Medienkonzept

Gymnasium am Waldhof

Stand Juni 2024

Inhalt

Einleitung 2
Aktueller Stand 3
Klassenräume 3
Internetversorgung, W-LAN-Zugang 3
Digitale Endgeräte 3
Leihgeräte für Schülerinnen und Schüler 3
Nutzung digitaler Endgeräte im Unterricht 4
Ausstattung der Lehrkräfte: Dienst-iPads für das Kollegium 4

Software 4
Schulung der Lehrkräfte 5
Umsetzung des Medienkompetenzrahmens im Fachunterricht 6
Projekte zur Medienpädagogik außerhalb des Fachunterrichts 6
Net-Piloten – Jgst. 5 und Jgst. 8 7
Fake – War doch nur Spaß – Jgst. 9 7
Safer Internet Day 8
Klicksafe 8
Distanzunterricht 8
Leitfaden für den Distanzunterricht 8
Leistungsbewertung im Distanzunterricht 9
Vertretungsunterricht 10
Allgemeine Absprachen zur Bereitstellung von Unterrichtsmaterial 10
Vision und Zielsetzung der Einführung von iPads in der EF 11
Arbeit an der Vision 11
Zielsetzung 11
Zum Einsatz von iPads aus der Perspektive verschiedener Fächer 14
Ausbau der Aula zu einem multimedialen Lernort 17
Lernziel 17
Bezug der Aula-Technik zum Medienkompetenzrahmen 18

Einleitung

Die Digitalisierung und Technisierung sind Entwicklungen, welche unsere Gesellschaft außerordentlich stark prägen. Über das Internet haben wir Zugang zu nie dagewesenen Mengen an gesammeltem Wissen. Streamingdienste erlauben den Zugang zu einer riesigen Menge an Unterhaltung. Digitale Berichterstattung löst schon seit langem die Printmedien ab und *Social-Media*-Plattformen helfen uns auch in Zeiten von gesellschaftlicher Isolierung Kontakt zu Menschen zu halten, die uns wichtig sind.

Auch im Arbeitsleben tragen die fortschreitende Entwicklung von Kommunikationsmedien und Technologien zu einer rapiden Veränderung der Lebenswirklichkeiten bei. Berufliche Qualifikationen setzen daher einen kompetenten Umgang mit digitalen Medien voraus.

Smartphones, Streamingdienste und *Social-Media*-Plattformen prägen nicht nur das Konsumverhalten unserer Schülerinnen und Schüler, sondern stellen bei all ihrem Reiz ganz neue Risiken im Bereich des Mobbings, Stalkings und allgemeiner sozialer Vereinsamung dar.

Medienkompetenz spielt demnach in der Gegenwart eine große Rolle und wird auch in der Zukunft für Schülerinnen und Schüler zunehmend wichtiger.

Im Rahmen einer zeitgemäßen Teilhabe an dieser zunehmend digitalen Welt liegt die Vermittlung von Medienkompetenz und eines sinnvollen und kritischen Umgangs mit den Werkzeugen in der Verantwortung der Lehrenden. Darüber hinaus kann die Digitalisierung in den Schulen den Unterricht nicht nur qualitativ verbessern, sondern auch eine wirksame Hilfestellung im Bereich der Differenzierung und Motivation in einer zunehmend heterogenen Schülerschaft sein. Im Rahmen unserer Aufgabe, die Schülerinnen und Schüler auf die künftige Teilhabe in der Gesellschaft vorzubereiten, fasst das Gymnasium am Waldhof die Vermittlung von Medienkompetenz als eine zentrale Aufgabe auf.

Um unser Medienkonzept „lebendig“ zu halten und um gegenüber neuen Entwicklungen im Bereich Medien offen zu bleiben und sie ggf. einzubeziehen, trifft sich die Arbeitsgruppe „Digitalisierung“ einmal wöchentlich. Ergebnisse werden zeitnah in die entsprechenden Gremien gebracht.

Aktueller Stand

Klassenräume

Alle Unterrichtsräume, die Aula und die Turnhalle sind folgendermaßen digital ausgestattet. Zu dieser Ausstattung gehört grundsätzlich:

- ein Beamer
- zwei Aktivboxen
- eine Apple-TV-Box
- ein Microsoft-Wireless-Adapter
- eine Anschlussdose mit HDMI- sowie mit Klinkenanschluss.

Durch diese Ausstattung ist ein kabelloses Streamen von digitalen Endgeräten (Diensttablets, Schülerinnen- und Schülergeräten) möglich.

Internetversorgung, W-LAN-Zugang

Sämtliche Unterrichtsräume, die Aula sowie der Verwaltungstrakt sind seit April 2021 über ein Glasfaserkabel, einen neuen Server sowie eine neue Stromunterversorgung mit den neuesten AccessPoints der Firma Cisco verbunden. Durch diese damit flaschenhalslose, weil vollausgeleuchtete Verbindungstechnik ist das Gymnasium am Waldhof für die Zukunft gerüstet. Bandbreiten im hohen Mbit-Bereich sowohl im Download- als auch im Uploadbereich sorgen für flüssigen Datendurchsatz auch bei paralleler Nutzung des Internets – im Präsenz- wie ggf. im Distanzunterricht.

Digitale Endgeräte

Die Wahl der digitalen Endgeräte – im Folgenden geht es nur noch um Tablets – hängt maßgeblich von der Administrierbarkeit der Geräte ab. Die vom Schulträger bereitgestellten Geräte sind iPads. Eine Administration, die im Schulbereich von Lehrkräften übernommen wird, kann nur gelingen, wenn sie intuitiv, verlässlich und einfach erfolgt. Von der soliden Administration hängt wiederum die Qualität des Unterrichts ab, der nur dann störungsfrei ist, wenn alle Tablets auf dem gleichen Stand sind und eine hinreichende Stromversorgung haben.

Leihgeräte für Schülerinnen und Schüler

Alle Schülerinnen und Schüler der Oberstufe werden kurzfristig mit einem iPad ausgestattet. Innerhalb des Schuljahres 2024/25 wird es zu einer Vollausstattung kommen (1:1); die Jahrgänge 5 bis 7 sollen während des Unterrichtszeit nach momentanem Konzept nicht ständig in Gerätepräsenz sein.

Im Zuge der Digitalisierungsoffensive durch das Land NRW wurden ca. 450 iPads in das Mobile

Management System (IServ) implementiert. Sie werden vor allem als Leihgeräte vorrangig im Jahrgang EF und Q1 (und nach Bedürftigkeit), aber auch als durch die Lehrkräfte buchbare Tabletkoffer im Präsenzunterricht genutzt. Mit der bereits zugesagten nächsten Lieferung werden die EF-Schülerinnen und Schüler ausgestattet – fortlaufend bis zu Vollausstattung der jeweils darunterliegende Jahrgang.

