agieren		- Schlaupf - Aufgabenfuchs			Anforderungen an ein sicheres Passwort kennen	4.1 Ja 4.2 Ja	- Suchtgefahren - Arbeit mit Plaz-App
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen							
4.3. Gesundheit schützen							
4.4. Natur und Umwelt schützen							
5. Problemlösen und Handeln							
In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.							
5.1. Technische Probleme lösen	- Können ihre Passwörter verändern / zurücksetzen.		- Online-Experimente oder Online-Simulationen - Animationen z.B. zum Thema Licht und Elektrizität	- können ihre Passwörter verändern / zurücksetzen	Betriebsbereitschaft des Rechners herstellen, Konventionen zum Umgang mit den Schulrechnern einhalten, mit Benutzerebenen und Anwendungen effizient umgehen, eine Präsentation technisch vorbereiten (Video, Audio) Techniken zum Markieren, Kopieren, Einfügen und Ausschneiden von Objekten verwenden, Objekte (Grafik, Foto, Text, Diagramm) in Dokumente (Text, Präsentation) einfügen, grundlegende Formatvorlagen in Texten und Präsentationen nutzen Lernvideos nutzen Digitale Karten nutzen		5.1. Die SuS können ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben und einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen. 5.3. Die SuS können Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen sowie eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen.
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen							
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen							
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen							
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren							
6. Analysieren und Reflektieren							
Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung), Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber- und Nutzungsrechte							
6.1. Medien analysieren und bewerten			- Einsatz von Filmen/Eklärvideos zu bestimmten Themen z.B. Luft und Fliegen, Sonnensystem/Planeten, Tag- und Nacht, Jahreszeiten			6.1 Ja 6.2 Ja	
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren							

		digitaler Medien einschätzen - Risiken der Handystrahlung kennen		Fotografieren) aus der Geschichte nicht plakativ öffentlich sichtbar machen				- E-Mail-Konto verwalten und die Gefahr von unbekanntem E-Mail-Eingängen erkennen und reagieren - die Wirkungen der Technik auf die Natur, die Gesellschaft und auf sich selbst erkennen und erläutern - das Zusammenwirken von Stoff-, Energie- und Datenflüssen in einfachen technischen Systemen sowie deren Funktion erkennen und beschreiben	
<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.</i>									
5.1. Technische Probleme lösen		- Taschenrechner	- Online-Experimente oder Online-Simulationen z.B. zum Thema Wärmeausdehnung, Wärmestrahlung, App Schläuflkopf.de	- können die Qualität von Übersetzungen elektronischer Übersetzer einschätzen	Betriebsbereitschaft des Rechners herstellen, Konventionen zum Umgang mit den Schulrechnern einhalten, mit Benutzeroberfläche n und Anwendungen effizient umgehen, eine Präsentation technisch vorbereiten (Video, Audio) Techniken zum Markieren, Kopieren, Einfügen und Ausschneiden von Objekten verwenden, Objekte (Grafik, Foto, Text, Diagramm) in Dokumente (Text, Präsentation) einfügen, grundlegende Formatvorlagen in Texten und Präsentationen nutzen Lernvideos nutzen Digitale Karten nutzen	5.1 Die SuS können ihren Unterstützungsbedarf bei technischen Problemen beschreiben und einfache, wiederkehrende technische Probleme lösen. 5.3. Die SuS können Bedarfe zur Weiterentwicklung bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und nach Lösungen suchen sowie eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen.		FRZ: - können grammatische Phänomene / Regeln im Internet nachschlagen, - können eigenständig Hör- und Filmdokumente zu dem Lehrwerk Toussaint über das Internet abrufen. TECH: - unter Anleitung technische Probleme ermitteln und systematisch beheben	5.1 Nein 5.2 Ja 5.3 Ja 5.4 Nein 5.5. Scratch/Kara/html
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen									
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen									
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen									
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren									
<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung), Geschäftsaktivitäten und Services im Internet (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>									
6.1. Medien analysieren und bewerten			Aussagen von Werbung unter dem Aspekt einer gesunden Lebensweise diskutieren und bewerten, verschiedene Internetquellen nutzen, Inhalte vergleichen und					Nein FRZ: - wird thematisch nicht erreicht	- Programmieren mit html - Scratch/kara
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren									
			Unterschiede hinterfragen (Informationsbeschaffung aus geschichteten Quellen), Einsatz von Filmen z.B. zum Thema Süchte und Ernährung						