Nutzung digitaler Endgeräte im Unterricht

Die Nutzung digitaler Endgeräte ist in der Sek.II konzeptionell eingefasst.

Folgende Regelungen wurden für den Einsatz von digitalen Endgeräten im Unterricht getroffen und werden fortwährend evaluiert und angepasst:

Sek II: In der Oberstufe ist es den Schülerinnen und Schüler gestattet, die zur Verfügung gestellten digitalen Endgeräte zur schriftlichen Dokumentation des Unterrichts und zum Erstellen von Lernprodukten zu nutzen. Darüber hinaus gelten die bekannten Smartphone-Regeln. Speziell das Erstellen von Bild- und Tonaufnahmen ist nicht gestattet.
Sek I: In der Sekundarstufe I entscheidet die jeweilige Fachlehrkraft, für welche Phasen des Unterrichts digitale Endgeräte gestattet sind. Eine einheitliche Regelung innerhalb des Klassenteams ist gewünscht und sinnvoll.

Ausstattung der Lehrkräfte: Dienst-iPads für das Kollegium

Weiterhin stehen allen Lehrkräften Dienst-iPads zur Verfügung, welche zur Kommunikation über IServ und im Präsenzunterricht über den Beamer als digitale Tafel genutzt werden können. Die gleiche Ausstattung der Geräte ermöglicht einen konsequenten Einsatz der Geräte im Unterricht mit gleichwertiger Nutzung der gesamten Infrastruktur, vor allem in Bezug auf die Konnektivität zum Beamer und den Boxen, aber auch zu den Endgeräten der Schülerinnen und Schüler via AirDrop oder Classroom.

Das GaW führt ab dem Schuljahr 2024/25 digitale Klassenbücher in allen Jahrgangsstufen.

Software

Neben der Hardwareausstattung ist die Nutzung solider Software unabdingbar für einen qualitativ hochwertigen Unterricht. Dabei ist es wichtig, dass die Software sicher, aktuell und leicht anzuwenden ist. Auch die Verbindung zwischen den Geräten muss gewährleistet sein, um den Austausch von Daten oder auch das kollaborative Arbeiten im Unterricht zu garantieren.

Folgende Softwarebereiche werden aktuell genutzt:

- Betriebssystem iOS
- IServ
- OneNote-Kursnotizbücher
- eBooks
- GarageBand
- iMovie

Schulung der Lehrkräfte

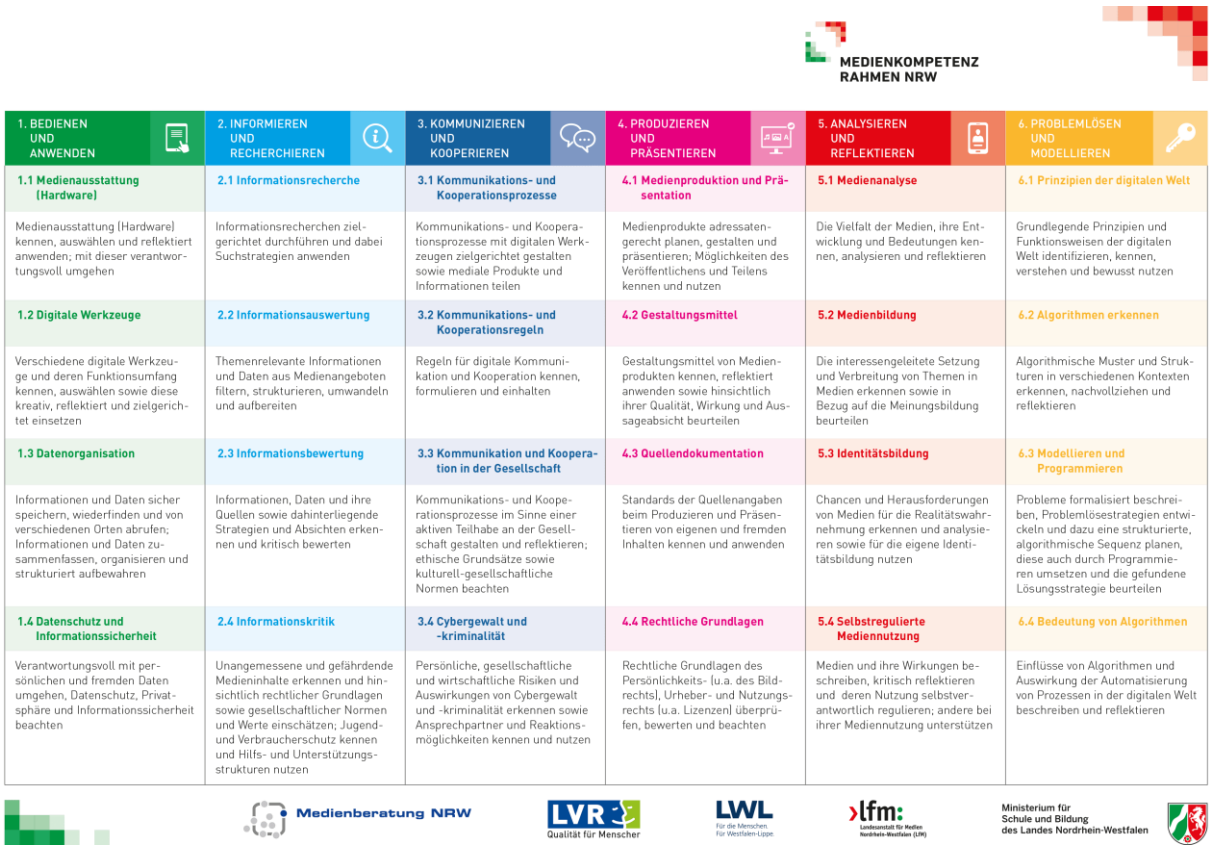
Abb. aus: Lehrkräfte in der digitalisierten Welt. Orientierungsrahmen für die Lehrerausbildung und Lehrerfortbildung in NRW, hrsg. von Medienberatung NRW, 1. Aufl. 2020, S. 7.
(https://www.schulministerium.nrw/system/files/media/document/file/lehrkraefte_digitalisierte_welt_2020.pdf, letzter Zugriff 19. Juni 2024)

Durch die Digitalisierung unserer Schule wachsen auch die Anforderungen an die alltäglichen Bildungs- und Erziehungsprozesse. Um diesen Anforderungen in möglichst allen schulischen Handlungsfeldern (siehe Abbildung) gerecht zu werden, legen wir großen Wert auf die kontinuierliche Weiterentwicklung und Professionalisierung unserer Kompetenzen im Bereich der Nutzung digitaler Möglichkeiten.
Das GaW hat ein Fortbildungskonzept, das die Weiterbildung des gesamten Kollegiums steuert. Der Fortbildungsbeauftragte koordiniert die Fortbildungen und weist immer wieder auf neue Fortbildungsangebote hin. In Form von zentralen Fortbildungsangeboten für das gesamte Kollegium (SchiLF), z.B. an Pädagogischen Tagen, erarbeiten Lehrerinnen und Lehrer zielführende Möglichkeiten der Nutzung digitaler Medien inner- und außerhalb des Unterrichts. In regelmäßigem Abstand wird ein Fortbildungstag für die Entwicklung im Bereich der Digitalisierung genutzt.