8. Jahrgang

Q.SH Digitale Medien im Fachunterricht - Die Kompetenzbereiche der KMK-Strategie – Klasse 8 ENTWURF (IST-ZUSTAND FEBRUAR 2023)										
Fachbereiche	Deutsch	Mathematik	Naturwissenschaften	Englisch	Geellschaftswissenschaften	Religion, Philosophie	Ästhetik	Methodik/ Klassenrat	Wahlpflichtunterricht	ITG
Fächer			Biologie, Chemie, Physik		Weltkunde, Berufsorientierung		Musik		Darstellendes Spiel, Französisch, Technik, Verbraucherbildung	
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren										
Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren.										
1.1. Browsen, Suchen und Filtern	- Internet funktional nutzbar machen, (gezielte Suche von Informationen, Auswahl von Materialien nach bestimmten Standards (Urheberrecht, Datenschutz)		- Komplexere Suchaufträge - verschiedene Webanwendungen - Nutzung IServ	- können mit dem interaktiven Quiz- und Umfragetool für die ganze Klasse in der gesamten Lerngruppe - können mit dem Activeboard und ihren Handys spielerisch wiederholen/anwenden. - können mit Hilfe von Suchmaschinen Informationen beschaffen und diese funktional nutzbar machen. - können sich das Internet funktional nutzbar machen. - gezielte Suche von Informationen, Auswahl von Materialien nach bestimmten Standards (Urheberrecht, Datenschutz)	WK: - Aussagekräftige Begriffe für die Suche in Suchmaschinen formulieren („Schlagwörter“) - Informationen zu aktuellen oder historischen Ereignissen recherchieren und in eigene Darstellungen umsetzen - Wahrheitsgehalt einer Quelle untersuchen - Quellen mit Fundort und Urheberin angeben WIPO: - Suchinteressen klären sowie Suchstrategien entwerfen und anwenden - Unterscheidung zwischen Informations- und Werbebeiträgen - Daten abspeichern und abrufen				FRZ:- können mit Hilfe von Suchmaschinen Informationen beschaffen und diese funktional nutzbar machen. - können mit einem Online Dictionare umgehen. (Beispiel: linguex, dict.cc) - können mit Hilfe von Suchmaschinen einfache Informationen in der Zielsprache beschaffen. VB: X DSP: können mit Hilfe von Suchmaschinen Informationen beschaffen und diese funktional nutzbar machen	1.1. Ja 1.2. Ja 1.3. Ja
2. Kommunizieren und Kooperieren										
Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.										
2.1. Interagieren	- Einfache kooperative Arbeitsaufträge mit Hilfe des Internets lösen. (z.B. Mindmaps über Mindmeister)	- GeoGebra - Serv Aufgabenmodul	- Nutzung von IServ	- können problemlos und zum Teil auf Englisch per E-Mail kommunizieren. - können einfache kooperative Arbeitsaufträge mit Hilfe des Internets lösen. (z.B. Mindmaps über Mindmeister)	auf Vorurteile jeglicher Art in der Diskussion verzichten Niemanden wegen kultureller Verschiedenheit ausgrenzen die historische Belastung bestimmter Begriffe (z.B. Zigeuner) berücksichtigen WIPO: - Nutzung von Kommunikationstools - Nutzung digitaler Medien zum Austausch, zur Kooperation und Problemlösung - Regeln zur Online-Kommunikation				FRZ:- lernen, verschiedene Textsorten in einem Schreibprogramm zu verfassen. - können E-Mails zu bekannten Themen verfassen und diese verschicken, bzw. auf solche antworten DSP:- können einfache kooperative Arbeitsaufträge mit Hilfe des Textmoduls (ISERV) und anderer Anwendungsprogramme lösen.	2.1. Ja 2.2. Ja 2.3. Ja 2.4. Ja 2.5. Nein
3. Produzieren und Präsentieren										
Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten.										
3.1. Entwickeln und Produzieren	- verschiedene Textsorten in einem Schreibprogramm zu verfassen.		- Nutzung der Office-Programme Word, Excel und PowerPoint - phyfox App - Ausarbeitung von Referatsthemen - Erstellen von Versuchsprotokollen	- kennen die Problematik von Cybermobbing und kennen Strategien sich dagegen zu schützen.	Erstellung von Präsentationen über PowerPoint usw. - Erstellung einfacher Foto- und Videoproduktionen - Ein Quellenverzeichnis anlegen - Urheberrechte beachten WIPO: - Nutzung geeigneter Werkzeuge zur Gestaltung verschiedener Medienarten - Einhaltung elementarer rechtlicher Grundlagen				DSP: können szenische Texte/ Referate in einem Schreibprogramm erstellen und präsentieren. - können nach Vorgaben einfache Bild-, Ton- und Filmsequenzen erstellen. FRZ:- können mit Hilfe von Kahoot, Plickrs oder Learning Apps ein Quiz erstellen. - können verschiedene Textsorten in einem Schreibprogramm verfassen. VB: X	3.1. Ja 3.2. Ja 3.3. Ja
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	- Lemvideos zu bestimmten grammatischen Phänomenen mit StopMotion Studio oder mysimpleshaw anfertigen (Lernen durch Lehren) - Hilfe von Kahoot, Plickrs oder Microsoft Forms ein Quiz erstellen. - PowerPoint-Präsentationen erstellen und präsentieren - nach Vorgaben einfache Bild-, Ton- und Filmsequenzen erstellen.									
4. Schützen und sicher agieren										
Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortl. umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen										
4.1. In digitalen Umgebungen agieren	- können die Problematik von Cybermobbing und kennen Strategien, um sich dagegen zu schützen,	- schlaubiop - Aufgabentafels - GeoGebra	- verschiedene Webanwendungen - modellhafte Darstellung von interaktiven Experimenten		das Internet als Ort offener und verdeckter politischer Manipulation und Geschichtsfälschung kennen - ethisch vertretbare Grenzen bildlicher Darstellungen von Katastrophenopfern reflektieren Graumemes und Abartiges (z. B. Leichenberge, Fötterzernen) aus der Geschichte nicht plakativ öffentlich sichtbar machen WIPO: - Nutzung von Passwörtern Und Pseudonymen - Analyse positiver und negativer Wirkung von digitalen Technologien				FRZ:- Die SuS kennen ihre Passwörter und können die über die Schule angebotenen digitalen Lernangebote nutzen.	4.1. Ja 4.2. Ja 4.3. Ja 4.4. Nein
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen										
4.3. Gesundheit schützen										
4.4. Natur und Umwelt schützen										
5. Problemlösen und Handeln										
In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.										
5.1. Technische Probleme lösen		- Taschenrechner	- Erstellen einer Infosete - verschiedene Webanwendungen	- können grammatische Phänomene / Regeln im Internet nachschlagen.	Betriebsbereitschaft des Rechners herstellen, Konventionen zum Umgang mit den Schulrechnern einhalten, mit Benutzeroberflächen und Anwendungen effizient umgehen,				TECH:- den Computerarbeitsplatz in seinem Grundaufbau erklären - Grundlagen der Computernutzung verstehen, mit den Sinn und Struktur der Ordner erläutern	5.1. Nein 5.2. Ja 5.3. Ja 5.4. Nein 5.5. Ja
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen										
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen										
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen										
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren										

	- können nach Vorgaben komplexere Bild-, Ton- und Filmsequenzen erstellen.		erstellen und interpretieren - Nutzung der Office-Programme Word, Excel und PowerPoint - phyphox App - Ausarbeiten von Referatsthemen - Erstellen von Versuchsprotokollen		- Ein Quellenverzeichnis anlegen - Urheberrechte beachten WIPo: - selbstständige Nutzung von sachgerechten Werkzeugen zur Nutzung von versch. Medienarten	3.3. Chancen und Risiken sowie rechtliche Grundlagen im Umgang mit Medien/medialen Angeboten analysieren und berücksichtigen MUJ - Arbeit mit Notensatzprogramm - Arbeit mit Piano-App - Produzieren von Videos		- können nach Vorgaben komplexe Bild-, Ton- und Filmsequenzen erstellen. FRZ: können PowerPoint Präsentationen zu bekannten Themen erstellen und präsentieren. - können mit Hilfe von Kahoot, Plickrs oder Learning Apps ein Quiz erstellen. VB: X	
4. Schützen und sich agieren <i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>									
4.1. In digitalen Umgebungen agieren	- lernen Fake News kennen, lernen diese zu identifizieren und sich davor zu schützen	- GeoGebra - Excel	- verschiedene Webanwendungen - modellhafte Darstellung von interaktiven Experimenten		- das Internet als Ort offener und versteckter politischer Manipulation und Geschichtsfälschung kennen - ethisch vertretbare Grenzen bildlicher Darstellungen von Katastrophenopfern reflektieren - Grausames und Abartiges (z. B. Lächerchen, Fotoszenen) aus der Geschichte nicht plakativ öffentlich sichtbar machen WIPo: - Analyse positiver und negativer Wirkung von digitalen Technologien	4.1 Ja 4.3 Ja - Sucht im digitalen Raum (Online-Spiele, Online-Shopping, „ständig erreichbar sein“)		TECH: - Umweltauswirkungen durch technische und informationelle Systeme und Prozesse erkennen FRZ: Die SuS kennen ihre Passwörter und können die über die Schule angebotenen digitalen Lernangebote nutzen.	
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen									
4.3. Gesundheit schützen									
4.4. Natur und Umwelt schützen									
5. Problemlösen und Handeln <i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.</i>									
5.1. Technische Probleme lösen		- Taschenrechner - Excel	- verschiedene Webanwendungen		Betriebsbereitschaft des Rechners herstellen, Konventionen zum Umgang mit den Schulleistungen einhalten, mit Benutzeroberflächen und Anwendungen effizient umgehen, eine Präsentation technisch vorbereiten (Video, Audio) Textverarbeitungs-, Bild- und Grafikbearbeitungs-, Präsentationswerkzeuge nutzen Lernvideos nutzen Digitale Karten nutzen WIPo: - Beschreibung von Anforderungen digitaler Umgebungen und Problemlösung - Selbstständige Nutzung digitaler Anwendung sowie technische Problemlösung - Teilung von Strategien zur Problemlösung mit anderen	5.5 Ja - Wie selbstständig bedarfsgerecht auswählen und technische Probleme unter Anpassung der Einstellungen oder Optionen bei Anwendungen eigenständig lösen. 5.4. können zur Unterstützung des schulischen Lernens geeignete Online-Lernumgebungen identifizieren, erproben und zur Wissensaneignung, -generierung oder Zusammenarbeit nutzen		TECH: - eine Lernplattform mit technischen Inhalten als Lernressource nutzen FRZ: Die SuS können grammatische Phänomene / Regeln im Internet nachschlagen. Die SuS können eigenständig Hör- und Filmdokumente zu dem Lehrwerk Tou esemble über das Internet abrufen.	
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen									
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen									
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen									
5.5. Algorithmen erkennen und formulieren									
6. Analysieren und Reflektieren <i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Iole, Computerspiele, Gewaltdarstellung); Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>									
6.1. Medien analysieren und bewerten	- erwerben die Fähigkeit, sich mündig im globalen Internet zu bewegen. Sie können Information aus Websites und Apps analysieren und zum Teil reflektiert wiedergeben.		- Filme zur Verdeutlichung naturwissenschaftlicher Sachverhalte	- lernen, offene und versteckte Werbung zu analysieren, sich kritisch mit Werbung und/oder TV-Formaten auseinandersetzen Gewalt in innovativen Medien zu diskutieren	den Umgang autoritärer Systeme mit dem Internet betrachten die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen WIPo: - Qualitätsanalyse verschiedener Informationsquellen sowie Beurteilung der Bedeutung digitaler Medien für politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung	6.1 Ja 6.2 Ja - Sicherheit oder Freiheit? (Datenschutz im Netz)		FRZ: - wird thematisch nicht erreicht	
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren									
	- lernen, offene und versteckte Werbung zu analysieren, sich kritisch mit Werbung und/oder TV-Formaten auseinandersetzen Gewalt in innovativen Medien zu diskutieren.				Wahl- und Werbeplakate, Internetauftritte von Parteien, Karikaturen, ... analysieren WIPo: - Qualitätsanalyse verschiedener Informationsquellen sowie Beurteilung der Bedeutung digitaler Medien für politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung	- Umweltschutz oder Konsum (eigenes Handeln im Netz hinterfragen)			