Um die Ressourcen und die Expertise des eigenen Kollegiums gewinnbringend zu nutzen und damit möglichst viele Kolleginnen und Kollegen und letztlich auch die Schülerinnen und Schüler davon profitieren können, gibt es nach Bedarf „Mikrofortbildungen“, d.h. Angebote von Lehrerinnen und Lehrern für Lehrerinnen und Lehrer. So tauschen Kolleginnen und Kollegen Erfahrungen im Zusammenhang mit dem Einsatz unterschiedlicher Medien sowie Applikationen aus und erweitern ihr Repertoire an digitalen Werkzeugen. Darüber hinaus besuchen einzelne Lehrerinnen und Lehrer externe Fortbildungen und tragen die gewonnenen Erkenntnisse ins Kollegium, z.B. innerhalb der Fachschaftssitzungen in die jeweiligen Fachschaften.

Umsetzung des Medienkompetenzrahmens im Fachunterricht

Wir verfolgen das Ziel, unsere Schülerinnen und Schüler zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch informatorische Grundbildung zu vermitteln. Die dazu notwendigen Kompetenzen sind im Medienkompetenzrahmen des Landes NRW aufgeschlüsselt.



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW

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

Medienberatung NRW · LVR Qualität für Menschen · LWL Für die Menschen. Für Westfalen-Lippe · lfm: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM) · Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen

Aus: https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2020_03_Final.pdf, letzter Zugriff 19. Juni 2024

Jedes Unterrichtsfach übernimmt einen Teil der Kompetenzvermittlung, um unsere Schülerinnen und Schüler nachhaltig auf eine digitalisierte Gesellschaft und eine digitalisierte Arbeitswelt vorzubereiten. So werden alle geforderten Medienkompetenzen stetig und aus verschiedenen Fachperspektiven erlernt und angewandt.

Die Zuordnung der Fächer und Jahrgänge zu den Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens ist in der beigefügten Tabelle im excel-Format dargelegt.

Projekte zur Medienpädagogik außerhalb des Fachunterrichts

Im digitalen Zeitalter ist Medienkompetenz eine grundlegende Fähigkeit, die weit über den Fachunterricht hinausgeht. Am GAW verstehen wir Medienpädagogik als ganzheitlichen Ansatz, der auch außerhalb des regulären Unterrichts gefördert werden muss. Projekte zur Medienpädagogik außerhalb des Fachunterrichts bieten unseren Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, sich aktiv und kreativ mit digitalen Medien auseinanderzusetzen, ihre Medienkompetenz zu erweitern und diese praxisnah zu erproben.

Neben den zahlreichen Verknüpfungen des Medienkompetenzrahmens und der Fachlehrpläne führt das Gymnasium am Waldhof jährlich die folgenden außerunterrichtlichen Projekte zur Medienerziehung durch:

Net-Piloten – Jgst. 5 und Jgst. 8

Der Grundgedanke des Projekts „Net-Piloten“ der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung (BZgA) lautet: Jugendliche lernen von Jugendlichen. Net-Piloten sind Schülerinnen und Schüler der achten Klassen. Sie werden in einer 20-stündigen Ausbildung speziell geschult, jüngeren Mitschülerinnen und Mitschülern Informationen rund um Computer- und Internetnutzung, deren Risiken und Wirkungen sowie den verantwortungsvollen Umgang mit den damit verbundenen Gefahren näherzubringen. Auch werden die Net-Piloten dazu angeleitet, ihren eigenen Medienkonsum zu reflektieren. Darüber hinaus vollziehen sie bei der Arbeit mit jüngeren Mitschülerinnen und Mitschülern einen Rollenwechsel, d.h. sie schlüpfen in die Rolle der Lehrenden. Dabei übernehmen sie Verantwortung für sich und andere, schulen ihre eigenen Soft Skills und verbessern ihre Gesprächsführungskompetenz.

Die fertig ausgebildeten Net-Piloten werden in Klasse 5 eingesetzt. Dort führen sie 90-minütige Workshops durch, in denen sie die jüngeren Mitschülerinnen und Mitschüler dazu anregen, das eigene Mediennutzungsverhalten kritisch zu hinterfragen, auf Gefahren aufmerksam machen und ggf. unterstützend zur Seite stehen. Auch über die Workshops hinaus bleiben die Net-Piloten bei Fragen für die Fünftklässlerinnen und Fünftklässler ansprechbar.

Bei Bedarf können die Net-Piloten von den Klassenleitungsteams jederzeit in den Unterricht zum Sozialen Lernen eingeladen werden, um medienpädagogische Inhalte wie z.B. Verhalten im Klassenchat, Cyberbullying, Cybergrooming oder exzessive Mediennutzung zu thematisieren.

Das Ziel des Projekts ist es, durch den Peer-Ansatz, d.h. ohne den „erwachsenen Zeigefinger“, ein medienkompetentes Miteinander zu fördern. Bereits früh sollen Jugendliche für eine verantwortungsvolle Nutzung sensibilisiert werden, wodurch problematischem Medienkonsum vorgebeugt werden kann. Neben einem positiven Einfluss auf das schulische Miteinander trägt das Projekt auch zur Suchtprävention bei und leistet somit altersübergreifende Aufklärungsarbeit.

Fake – War doch nur Spaß – Jgst. 9

„Fake – War doch nur Spaß“ ist ein medienpädagogisches Theaterstück des Theaterensembles Radiks aus Berlin.

Das Theaterstück verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schüler für die Risiken des Internets zu sensibilisieren und sie zu einem reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu erziehen. Durch die emotionale und packende Darstellung der Problematiken wird den Jugendlichen die Dringlichkeit und Relevanz des Themas auf eindringliche Weise vor Augen geführt.