10. Jahrgang

Digitale Medien im Fachunterricht - Die Kompetenzbereiche der KMK-Strategie - Klasse 10 ENTWURF (IST-ZUSTAND FEBRUAR 2023)										
Fachbereich	Deutsch	Mathematik	Naturwissenschaften Biologie, Chemie, Physik	Englisch	Gesellschaftswissenschaften Weltkunde, WiPo	Religion, Philosophie	Ästhetik Musik, Kunst	Methodik/Klassenrat	Wahlpflichtunterricht Darstellendes Spiel, Französisch, Technik, Verbraucherbildung	ITG
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren										
<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren.</i>										
1.1. Browsen, Suchen und Filtern 1.2. Auswerten und Bewerten 1.3. Speichern und Abrufen	- können Ideen sammeln und kooperativ und funktional mit Padlet oder ähnlichen Programmen arbeiten.		Fundierte Medienrecherchen durchführen und dabei fortgeschrittene Suchstrategien anwenden - verschiedene Webanwendungen - Nutzung IServ		Wk: - Aussagekräftige Begriffe für die Suche in Suchmaschinen formulieren („Schlagwörter“) - Informationen zu aktuellen oder historischen Ereignissen recherchieren und in eigene Darstellungen umsetzen sowie vor dem Hintergrund erworbener Kenntnisse erläutern und einordnen - Publikationsort von Quellen und Darstellungen einschätzen - Perspektivität von Quellen erfassen (Autor, Interesse, Wissensstand) - Wahrheitsgehalt einer Quelle untersuchen WiPo: - Informationsbeschaffung mit Hilfe von Suchmaschinen sowie Berücksichtigung allgemeiner Standards des Urheberrechts	- Welche Limitationen stehen hinter dem Text? (z.B. Analyse von Bioteletexten) - Woran erkenne ich Fake News?	1.3 Weitere Kompetenzen in der Arbeit mit IServ werden vermittelt (speichern, hochladen, bearbeiten) Nutzung verschiedener Browser MU: - Zusammenstellen von Audios zu unterrichtlichen Themenbereichen		FRZ: Die SuS können mit Hilfe von Suchmaschinen Informationen in der Zielsprache beschaffen und diese funktional nutzbar machen. Die SuS können größtenteils Texte, Bilder, Links unter Berücksichtigung allgemeiner Standards (Urheberrecht, Datenschutz) zielführend verarbeiten. Die SuS greifen nach Möglichkeit und angeleitet auf Texte in der Zielsprache zurück. DSP: können größtenteils Texte, Bilder, Links unter Berücksichtigung allgemeiner Standards (Urheberrecht, Datenschutz) zielführend verarbeiten.	
2. Kommunizieren und Kooperieren										
<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situations- gemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.</i>										
2.1. Interagieren 2.2. Teilen 2.3. Zusammenarbeiten 2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette) 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	- mit Hilfe des Internets kooperativ arbeiten.	- GeoGebra - IServ Aufgabenmodul	- sich an Diskursen zu ethischen Fragestellungen von Anwendungsbereichen biologischer Erkenntnisse beteiligen, - ethische Aspekte biologischer Erkenntnisse beurteilen	- können mit Hilfe des Internets kooperativ arbeiten. - können in sozialen Netzwerken weltweit auf Englisch kommunizieren	Wk: - auf Vorurteile jeglicher Art in der historischen Diskussion verzichten - Niemanden wegen kultureller Verschiedenheit ausgrenzen - die historische Bedeutung bestimmter Begriffe (z.B. Zigeuner) berücksichtigen WiPo: - Lösung kooperativer Arbeitsaufträge mit Hilfe von IServ		KU: 2.1. SuS können aktiv eine Vielzahl an Kommunikations-Tools nutzen 2.2. können um die Regeln zu Quellangaben von genutzten Informationen und werken wissen und diese beachten. 2.4. können um Regeln der Online-Kommunikation wissen und diese beachten sowie die Verhaltensregeln der realen und der virtuellen Welt in Beziehung setzen und diese gleichermaßen beachten.		FRZ: - Die SuS lernen, verschiedene Textsorten in einem Schreibprogramm zu verfassen. Die SuS können E-Mails zu bekannten Themen verfassen und diese verschicken, bzw. auf solche antworten. Die SuS können einfache kooperative Arbeitsaufträge mit Hilfe des Textmoduls (ISERV) und anderer Anwenderprogramme lösen.	
3. Produzieren und Präsentieren										
<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten.</i>										
3.1. Entwickeln und Produzieren 3.2. Weiterverarbeiten und integrieren 3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	- sind sicher in Schreib- und Präsentationsprogrammen. Sie können das Internet überwiegend funktional einsetzen. - können nach Vorgaben komplexere Bild-, Ton- und Filmsequenzen erstellen.	- Excel	- Nutzung der Office-Programme Word, Excel und PowerPoint - phyphox App - Ausarbeiten von Referatsthemen - Erstellen von Versuchsprotokollen	- können das Internet funktional einsetzen.	- Erstellung von Präsentationen über PowerPoint usw. - Erstellung von Foto- und Videoproduktionen mit Nutzung von Bearbeitungssoftware (Schritt, Audiospur) Ein Quellenverzeichnis anlegen Urheberrechte beachten WiPo: - Erstellung und Präsentation von PowerPoint Präsentationen		3.1. tragen Referate mit PowerPoint vor. MU: - Arbeit mit Notensatzprogramm - Arbeit mit Plano-App - Produzieren von Videos		FRZ: Die SuS können verschiedene Textsorten in einem Schreibprogramm verfassen. Die SuS können PowerPoint Präsentationen zu bekannten Themen erstellen und präsentieren. Die SuS können mit Hilfe von Kahoot, Plicks oder Learning Apps ein Quiz erstellen.	
4. Schützen und sicher agieren										
<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen.</i>										
4.1. In digitalen Umgebungen agieren 4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen 4.3. Gesundheit schützen 4.4. Natur und Umwelt schützen	- lernen Fake News kennen, lernen diese zu identifizieren und sich davor zu schützen	- GeoGebra - Excel	- verschiedene Webanwendungen - modellhafte Darstellung interaktiver Experimente	- das Internet als Ort offener und verorteter politischer Manipulation und Geschichtsfälschung kennen - ethisch vertretbare Grenzen bildlicher Darstellungen von Katastrophenszenen reflektieren - Grausames und Abarziges (z. B. Leichenberge, Folterszenen) aus der Geschichte nicht plakativ öffentlich sichtbar machen WiPo: - Wissen über Passwörter und Nutzung von digitalen Lernangeboten	4.1 Ja 4.3 Ja Sucht im digitalen Raum (Online-Spiele, Online-Shopping, „ständig erreichbar sein“, Social-Media Sucht)				FRZ: Die SuS kennen ihre Passwörter und können die über die Schule angebotenen digitalen Lernangebote nutzen.	
5. Problemlösen und Handeln										
<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.</i>										
5.1. Technische Probleme lösen 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen 5.5 Algorithmen erkennen und formulieren		- Taschenrechner - Excel	- verschiedene Webanwendungen	Betriebsbereitschaft des Rechners herstellen Konventionen zum Umgang mit den Schreibern einhalten, mit Benutzeroberflächen und Anwendungen effizient umgehen, eine Präsentation technisch vorbereiten (Video, Audio) Textverarbeitungs-, Bild- und Grafikbearbeitungs-Präsentationswerkzeuge nutzen Lern/ideos nutzen Digitale Karten nutzen WiPo: - Beschreibung von Anforderungen digitaler Umgebungen und Problemlösung - Selbstständige Nutzung digitaler Anwendung sowie technische Problemlösung - Teilung von Strategien zur Problemlösung mit anderen	5.5 Ja - Wie entscheiden Algorithmen darüber was schön ist und was nicht?	5.2. Die SuS können digitale Anwendungen selbstständig bedarfsgerecht auswählen und technische Probleme unter Anpassung der Einstellungen oder Optionen bei Anwendungen eigenständig lösen. 5.4. Die SuS können zur Unterstützung des schulischen Lernens geeignete Online-Lernumgebungen identifizieren, erproben und zur Wissensaneignung, -generierung oder Zusammenarbeit nutzen.			FRZ: Die SuS können grammatikalische Phänomene / Regeln im Internet nachschlagen. Die SuS können eigenständig Hör- und Filmdokumente zu dem Lehrwerk Taus ensemble über das Internet abrufen.	
6. Analysieren und Reflektieren										
<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Iole, Computerspiele, Gewaltdarstellung), Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber- und Nutzungsrechte</i>										
6.1. Medien analysieren und bewerten 6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	- erwerben die Fähigkeit, sich mündig im globalen Internet zu bewegen. Sie können Information aus Websites und Apps analysieren und zum Teil reflektiert wiedergeben. - lernen, offene und versteckte Werbung zu analysieren, sich kritisch mit Werbung und/oder TV-Formaten auseinandersetzen Gewalt in innovativen Medien zu diskutieren.		- Filme zur Verdeutlichung naturwissenschaftlicher Sachverhalte	- können sich kritisch mit Beiträgen in sozialen Netzwerken auseinandersetzen und diese auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfen.	den Umgang autoritärer Systeme mit dem Internet betrachten die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen Wahl- und Werbepakete, Internetauftritte von Parteien, Kankaturen, ... analysieren WiPo: - Qualitätsanalyse verschiedener Informationsquellen sowie Beurteilung der Bedeutung digitaler Medien für politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung	6.1 Ja 6.2 Ja - Sicherheit oder Freiheit? (Datenschutz im Netz) - Umweltschutz oder Konsum (eigenes Handeln im Netz hinterfragen am Beispiel Online-Shopping)			FRZ: - wird thematisch nicht erreicht	

DaZ

 Digitale Medien im Fachunterricht - Die Kompetenzbereiche der KMK-Strategie – DaZ-Bereich ENTWURF (IST-ZUSTAND FEBRUAR 2023)	
DAZ	DaZ
1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	<i>Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren</i>
1.1. Browsen, Suchen und Filtern	Grundlage in der Arbeit mit IServ werden vermittelt (speichern, hochladen, bearbeiten) Nutzung verschiedener Browser (z.B. in Hinblick auf das Funktionieren von Videokonferenzen)
1.2. Auswerten und Bewerten	
1.3. Speichern und Abrufen	
2. Kommunizieren und Kooperieren	<i>Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren</i>
2.1. Interagieren	SuS lernen E-Mails zu schreiben (sachlich richtig und Anstandsregeln um aktiv an der Gesellschaft und dem Onlineunterricht teilzunehmen)
2.2. Teilen	
2.3. Zusammenarbeiten	
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)	
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben	
3. Produzieren und Präsentieren	<i>Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten</i>
3.1. Entwickeln und Produzieren	Im Bereich des DaZ-Basiskurses werden je nach Lehrer:innenkapazität in möglichst vielen Fächern (ITG...) angeboten (siehe hierzu Fachcurriculum ITG)
3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren	
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten	
4. Schützen und sicher agieren	<i>Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen</i>
4.1. In digitalen Umgebungen agieren	Im Bereich des DaZ-Basiskurses werden je nach Lehrer:innenkapazität in möglichst vielen Fächern (ITG...) angeboten (siehe hierzu Fachcurriculum ITG)
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen	
4.3. Gesundheit schützen	
4.4. Natur und Umwelt schützen	
5. Problemlösen und Handeln	<i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen</i>
5.1. Technische Probleme lösen	Verweis auf Videotutorials
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen	
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen	
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren	
6. Analysieren und Reflektieren	<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung); Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber- und Nutzungsrechte</i>
6.1. Medien analysieren und bewerten	
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren	

Neues Projekt für Medienkompetenz in der 5./6. Klasse

Um den Einstieg in den Informatik-Unterricht im 7. Jahrgang zu erleichtern, soll die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler aus den 5. und 6. Klassen gezielt gefördert werden.

Um dies bewerkstelligen zu können, werden die Unterrichtsmaterialien dieser Jahrgänge um ein weiteres Heft ergänzt, den sogenannten „Ordner für Medienkompetenz“. Mit diesem Hilfsmittel soll es ab dem Schuljahr 2025/26 möglich sein, dem 5. und 6. Jahrgang grundlegende technische Fertigkeiten beizubringen, an die der Informatik-Unterricht in Klasse 7 nahtlos anknüpfen kann.

In der zweiten Hälfte des Schuljahres 2024/25 beginnt der erste Testlauf für den „Ordner für Medienkompetenz“.

KI in der Schule

Bedeutung für Lehrkräfte und Schülerschaft

In der 2024 erschienenen *Ergänzung zu den Fachanforderungen: Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien* hat das Bildungsministerium Schleswig-Holstein die Nutzung von Künstlicher Intelligenz, kurz KI, in die Fachanforderungen integriert. Dabei handelt es sich im Speziellen um bild- und textgenerierende KI.