Die Hauptakteurinnen und -akteure des Theaterstücks sind eine 17-jährige Schülerin, die von einer Karriere als Sängerin und Model träumt, ein Mitschüler, der weiß, wie man Computer knackt, ein Jugendlicher, der Liebe vortäuscht mit verleumderischer Absicht, und eine eifersüchtige Mitschülerin. Das Stück zeigt, wie aus anfänglich scheinbar harmlosen Sticheleien in sozialen Medien und Netzwerken eine Welle der Verleumdung und Ausgrenzung entstehen kann, denen sich die Opfer selbst nur schwer entziehen können. Auch die Folgen für die Mobberinnen und Mobber werden thematisiert.

Im Anschluss an die Aufführung des Theaterstücks arbeiten die Darstellerinnen und Darsteller in einem Nachgespräch mit den Schülerinnen und Schülern die medienpädagogischen Inhalte des Stücks auf. Dies bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, ihre Eindrücke zu teilen, Fragen zu stellen

und gemeinsam Lösungsstrategien zu erarbeiten. Diese Reflexionsphasen sind entscheidend, um das Gesehene zu verarbeiten und konkrete Handlungsoptionen für den eigenen Alltag abzuleiten.

Safer Internet Day

Unter dem Motto „Together for a better Internet“ nimmt das GAW jedes Jahr im Februar an dem Aktionstag *Safer Internet Day* teil. Diese jährlich stattfindende Veranstaltung, die weltweit begangen wird, widmet sich der Förderung sicherer und verantwortungsvoller Nutzung des Internets und digitaler Technologien.

Am GAW hat der Safer Internet Day einen festen Platz im schulischen Kalender und wird als wichtige Gelegenheit genutzt, um Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte sowie Eltern für die Chancen und Risiken der digitalen Welt zu sensibilisieren.

Der Safer Internet Day am GAW verfolgt das Ziel, das Bewusstsein für Internetsicherheit und den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu schärfen. Im Mittelpunkt stehen Themen wie Datenschutz, Cybermobbing, Urheberrecht und die sichere Nutzung sozialer Netzwerke. Die Schülerinnen und Schüler sollen befähigt werden, Gefahren im Internet zu erkennen und ihnen angemessen zu begegnen.

An diesem Tag wird am GAW für alle Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I jeweils ein Workshop zu wechselnden medienpädagogischen Themen angeboten. Dieser Aktionstag soll dazu dienen, die Sicherheit im Internet zu verbessern. Die Schülerinnen und Schülern sollen im selbstbestimmten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien unterstützt werden.

Klicksafe

Ergänzend zu diesen Bausteinen setzen die Klassenteams je nach Bedarf Materialien von „Klicksafe“ ein. Klicksafe, eine Initiative im Rahmen des Safer Internet Programms der Europäischen Union, stellt umfangreiche und praxisnahe Materialien zur Verfügung, die Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern dabei helfen, die Chancen und Risiken der digitalen Welt zu verstehen und kompetent zu nutzen. Mit Hilfe dieser Materialien gehen die Klassenteams im Rahmen des sozialen Lernens auf drängende Probleme der Schülerinnen und Schüler im Umgang mit Medien ein.

Distanzunterricht

Um auch dann Unterricht im größtmöglichen Umfang erteilen zu können, eröffnet die Verordnung über die Einrichtung von Distanzunterricht (Distanzunterrichtsverordnung) vom 14. November 2022 den Schulleitungen in Nordrhein-Westfalen die Möglichkeit, in abschließend geregelten Ausnahmesituationen (bestehende oder unmittelbar bevorstehende Extremwetterlage, allgemeine Gründe des Infektionsschutzes, individuelle Verhinderung einzelner Lehrkräfte aufgrund eines epidemischen Infektionsgeschehens) vorübergehend Distanzunterricht einzurichten, sofern alle Möglichkeiten zur Durchführung des Präsenzunterrichts ausgeschöpft worden sind. Dadurch bleibt der Anspruch aller jungen Menschen auf schulische Bildung und individuelle Förderung gemäß § 1 des Schulgesetzes für das Land Nordrhein-Westfalen auch in Ausnahmesituationen gewahrt.

Leitfaden für den Distanzunterricht

Unser Leitfaden für den Distanzunterricht findet Anwendung bei einem vollständigen Distanzunterricht im Falle

- einer partiellen oder kompletten Schulschließung (auf Grund einer epidemischen Lage oder Witterungsverhältnissen)
- von Quarantänemaßnahmen für ganze Klassen, Kurse oder Jahrgänge,

- von Quarantänemaßnahmen für einzelne Kolleg*innen (z.B. während eines Präsenzverbots, z.B. in der Schwangerschaft).

Der Distanzunterricht ist dem Präsenzunterricht hinsichtlich Stundenzahl und Unterrichtsverpflichtung gleichwertig. Er dient dem Erreichen der schulischen Bildungs- und Erziehungsziele durch Vertiefen, Üben, Wiederholen, altersgemäßes Erarbeiten neuer Themen und Entwicklung von Kompetenzen.

Als **gemeinsame Plattform** für das Lernen und Lehren wird ab dem Schuljahr 2023/24 IServ (Aufgabenmodul, Dateienmodul) genutzt.

Aufgaben und Materialien werden generell über das Aufgabenmodul von IServ verteilt, damit alle Schüler*innen ihre Materialien und Aufgaben einschließlich der Zeitplanung auf einen Blick überschauen können (Aufgabenmodul und Kalendermodul).

Videokonferenzen finden zeitlich im Rahmen des geltenden Stundenplanrasters statt. Bei der Planung ist zu berücksichtigen, dass in der Sek I in der Regel nicht durchgängig Videokonferenzen stattfinden sollen. Damit die Schüler*innen ihre Arbeit planen können, werden die Termine der Videokonferenzen in der Kalenderfunktion der Plattform eingetragen. In der Sek I hat es sich zudem als hilfreich erwiesen, wenn für die Schüler*innen frühzeitig eine Übersicht über die geplanten Videokonferenzen freischaltet wird.

Es wird empfohlen, mit den Schüler*innen bindende Regeln und Umgangsformen für die Videokonferenz zu vereinbaren (Wortmeldungen, Nutzung von Kamera und Mikrofon etc.).

Im Sinne unseres gemeinsamen pädagogischen Arbeitens sollten die Kameras eingeschaltet werden. Screenshots und Aufzeichnungen sind allen Beteiligten untersagt.

Individuelle **Rückmeldungen** der Fachlehrer*innen an die Schüler*innen erfolgen regelmäßig. Sie werden nach Aufgabeneinheiten, mindestens aber im zweiwöchigen Rhythmus gegeben. Sie enthalten ggf. Hinweise zur zielgerichteten Weiterarbeit. Individuelle Rückmeldungen können z. B. über das Aufgabenmodul, über die Klassen- bzw. Kursnotizbücher von OneNote, per Mail, in Videokonferenzen oder auch persönlich nach Beendigung einer Distanzzeit erfolgen. Den Schüler*innen und Eltern ist zu verdeutlichen, dass nicht jede Aufgabe wie eine Arbeit, Klausur oder Übung korrigiert werden kann. Ähnlich wie im Präsenzunterricht dient auch die gemeinsame exemplarische Besprechung in einer Videokonferenz, der Abgleich mit Lösungsvorschlägen oder den Ergebnissen der Mitschüler*innen (Peer-Feedback bzw. Peer-Correction) demselben Ziel. Selbst wenn nur summarische oder exemplarische Rückmeldungen gegeben werden, dient das Hochladen der individuellen Aufgaben uns Lehrer*innen der Einschätzung, sodass wir unsere Schüler*innen gut im Blick behalten.

Leistungsbewertung im Distanzunterricht

Die Leistungen bezüglich der im Distanzunterricht vermittelten Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden bewertet. Sie werden in der Regel in die Bewertung der sonstigen Leistungen einbezogen. Die Bewertungsmaßstäbe werden den Schüler*innen und Eltern transparent gemacht. Die besonderen häuslichen Rahmenbedingungen sowie der Grad der Eigenständigkeit sind dabei angemessen zu berücksichtigen.

Klassenarbeiten, Klausuren und Prüfungen finden in der Regel im Rahmen des Präsenzunterrichts statt, können dabei aber auf Inhalte des Distanzunterrichts aufbauen. Soweit die APO SI bzw. APO GOSt alternative Formen der Leistungsüberprüfung vorsehen, können diese an die Bedingungen des Distanzunterrichts angepasst werden.

Mögliche Lernprodukte im Rahmen offener Projektarbeit sind:

	analog	digital
mündlich	Präsentation von Arbeitsergebnissen • über Telefonate	Präsentation von Arbeitsergebnissen • über Audiofiles/ Podcasts • Erklärvideos • über Videosequenzen • im Rahmen von Videokonferenzen Kommunikationsprüfung • im Rahmen von Videokonferenzen
schriftlich	• Projektarbeiten • Lerntagebücher • Portfolios • Bilder • Plakate • Arbeitsblätter und Hefte	• Projektarbeiten • Lerntagebücher • Portfolios • kollaborative Schreibaufträge • Erstellen von digitalen Schaubildern • Blogbeiträge • Bilder • (multimediale) E-Books

Vertretungsunterricht

Das hier dargestellte Konzept verfolgt das Ziel, für verschiedene Krankheitsfälle ein verbindliches Vorgehen mit Vertretungsaufgaben (Aufgaben für einzelne Stunden bzw. Wochenplanaufgaben) zu etablieren, das langfristig einfach umzusetzen ist

Eine Lehrkraft ist krankheitsbedingt zuhause. Sofern sie gesundheitlich in der Lage ist, stellt sie Aufgaben für die von ihr unterrichteten Lerngruppen bereit. Dafür stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:

1. Die Lehrkraft erstellt Vertretungsaufgaben und stellt diese in das entsprechende Klassenteam, sofern die Schülerinnen und Schüler in der Schule über einen Zugang zu IServ verfügen.
2. Die Lehrkraft trägt Vertretungsaufgaben ins digitale Klassenbuch bei der zu vertretenden Stunde ein.
3. Die Lehrkraft schickt die Vertretungsaufgaben der vertretenden Lehrkraft.
4. Sollte noch keine Vertretungslehrkraft feststehen oder ein Ausdruck notwendig sein, können die Aufgaben alternativ an das Sekretariat geschickt werden, das die weitere Zuordnung der Aufgaben übernimmt.
5. Bei langfristiger Erkrankung erstellt die Lehrkraft ggf. Wochenplanaufgaben und stellt diese in das entsprechende Klassenteam oder schickt sie an die vertretende Lehrkraft bzw. die vertretenden Lehrkräfte. Die erkrankte Lehrkraft ist Ansprechpartner für die Schülerinnen und Schüler sowie die vertretenden Lehrkräfte.

Allgemeine Absprachen zur Bereitstellung von Unterrichtsmaterial

Es ist grundsätzlich keine allgemeine Bereitstellung von Unterrichtsinhalten und Hausaufgaben über IServ durch die Lehrkraft vorgesehen. Die Verantwortlichkeit soll bei den Schülerinnen und Schülern liegen. Es kann in den Klassen aber in Absprache mit der Klassenleitung ein Hausaufgabendienst eingeführt werden.

Vision und Zielsetzung der Einführung von iPads in der EF

Arbeit an der Vision

Unsere Digitalisierungsgruppe beschäftigt sich seit Anfang 2021 mit der Idee, in einer Klasse bzw. einem Jahrgang flächendeckend und verbindlich mobile Endgeräte für das schulische Lernen einzusetzen. Nach Einholen von Erfahrungsberichten/Beratung durch Schulen, die schon länger i. S. von „Redefinition“ (s.u.) konsequent mit Endgeräten im Lernprozess arbeiten, wurde sich gegen eine „Bring your own device“-Lösung entschieden und die Schülerinnen und Schüler sollen langfristig durch Schulgeräte ausgestattet werden.

Unsere Schulkonferenz hat in ihrer Sitzung am 27.9.2021 beschlossen, dass wir in der Jahrgangsstufe EF ab dem Schuljahr 22/23 iPads einführen.

Im Zuge der Vollausstattung durch IPads, Tastaturen und ApplePencils durch die Stadt werden zukünftig die Klassen 8 bis einschließlich der Q2 ausgestattet.

Zielsetzung

„Bildung ist der entscheidende Schlüssel, um alle Heranwachsenden an den Chancen des digitalen Wandels teilhaben zu lassen. Allen Kindern und Jugendlichen sollen die erforderlichen Schlüsselqualifikationen und eine erfolgreiche berufliche Orientierung bis zum Ende ihrer Schullaufbahn vermittelt und so eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben ermöglicht werden.

Ziel ist es u.a., sie in einer Gesellschaft, die sich im digitalen Wandel befindet, zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln.“ (Mathias Richter, Schulmail vom 26.06.2018 zum Medienkompetenzrahmen)

Um dieses Ziel zu erreichen, wollen wir unsere Schülerinnen und Schüler in allen Fächern beim kompetenten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien fördern und beziehen uns dabei auf den Referenzrahmen Schulqualität[1]. Die Möglichkeiten digitaler Bildung werden dabei genutzt, um die individuelle Kompetenzentwicklung jeder Schülerin und jedes Schülers zu unterstützen. Zur schülerorientierten und heterogenitätssensiblen Gestaltung des Lehrens und Lernens sollen unterschiedliche Lernzugänge durch Methodenvielfalt, Arbeitsmittel und insbesondere den Potenzialen von digitalen Medien eröffnet werden.