Da die alltägliche Nutzungsrate der KI stetig zunimmt, ist es wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler auf ein Leben mit dieser Technologie vorbereitet werden. Es ist unabdingbar, dass sie mit der Funktionsweise der KI vertraut sind und darauf basierend entscheiden können, welche Chancen und Risiken sich ihnen und der Gesellschaft im Allgemeinen dadurch eröffnen.

Die nachfolgende Übersicht wurde mithilfe der Informationen aus der Handreichung *KI@Schule – Tipps zur ersten Orientierung für Schulen (2023)* erstellt.

So sollen SuS arbeiten:

1. Schritt → Datenanalyse, Datennutzung und Datenverwertung (fächerübergreifend)
 2. Schritt → KI-Texte analysieren und verbessern → **Reflexion**
- 4-K-Kompetenzen: **K**ollaboration, **K**ommunikation, **K**reativität und **K**ritisches Denken

Datenschutz:

Bei Nutzung der KI im Unterricht muss sichergestellt sein, dass die Schulleitung die **Kontrolle über die Daten** der SuS behält. Dafür....

- müssen **Nutzungsregeln** aufgestellt werden (z. B. keine persönlichen Daten/nicht rechtskonforme Prompts eingeben)
- dürfen bei der Anmeldung keine individuellen Konten für die **Schüler** erstellt werden (**Lehrkräfte** können sich **freiwillig** mit ihrer dienstlichen E-Mail-Adresse einloggen)
- alternativ kann auf das Material zugegriffen werden, das die IQSH zur Verfügung stellt

Weitere Informationen zur schulinternen Nutzung von Onlinediensten unter:
<https://medienberatung.iqsh.de>

Schulrecht:

Für Schüler:innen gilt:

- KI ist als **Hilfsmittel** zu verwenden (wie z. B. auch Taschenrechner)
 - SuS müssen **begründen** können, warum sie die Verwendung einer KI für die Lösung einer bestimmten Aufgabe für angemessen halten
 - ein von einer KI erstellter Text gilt **nicht** als Eigenleistung wenn er **keinen überwiegend selbstständigen Beitrag** des Schülers oder der Schülerin enthält
 - auch die bloße Eingabe von Arbeitsbefehlen gilt **nicht** als Eigenleistung (es sei denn, die Aufgabenstellung verlangt nur diese Schritte)
- werden Informationen aus einer KI-Quelle verwendet, müssen diese wie ein Zitat gekennzeichnet werden (es gibt bisher **keine einheitliche Zitierregelung**, wichtig ist nur, dass die Lehrkraft erkennen kann, welcher Abschnitt eines Textes **nicht** von der Schülerin/dem Schüler selbst verfasst worden ist)

Ein Beispiel für eine KI-Zitiertechnik:

„Bei der Erstellung dieses Textes wurde _____ (Names des KI-Tools) eingesetzt. Folgende Prompts wurden gestellt: 1. _____ 2. _____“.

Für Lehrkräfte gilt:

- Bewertungen von Prüfungsleistungen dürfen **nicht** durch eine KI durchgeführt werden

Wie kann KI im Unterricht genutzt werden?

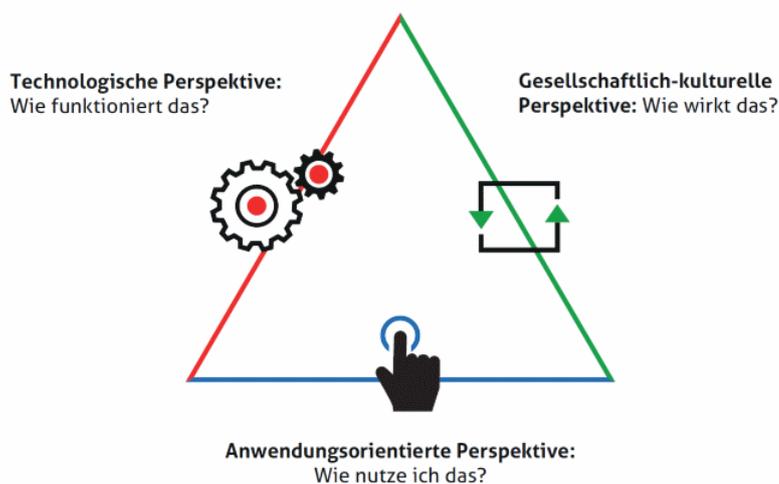
- **Informationssuche** durch das Erstellen von z. B. Inhaltsangaben, Sachtexten, Erklärungen
 - Ergebnisse können durch eine „Unterhaltung“ mit der KI spezifiziert und angepasst werden
 - **Vergleich** von Informationssuche durch KI und eigenständige Suche mit anderen Suchmaschinen
- Unterstützung von **Schreibprozessen** (z. B. Überarbeitung von Texten)
- Aufzeigen von **Fehlern** und Erklärung der Funktionsweise, um den SuS zu verdeutlichen, dass sie mit den Antworten einer KI immer **reflektiert** umgehen müssen
- **Diskussionen** über die KI aus verschiedenen Blickwinkeln

Weitere Anwendungsmöglichkeiten unter: <https://fachportal.lernnetz.de/sh/faecher/fuer-alle-faecher.html>

Auseinandersetzung mit KI im Unterricht:

- erfolgt nach dem Dagstuhl-Dreieck (2016) →

- alle drei Perspektiven müssen miteinander verbunden in den Unterricht integriert werden, um den SuS einen möglichst ausführlichen Überblick über die Verwendung von KI zu geben



Am Ende der Sekundarstufe I sollen SuS Folgendes erlernt haben:

Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Schützen und sicher Agieren	Problemlösen und Handeln	Analysieren und Reflektieren
<ul style="list-style-type: none"> - KI-Texte reflektiert zur Informationssuche nutzen - geeignete Prompts verwenden können, um Texte und Bilder zu erstellen - die Glaubwürdigkeit von KI-Informationen prüfen und auswerten 	<ul style="list-style-type: none"> - Erfahrungen mit KI mit anderen teilen 	<ul style="list-style-type: none"> - Produktion digitaler Inhalte - eigene Nutzungsrechte festlegen - digitale Produkte mit KI weiterentwickeln - Chancen, Risiken und rechtliche Grundlagen der KI untersuchen und beachten 	/	<ul style="list-style-type: none"> - gezielte Verwendung von KI, um Aufgaben/Probleme zu lösen - selbst entscheiden, wann der Einsatz einer KI angemessen ist - KI als Hilfsmittel zur Wissensaneignung nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> - KI-Ergebnisse und ihre Qualität nach Kriterien bewerten - Funktion und Wirkung von KI für Kultur, Wirtschaft & Politik beschreiben & erläutern - eigene KI-Nutzung reflektiert betrachten & anpassen

Fort- und Weiterbildung

Lehrkräfte

Fort- und Weiterbildung

Schulinterne Fortbildungsformate

Austausch (Fachschaftsbeauftragte für digitale Medien)

FreshUps

Werden von Lehrkräften für Lehrkräfte organisiert und abgehalten. Dienen vor allem als Einführung und, wie der Name sagt, als Auffrischung im Umgang mit ActivBoards, ActivPanels, Laptops und PCs.

Der aktuelle Bedarf wird jederzeit evaluiert, passende Fortbildungsmaßnahmen werden personenindividuell entschieden.