Nach der JIM-Studie von 2020 verfügen 99% der Haushalte über einen wlan-Anschluss und 94% der Jugendlichen von 12 bis 19 Jahren besitzen ein eigenes Smartphone.[2] Der Bezug zur Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler spiegelt sich auch in der Thematisierung von digitalen Werkzeugen und Medieninhalten wider, die in deren Alltagsleben eine bedeutende Rolle spielen. Sie fühlen sich durch herausfordernde Inhalte, motivierende und aktivierende Medien, Methoden und Lernarrangements angesprochen. Digitale Medien können die Interaktion der Schülerinnen und Schüler in Lernprozessen aktiv fördern.

---

[1] Referenzrahmen Schulqualität NRW (Schule in NRW Nr. 9051), hrsg. v. Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen, 2020.
Online unter: https://www.schulentwicklung.nrw.de/referenzrahmen/broschuere.pdf (letzter Zugriff: 2.5.2021)

[2] Vgl. JIM-Studie 2020 des medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs).
Online unter: http://www.mpfs.de/studien/jim-studie/2020/ (letzter Zugriff: 2.5.2021)

Andererseits gilt es angesichts der oben beschriebenen flächendeckenden Verfügbarkeit digitaler Medien, unangemessene und gefährdende Medieninhalte zu thematisieren und hinsichtlich der rechtlichen Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte zu diskutieren. Wir wollen eine selbstverantwortlich und selbstregulierende Mediennutzung unterstützen. Dabei versuchen wir auch den Aspekt der Suchtprävention und psychischen Gesundheit im Kontext von Mediennutzung im Blick zu behalten und mit den Erziehungsberechtigten zusammenzuarbeiten.

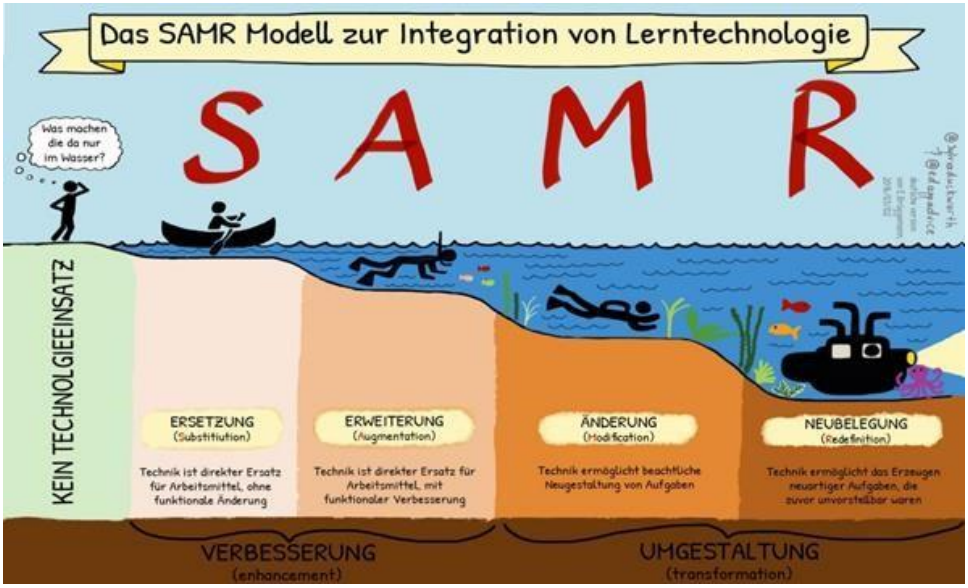
Bei der didaktischen und pädagogischen Umsetzung der oben genannten Ziele orientieren wir uns am Medienkompetenzrahmen NRW. Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW setzt NordrheinWestfalen bundesweite Bildungsstandards um. Der Medienkompetenzrahmen gliedert die geforderten Teilkompetenzen in sechs übergeordnete Kompetenzbereiche:[3]

Der Einsatz digitaler Medien im Unterricht lässt sich nicht nur ableiten aus den Vorgaben des Medienkompetenzrahmens, sondern auch aus den Kompetenzen, die im sog. 4K-Modell des Lernens aufgeführt sind. Das **4K-Modell** formuliert vier Kompetenzen, die für Lernende im 21. Jahrhundert von herausragender Bedeutung seien: **Kommunikation**, **Kollaboration**, **Kreativität** und **kritisches Denken**. Das Modell geht auf die „Partnership for 21st Century Learning“ (P21) zurück, eine USamerikanische Non-Profit-Organisation, in der sich Vertreter aus Wirtschaft, Bildung und Politik seit 2002 für die Bildung in einem digitalen Kontext einsetzen. Diese Kompetenzen sollen Schülerinnen und Schülern als Grundlage für selbstgesteuertes Lernen dienen und sie auf eine sich verändernde Arbeitswelt vorbereiten.

[3] Medienkompetenzrahmen NRW, hrsg. v. Medienberatung NRW, 2020.
Online unter: https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/ (letzter Zugriff:2.5.2021)

(c) Grafik: diefraumitdemdromedar.de | CC-BY-SA

Das 4K-Modell stellt unabhängig von fachbezogenen Lernzielen ein Postulat dar, das modernes Unterrichten an und mit digitalen Medien erfordert. Das unten dargestellte SAMR-Modell[4] erweitert diese Vorstellung und bietet Lehrerinnen und Lehrern ein Werkzeug für die reflektierte Integration digitaler Medien in den Unterricht.



Das SAMR-Modell beschreibt, wie sich Unterrichten und somit auch Lernen durch den Einsatz von Technik wandelt bzw. erweitert. Der Mensch, der am Ufer steht, erschließt sich nach und nach neues Terrain, indem er in ein neues Medium eintaucht und mit jeder Stufe einen weiteren Schritt in Richtung digitales Lernen geht.

Die erste Stufe ist die der **Ersetzung (Substitution)**, die zuallererst ein analoges Arbeitsmittel durch ein digitales ersetzt. Die **Erweiterung (Augmentation)**, als zweiter Schritt bedeutet dann eine Verbesserung in den Arbeitsabläufen und Lernprozessen durch den Einsatz neuer Medien. Die beiden Stufen fasst der Begründer des Modells unter **„Verbesserung" (enhancement)** zusammen und kreiert eine Art Schwelle vom Bereich, in dem die digitalen Medien das Lernen verbessern, hin zum Bereich, in dem sie das Lernen **verwandeln bzw. umgestalten (transformation)**.