Lehrkräfte dienen als Multiplikatoren.

Mediennachhilfe

Wird seit September 2022 vom FSJler angeboten, um individuell auf Fragen und Probleme der Lehrkräfte im Bereich digitaler Medien eingehen zu können. Einmal wöchentlich können Interessierte in einem vorher festgelegten Raum vorbeikommen und sich unterstützen lassen. Dies betrifft bspw. die Dienstgeräte, die Arbeit mit den ActivBoards oder der Umgang mit den neuen ActivPanels.

Der aktuelle Bedarf wird jederzeit evaluiert.

Landesweite Fortbildungsformate

Durch das IQSH wird eine Fort -und Weiterbildung in fachspezifischen Veranstaltungen angeboten. Diese finden teils in Präsenz und teils online statt. Die Teilnahme an solchen Veranstaltungen ist den Lehrkräften selbst überlassen.

Persönliche Lernnetzwerke

Um sich einen Überblick über den aktuellen Bedarf an neuen Fortbildungen zu verschaffen, wurde im September 2022 eine Umfrage im Kollegium durchgeführt. Diese sollte Aufschluss darüber geben, wie sehr neue Fortbildungen oder FreshUps benötigt werden und auch in welchen Bereichen. Nach Auswertung dieser Umfrage werden entsprechende Angebote gegeben und der FSJler erklärt sich dazu bereit individuelle Workshops mit Lehrkräften durchzuführen, da in der jüngeren Generation häufig die von den Lehrkräften benötigten Kompetenzen vorhanden sind.

Technisch orientierte Schulungen

Für den bestmöglichen Umgang mit den im September 2022 neu eingeführten ActivPanels von Promethean wurde eine Fortbildung zum Umgang dieser von Hugo Hamann durchgeführt. Die Fortbildung beinhaltete sowohl den anwendungsnahen Gebrauch der ActivPanels als auch die Nutzung des zentralen Panelmanagements mit dem Programm Radix.

Schüler:innen

Fort- und Weiterbildung

Fakultative Angebote

Netrace

Von den Kieler Nachrichten, der Förde Sparkasse und der Segeberger Zeitung wird jährlich ein mehrstufiger Wettbewerb veranstaltet, bei dem Schüler:innen der fünften bis dreizehnten Klasse aufgeteilt in kleinen Gruppen teilnehmen können.

Der Wettbewerb steht im Zeichen der Medienkompetenz, genauer gesagt, die Kompetenz im Umgang mit Suchmaschinen und Quellenangaben.

Dafür werden pro Runde 5 Frageketten gestellt, das heißt, es gibt mehrere Verkettungen aus Fragen, die sich häufig gegenseitig referenzieren um möglichst ohne leicht zu suchende Schlagwörter auszukommen.

Wenn man die Fragen sieht merkt man gleich, dass dies kein leichtes Unterfangen ist.

Deswegen ist es lobend zu erwähnen, dass Jahr für Jahr Schüler:innen sich dieser Herausforderung stellen.

Präventionstheater

Zwei Mal jährlich findet an der Schule ein Präventionstheater statt. Die Theaterstücke umfassen die Themen Magersucht, Cybergrooming und Cybermobbing. Beim letzteren haben zwei Schauspieler:innen zwei Handlungsstränge aufgeführt. Das Theaterstück hatte ein offenes Ende in beiden Strängen. Der Junge wurde krankenhausaufreife geprügelt, nachdem er gemobbt wurde und das Mädchen wurde wahrscheinlich entführt, weil sie auf ein Fake Profil einer Casting-Agentur reingefallen ist. Nach der Pause waren die Schauspieler:innen und eine Mitarbeiterin der AOK in den Klassen und haben über Cybergrooming und Cybermobbing und die Gefahren gesprochen. Hilfreich war, dass auch der Schulsozialarbeiter Tobias Blank bei einer Klasse dabei gewesen ist und mit seiner Berufserfahrung verdeutlichen konnte, dass sowas nicht nur weit weg passiert.

Einbindung der Eltern

Medienabend

Die Schule, vertreten durch Julia Westphal, arbeitet mit der [stadt.mission.mensch](https://www.stadt.mission.mensch) zusammen und bietet einen Medienabend für interessierte Eltern an. Hauptaugenmerk bei diesem einstündigen Vortrag liegt auf der Nutzungszeit von digitalen Medien und wie sich eine Abhängigkeit und Suchtverhalten bemerkbar machen und zu erkennen sind.

Infomaterial

Um den Eltern und Erziehungsberechtigten des 5. Jahrgangs darüber aufzuklären, welche Gefahren und Verantwortlichkeiten mit Apps wie WhatsApp oder TikTok einher gehen, wurde im November 2022 ein Infobrief zum Thema Medienprävention an der GGS mit Material und Informationen vom Internet-ABC und von klicksafe ausgegebenen.

Mit diesem Material ist es den Eltern möglich, gemeinsam mit ihren Kindern, für einen besseren Umgang mit digitalen Medien an dieser Schule zu sorgen und sich weitgehend zu informieren. Darüber hinaus bietet die Schule auch andere Angebote wie ausgebildete Medienpädagog:innen als Ansprechpartner oder Extra-Elternabende zu diesem Thema an.

Schulgemeinschaftliche Kooperation

Schools That Care

Seit dem Sommer 2024 unterstützt eine externe Prozessbegleitung der FINDER Akademie die Goethe-Gemeinschaftsschule dabei, ein schuleigenes Präventionskonzept auszuarbeiten und in den Schulalltag zu integrieren. An diesem Prozess wirken neben den Lehrkräften auch die Schüler:innen und ihre Eltern mit.

Ziel ist es, eine gesunde Lerngemeinschaft zu schaffen, wobei auch die Mediennutzung eine Rolle spielen soll.

Umgang mit Medien an der GGS

Nutzungsregeln

Um den modernen Bedürfnissen der Schüler:innen und gleichzeitig der kontinuierlichen Weiterentwicklung der Medienkompetenz gerecht zu werden, wurde sich auf der Schulkonferenz vom 22.11.2022 darauf geeinigt, dass die Schülerinnen und Schüler der GGS unter den folgenden Regeln ihren eigenen Mediengeräte nutzen dürfen:

1. In den Pausen ist die Nutzung von Handys für Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 5 bis 8 verboten. Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 9-10 dürfen ihre Handys in beiden Pausen eigenverantwortlich ausschließlich im Handybereich des Schulhofes nutzen.
2. Die Nutzung von Tablets/Notebooks in den Pausen ist gestattet, sofern das Tablet/Notebook zum Lernen mit E-Books oder Lernsoftware verwendet wird.
3. Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 5 bis 8 müssen der Aufsicht Bescheid geben, wenn sie ihr Tablet/Notebook zum Lernen auf dem Schulhof in den Pausen nutzen wollen.
4. Die Nutzung von elektronischen Geräten in Gebäuden, in der Mensa oder auf den Toiletten ist generell nicht gestattet.
5. Im Unterricht dürfen elektronische Medien nur auf Anweisung der Lehrkraft herausgeholt und genutzt werden.
6. Das Fotografieren, das Aufnehmen von Videos oder Tonmitschnitten mit dem Handy oder anderen technischen Geräten ist verboten.