[4] Online unter: https://blog.medienzentrum-coe.de/samr/ (letzter Zugriff: 30.04.2021).

Mit der nächsten Stufe, der der **Änderung (Modification)**, ist eine grundlegende Veränderung von Aufgaben durch den Einsatz digitaler Medien gemeint. Schülerinnen und Schüler recherchieren beispielsweise zu einem Unterrichtsthema, arbeiten die Informationen in einem selbst erstellten Video oder einer interaktiven Karte auf, machen Ihre Ergebnisse für Mitschülerinnen und -schüler zugänglich und erhalten so unmittelbares Peerfeedback. Es werden in dieser Stufe neue Lernräume, unter Einbezug von technischen Möglichkeiten, geschaffen.

Die letzte Stufe ist die der **Neubelegung (Redefinition)**. Diese Stufe beschreibt eine Neugestaltung von Unterricht und Lernen, wie sie ohne digitale Medien nicht umzusetzen wäre. Ein Beispiel für diese Stufe ist der „Flipped Classroom“ oder aber das Erstellen von E-Books. Es werden neue bessere Lernwege beschritten, die ohne digitale Technologien nicht möglich sind.

Im Rahmen der Schulentwicklung setzen wir uns vor diesem Hintergrund vermehrt damit auseinander, wie sich Unterricht verändern kann, um auch die letzten Stufen dieses Modells zu erreichen. Ziel ist dabei stets eine individuelle und schülerorientierte Lernumgebung, welche die Selbstständigkeit und Selbstwirksamkeit der Schülerinnen und Schüler in den Fokus nimmt.

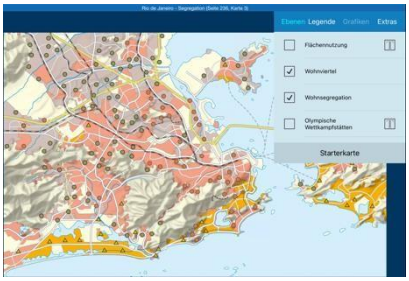
Zum Einsatz von iPads aus der Perspektive verschiedener Fächer

Geographie als multimediales und medienintensives Fach profitiert in besonderer Form von der Digitalisierung. Beispiele:

- Erstellung eigener, interaktiver Karten mit Web-GIS-Anwendungen (Online-Geoinformationssystem) zu unterrichtlichen Themen, indem Informationen und Daten zusammengetragen und graphisch dargestellt werden (Modification).
- Durchführung virtueller Exkursionen mit iPads und/oder VR-Brillen (Weltraum, Vulkane, Städte anderer Kontinente, ...) (Modification)

Beispiel der Analyse von Favelas in Rio de Janeiro

- Analoger Atlas wird ersetzt durch die digitale Variante, die mehr Möglichkeiten enthält, z. B. das Ein- und Ausblenden von Layern (Augmentation);
- Untersuchung von Satellitenbildern auf der Geländetextur von *Google Earth*, um Lagegunst und -ungunsten zu untersuchen (Modification);
- Untersuchung der Favelas „vor Ort“ durch virtuelle Spaziergänge mit *Google Street View* (Redefinition).

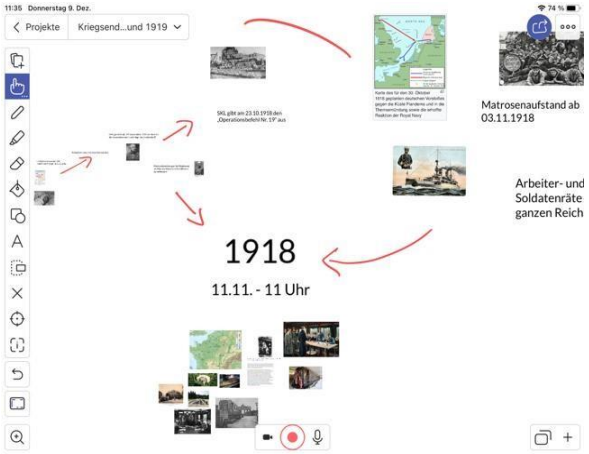


Digitaler Atlas

Luftbild-/Reliefanalyse

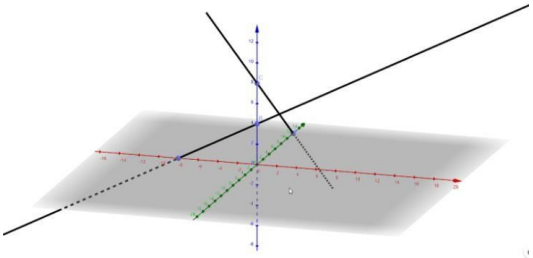
Virtuelle Exkursion

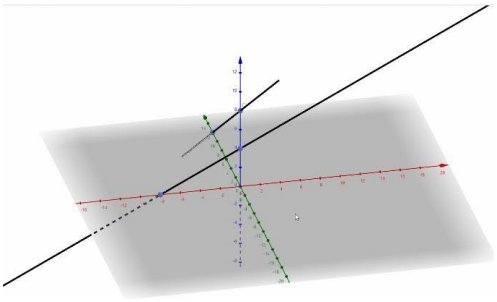
Im **Geschichtsunterricht** sind Apps für die Strukturierung von Unterrichtswissen von wesentlichem Vorteil. Z.B. lässt sich mit der App „Explain Everything“ eine nahezu unbegrenzte virtuelle Tafelfläche erstellen. Hier können Bilder, Textelemente und Handschriftliches miteinander beliebig kombiniert werden. Durch das Heraus- oder Heranzoomen bietet die Oberfläche enorm viel Platz. Auch eigene Schaubilder oder gemeinsame Erarbeitungen können mittels graphischer Unterstützungen in den Funktionen erstellt werden, einzelne Elemente sind miteinander verknüpfbar sowie in Anordnungen zu bringen. (Redefinition)



In **Mathematik** bietet der Einsatz digitaler Medien die Chance zu einer grundlegenden inhaltlichen und methodischen Reform. Neue Technologien und neue Medien ermöglichen eine Entlastung von Routinearbeiten und bahnen daher exploratives und kreatives Arbeiten, ebenso wie die Behandlung realistischer Anwendungssituationen und das Vernetzen von Inhalten an.[5]

So können Schülerinnen und Schüler z.B. das dreidimensionale Modell zweier Geraden im Raum mithilfe der kostenlosen Geometriesoftware geogebra am Bildschirm drehen, um das Modell aus verschiedenen Perspektiven zu sehen. Die beiden folgenden Bilder stellen dieselbe Situation dar, ermöglichen aber ein ganz anderes Verständnis von der gegenseitigen Lage der beiden schwarz dargestellten Geraden. (Modification)





iPads finden in verschiedenem Kontext im **Musikunterricht** Anwendung: Beispielsweise im Rahmen der Unterrichtsreihe "Werbemusik" in Jahrgang 7, in der die Schülerinnen und Schüler die vorab erlangten Kompetenzen in der Produktion eines eigenen Werbespots umsetzen können. Die iPads werden genutzt, um die Werbejingles in dem DAW Garageband bzw. Bandlab zu komponieren oder analog dorthin aufzunehmen, um Werbetexte in Bandlab einzusprechen, um mit der Kamera die Videos zu drehen und beispielsweise in iMovie mit Hintergrundmusik unterlegt zu einem fertigen Werbespot zu schneiden. Durch Blue/Greenscreenanwendungen werden hierbei vielseitige gestalterische Möglichkeiten geschaffen.