Urheberrecht und Datenschutz

Durch die hohe Verfügbarkeit von digitalen Medien und deren zunehmende Interaktivität steht auch die Goethe Gemeinschaftsschule vor neuen rechtlichen Herausforderungen:

Vor allem auf den Gebieten Datenschutz, Jugendschutz und Persönlichkeitsrecht, Urheber- und Lizenzrecht müssen Schüler:innen, Lehrkräfte, Schulleitungen und Eltern sensibilisiert und unterstützt werden. Technisch begegnet die Schule diesen Gefahren durch verstärkte Nutzung von innerschulischen Lösungen, d.h., dass z.B. Serverstrukturen wie IServ und damit datenschutzrelevante Datenbestände in der Schule vorgehalten werden.

Jugendschutz wird durch entsprechende Filtermöglichkeiten und entsprechende Aufsicht durch Lehrkräfte nach Möglichkeit durchgesetzt.

Darüber hinaus unterliegen die Lehrkräfte und Mitarbeitenden der Schule einer Verschwiegenheitspflicht.

Bezüglich der Anmeldung bei IServ wird vor dem Wechsel an die Goethe Gemeinschaftsschule ein Anmeldebogen schriftlich sowohl von den Schüler:innen als auch den Eltern ausgefüllt und explizit zugestimmt, dass alle Funktionen wie auch Videokonferenzen genutzt werden dürfen. Die Einwilligung erfolgt freiwillig und kann jederzeit widerrufen werden, wobei sämtliche Daten des Schülers/der Schülerin gelöscht werden.

Verarbeitung personenbezogener Daten bei IServ Videokonferenzen

Verantwortlich für die Verarbeitung der Daten ist die Goethe Gemeinschaftsschule, bei Fragen zum Datenschutz kann sich behördlich beim Datenschutzbeauftragten Schulen gemeldet werden. Die Verarbeitung der Daten ist erforderlich für die Nutzung des Videokonferenztools von IServ, die Verarbeitung erfolgt auf Grundlage der Einwilligung der Schüler:innen und Erziehungsberechtigten. Im Sinne des Datenschutzrechts findet keine Übermittlung der Daten statt, es erfolgt ebenso keine Speicherung oder Aufzeichnung der Daten durch die Schule oder dem Anbieter. Personenbezogene Daten werden frühestens zum Ende der Videokonferenz und spätestens nach Ablauf von sieben Tagen gelöscht. Es werden außerdem keine Sicherungskopien angelegt.

Weitere Infos finden sich auf der Schulwebseite unter „Eltern > IServ-Einwilligung“

Liste von nützlichen Apps/Content

Lernapps & Internetseiten für verschiedene Fächer

Anbieter	Link	Beschreibung
Schlaukopf	www.schlaukopf.de	Sammlung von interaktiven Fragen zu allen Fächern und Jahrgängen
Anton	https://anton.app/de/	Interaktives Schulbuch und Arbeitsheft
Classroom management	https://classroomscreen.com/	Digitale Tafel (Qr Codes generieren, Lärmampel, Arbeitssymbole, Namenlisten generieren, Timer)
Lehrermarktplatz	www.lehrermarktplatz.de	Kostenpflichtige Arbeitsblätter & Einheiten zu verschiedenen Fächern
Planet-Schule	www.planet-schule.de	Film- und Unterrichtsmaterial zu diversen Themen
Medien in der Schule	https://www.medien-in-die-schule.de/	Materialsammlung - Medien in der Schule
IQSH	https://bit.ly/3cH2Upz	Mediathek bietet teilweise durchgeplante Einheiten (Videos + Arbeitsblätter + Raster) zu verschiedenen Themen an
Textingstory	http://textingstory.com/	Kostenlose App zum Download. Die SuS können Chats in verschiedenen Sprachen verfassen und diese als Videos exportieren. Ideal für alternative Textproduktionen, oder Leseverstehen.

Englisch

Anbieter	Link	Beschreibung
Quizlet	www.quizlet.de	Vokabeln
Grundlagen englischer Grammatik	https://demo.codimd.org/s/B13B4hYfw	Übungen zur gesamten Englischgrammatik – Ab Klasse 9
	http://learnenglishteens.britishcouncil.org/	Selbstlernmaterial
Arte	https://educarte.arte.tv	Interaktive Onlinevideothek mit über 1.000 ausgewählten ARTE-Inhalten

Deutsch

Anbieter	Link	Beschreibung
OHRKA e.V.	www.ohrka.de	Kostenlose Kinderhörspiele
Arte	https://educarte.arte.tv	Interaktive Onlinevideothek mit über 1.000 ausgewählten ARTE-Inhalten

Mathe

Anbieter	Link	Beschreibung
bettermarks GmbH	www.bettermarks.com	Online Schulbücher & interaktives Lernen
GeoGebra	www.geogebra.org	Online Taschenrechner & Grafikrechner

Nawi/Bio

Anbieter	Link	Beschreibung
Roman Boldt	http://www.biologie-online.eu/	Detaillierte Erklärungen, nach Klassen sortierbar
Neue Wege des Lernens	Basiskonzepte der Biologie (App)	Tool zur Erschließung biologischer Zusammenhänge
Südwestrundfunk (SWR)	Planet Schule - Startseite - Schulfernsehen multimedial des SWR und des WDR (planet-schule.de)	Film- und Unterrichtsmaterial

Chemie

Anbieter	Link	Beschreibung
	http://www.chemikalienlexikon.de/cheminfo/cheindex.htm	Stichwortverzeichnis zu zahlreichen Begriffen der Chemie
Jens Grescho	https://www.chemieseiten.de/	Sammlung von Arbeitsmaterial, Quizen, Tafelbildern, etc.

Physik

Anbieter	Link	Beschreibung
DIPF	https://www.bildungsserver.de	Unterrichtsmaterial mit Arbeitsblättern und Erklärungen
Philipp Wichtrup	https://www.physikdigital.de	Unterrichtsmaterialien samt Experimenten, Arbeitsbögen und Erklärvideos
Joachim Herz Stiftung	https://www.leifiphysik.de	Sammlung an Aufgaben + Lösungen, Schritt-für-Schritt-Erklärungen
Vladimír Vaščák	https://www.vascak.cz/physicsanimations.php?l=de	Sammlung zahlreicher Animationen zu jeglichen physikalischen Vorgängen und Konstrukten
University of Colorado Boulder	https://phet.colorado.edu	Sammlung an Simulationen zu zahlreichen physikalischen Vorgängen

Weltkunde

Anbieter	Link	Beschreibung
Südwestrundfunk (SWR)	https://www.planet-schule.de/sf/wissenspool-religion-und-ethik.php	Cybermobbing + diverse andere Themen
SWR	https://www.swr.de/unternehmen/medienkompetenz/fakefinder-100.html	Fakenews Finder
Bundeszentrale für politische Bildung	https://www.bpb.de/shop/lernen/themenblaetter/	Themenblätter zu gesell. Und polit. Themen
Arte	https://educarte.arte.tv	Interaktive Onlinevideothek mit über 1.000 ausgewählten ARTE-Inhalten

Religion/Philosophie

Anbieter	Link	Beschreibung
ZEIT Verlagsgruppe	https://www.zeitfuerdieschule.de/filter/?filter=1&f1=78&f3=42	Sammlung von bspw. Artikeln und Arbeitsmaterialien
Südwestrundfunk (SWR)	https://www.planet-schule.de/sf/faecher-wissenspool.php?fach=7#result	Film- und Unterrichtsmaterial

Musik

Anbieter	Link	Beschreibung
SO FAR SO GOOD	https://www.incredibox.com/	App zur Erstellung eigener A-capella-Band
Deutsche Staatsphilharmonie Rheinland-Pfalz	https://www.junge-klassik.de/de/junge-klassik-home/	Informationen, Erklärungen und Videos zur klassischen Musik + Instrumente-Quiz

Kunst

Anbieter	Link	Beschreibung
Canva	https://www.canva.com/de_de/	Designs und Grafiken erstellen (auch als App)
IPN	https://www.forschungs-werkstatt.de	Materialbörse
KUI	https://kunstunterricht-ideen.de/ideenboerse/	Ideenbörse für den Unterricht
Lars Reimers	https://www.youtube.com/channel/UCDbi_rlxAitzRm5Jv1naew	Kunst für Kinder erklärt
cateater	Stop Motion Studio (App)	Animationsfilme erstellen
Lightricks Ltd.	Videoleap (App)	Filme schneiden
snapseed	Snapseed (App)	Fotos bearbeiten

ITG

Anbieter	Link	Beschreibung
Internet-ABC e.V.	https://www.internet-abc.de/	Lernmodule und Materialien zum Umgang und Verhalten im Netz
Südwestrundfunk (SWR)	https://www.planet-schule.de	Film- und Unterrichtsmaterial

Sport

Anbieter	Link	Beschreibung
Rolf Dober	http://www.sportunterricht.de/	Materialien, Videos und Animationen
virtualscoreboard	Virtual Scoreboard: Keep score (App)	Virtuelle Anzeigetafel für Punkte, Zeiten, Fouls und mehr

Französisch

Anbieter	Link	Beschreibung
Arte	https://educarte.arte.tv	Interaktive Onlinevideothek mit über 1.000 ausgewählten ARTE-Inhalten

DaZ

Anbieter	Link	Beschreibung
Hamsterkiste Verlag	www.hamsterkiste-grundschulseiten.de	Lerngeschichten, Themenseiten und mehr
Norddeutscher Rundfunk (NDR)	https://www.ndr.de/fernsehen/barrierefreie_angebote/leichte_sprache/Maerchen-in-Leichter-Sprache,maerchenleichtesprache100.html	Märchen in leichter Sprache
Quizlet	www.quizlet.de	Vokabeln
Deutschlandfunk	www.nachrichtenleicht.de	Aktuelle Nachrichten in einfacher Sprache
Deutsche Welle	https://www.dw.com/de/deutsch-lernen/deutschtrainer/s-32888	Sprechen üben
Deutsche Welle	https://www.dw.com/de/deutsch-lernen/radio-d/s-9603	Hörverstehen

Medienprävention

Mit der Arbeit mit digitalen Medien und in einer digitalen Umgebung muss gewährleistet werden, dass die Schüler:innen stets einen sicheren Umgang führen, um sich vor Gefahren wie bspw. Sucht oder auch Cybermobbing zu schützen.

Damit dies erreicht werden kann, wird im Unterricht ein entsprechender Umgang vermittelt:

An der gesamten Goethe Gemeinschaftsschule wird bereits kooperativ auf der Onlineplattform IServ gearbeitet, damit sich bspw. Lehrer:innen und Schüler:innen untereinander und miteinander austauschen können. Dazu gehört auch eine entsprechende Netiquette, wie Regeln für den Mail- und den Chatverkehr sowie die Verwaltung von E-Mail-Konten und der Umgang mit unbekanntem E-Mail-Eingängen, welche im Unterricht behandelt werden. Für die Registrierung bei IServ wird auch für die gesamte Schülerschaft selbstständig von den Schüler:innen ein Passwort erstellt. Die Regeln, um die Sicherheit zu gewährleisten, werden im Unterricht behandelt.

Für die Arbeit im Unterricht wird den Schüler:innen auch das sichere Surfen im Internet beigebracht, so werden Quellen hinterfragt und Informationen auf den Wahrheitsgehalt überprüft, dazu zählt auch die Erkennung und Identifizierung von Fake News und Deep-Fakes wie Gesichtsfälschungen. Dabei werden auch stets elementare rechtliche Grundlagen wie das Urheberrecht oder der Datenschutz geachtet, sowohl bei Texten als auch bei Bildern.

Zusätzlich gilt es die Vor- und Nachteile von weltweit genutzten sozialen Medien zu beschreiben und den Schüler:innen eine gesunde Lebensweise und soziales Wohlergehen sowie eine kritische Auseinandersetzung mit Beiträgen inklusive Überprüfung auf den Wahrheitsgehalt nahelegen. Dies schließt auch die Suchtgefahr durch den Konsum digitaler/sozialer Medien einzuschätzen und sich den Risiken von Handystrahlung bewusst zu werden mit ein.

Gleichzeitig gilt es die Problematik von Cybermobbing sowie Strategien zum Schutz davor zu erkennen und auf Vorurteile jeglicher Art zu verzichten und niemanden wegen bspw. kultureller Verschiedenheiten auszugrenzen.

Unterstützend zu den präventiven Maßnahmen im Unterricht gibt es noch einige praktische Lernansätze, die vor allem ab dem 6. Jahrgang stattfinden. Beispielsweise bekommt der 6. oder 7. Jahrgang Besuch von 2 Schauspieler:innen, die das Stück „Von Menschen und anderen Mäusen“ aufführen. Auch hier geht es um den kritischen Umgang mit Medien. Den Besuch ermöglicht uns freundlicherweise die AOK.

Des Weiteren wird, ebenfalls in der 6. Klasse, das Projekt „Gemeinsam Klasse sein“ durchgeführt. Dabei handelt es sich um eine Initiative gegen Cybermobbing, die zusätzlich von einer Medienpädagogin der stadt.mission durch eine Informationsveranstaltung zu Social Media ergänzt wird.

Evaluation

Überprüfung des Kompetenzgewinns

Zur Überprüfung des Kompetenzgewinns des Medienkonzepts für sowohl Schülerinnen und Schüler als auch für die Lehrkräfte wird einmal im Jahr eine Umfrage zu diesem Thema in den einzelnen Fachkonferenzen stattfinden. Um die Erstellung und Auswertung dieser Umfrage kümmert sich der Arbeitskreis-Digitale-Medien an der Goethe-Gemeinschaftsschule, bestehend aus der Präventionsbeauftragten Julia Westphal, dem stellvertretenden Schulleiter Markus Michalski (komm.) und dem/der aktuellen FSJler:in.

In Vorbereitung auf diese Umfragen werden Reflexionsbögen an die jeweilige Fachschaftsleitung herausgegeben. Der aktuelle FSJler/die aktuelle FSJlerin ist bei Fragen oder Problemen der Ansprechpartner/die Ansprechpartnerin für die Lehrkräfte und gibt auf Wunsch Individualfeedback zur Arbeit mit digitalen Medien im jeweiligen Unterricht.

Sollten im Laufe dieses Evaluationsprozesses Probleme oder andere Auffälligkeiten bemerkbar werden, können diese an den AK-Digitale-Medien weitergegeben und auf der entsprechenden Fachkonferenz oder Lehrer:innenkonferenz angesprochen und gelöst werden.

Auch die Mediencurricula werden zum dauerhaften Thema auf den einzelnen Fachkonferenzen sein, evaluiert und bei Bedarf abgeändert. Der aktuelle FSJler/die aktuelle FSJlerin prüft das Medienkonzept der GGS regelmäßig auf Aktualität und verändert es entsprechend in Absprache mit der Schulleitung.

Verantwortlichkeiten

Verantwortlich für das Medienkonzept und dessen Evaluation ist der AK-Digitale-Medien sowie die Schulleitung.