[5] Vgl. Timo Leuders: Mathematik Didaktik. Praxishandbuch für die Sekundarstufe I und II, Berlin 2003, S. 199.

In der EF komponieren die Schülerinnen und Schüler in der Reihe "Spielregeln der Musik" eigene Songs, für die sie in dem DAW Bandlab eine Songstruktur anlegen, per Loops, Samples, MidiInstrumente oder Audioaufnahme die verschiedenen Instrumente einspielen und letztlich mit einer aufgenommenen Gesangstimme unterlegen. (Redefinition)

Weitere Beispiele folgen
…

Ausbau der Aula zu einem multimedialen Lernort

Das GaW besitzt eine Aula, die mit 670 Sitzplätzen, einer Orgel und einer großen Bühne hervorragende Rahmenbedingungen für Probenarbeit, Aufführungen, Unterrichtsprojekte sowie weitere innerschulische und externe Veranstaltungen bietet. So ist die Aula das Herzstück der ästhetischen Arbeit am GaW. Und das musisch-künstlerische Potential an der Schule ist groß: durch die Bigband-Klassen, die beiden fortführenden Bigbands, den Literaturkurs, den Differenzierungskurs „Theater-Medien-Darstellen“, mehrere Rockbands, den Chor, die Veranstaltungstechnik-AG sowie verschiedene weitere Projekte, Arbeitsgemeinschaften und Ensembles sind über 30 % der Schüler*innen mit großer Freude im audio-ästhetischen Bereich aktiv.
Außerdem wird die Aula genutzt, um Präsentationen, Wettbewerbe und Ehrungen vor großem Publikum inner- und außerhalb der Schülerschaft durchzuführen. Bei Informationsveranstaltungen, Festen, Feiern und Zeugnisverleihungen trifft sich die Schulgemeinschaft in der Aula.

Bei all diesen Anlässen wird den Schüler*innen ein ungleich größerer Raum zur Selbstentfaltung, Auslebung von Kreativität, Selbstorganisation und Kommunikation gegeben, was sich in der enormen Bereitschaft und Freude zeigt, mit der sie sich in die verschiedenen Ensembles, Arbeitsgemeinschaften und Projekten einbringen.

Digitale Medien spielen in verschiedenem Kontext eine große Rolle bei der Vor- und Nachbereitung und insbesondere der Durchführung der Veranstaltungen. Fest etabliert bei der technischen Unterstützung der Lehrerinnen und Lehrer ist die Veranstaltungstechnik-AG, die geplante Veranstaltungen von Beginn an technisch betreut und unterstützt. Es erfordert ein hohes Maß an medialer Kompetenz, Veranstaltungen mit bis zu 600 Personen professionell gestalten und unterstützen zu können.
Dies beinhaltet aus Sicht der Veranstaltungstechnik-AG u. a. folgende Aspekte:

- Programmierung aufwändiger Lichtszenen über das digitale Lichtmischpult
- DMX-basierte Ansteuerung der Scheinwerfer zur Unterstützung der Darstellungsinhalte
- Audiomix, der neben Funkmikrofonen, Head-Sets und Medieneinspielungen auch mehrere Grenzflächenmikrofone beinhaltet und eine hohe Fachkenntnis für das Mischpult erfordert
- Erstellung von Präsentationen und Videocontent mittels verschiedenster Software, auch unter Zeitdruck
- Identifizierung und Behebung technischer Probleme im Live-Kontext und direkt vor den Veranstaltungen
- Beratung über technische Möglichkeiten und Grenzen der Hardware
- Produktion hochwertiger Ton- und Videoaufnahmen

Lernziel

Die Planung und Neuaufstellung der technischen und digitalen Ausstattung der GaW-Aula sollte dieser hohen Motivation gerecht werden: Durch geplante grundlegende

Modernisierung und Digitalisierung kann die von Schüler*innen bediente digitale Ton-, Licht- und Videotechnik das tun, wofür sie da ist: das musisch-künstlerisch-technische Potential der Schüler*innen durch neue und vielseitige Anwendungszwecke zu fördern und fordern, um Veranstaltungen aller Art für Akteur*innen und Zuschauer*innen professionell gestalten zu können – und dabei die Schule als einem multimedialen und mehrdimensionalen Lern- und Erfahrungsraum zu gestalten.

Bezug der Aula-Technik zum Medienkompetenzrahmen

Unter Einbezug des Medienkompetenzrahmens zeigt sich der enorme Mehrwert, den die fortlaufende Digitalisierung der Veranstaltungstechnik langfristig bieten kann:

. BEDIENEN UND ANWENDEN	**1.1 Medienausstattung (Hardware):** Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen
	Die SuS können mit komplexer Hardwareausstattung verschiedene schulische Veranstaltungen (Konzerte, Theateraufführungen, Unterrichtsprojekte, …) technisch in Hinblick auf Ton- Medien- und Lichttechnik betreuen.
	1.2 Digitale Werkzeuge: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
	Die SuS treffen vor einer und während einer Veranstaltung Entscheidung zum funktionalen Einsatz der von ihnen benutzten Medien.
	1.3 Datenorganisation: Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
	Die SuS archivieren und verwalten Aufnahmen und Mitschnitte von öffentlichen Schulveranstaltungen unter Betreuung von Lehrkräften und unter Berücksichtigung von Datenschutzbelangen und bereiten die Daten für die Präsentation bei Veranstaltungen vor und auf.
	1.4 Datenschutz und Informationssicherheit: Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten
	Die SuS archivieren und verwalten und verwenden Aufnahmen und Mitschnitte von öffentlichen Schulveranstaltungen unter Betreuung von Lehrkräften und unter Berücksichtigung von Datenschutzbelangen.

. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	**2.1 Informationsrecherche:** Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden
	Die SuS informieren sich selbstständig über vertiefende Funktionen der digitalen Veranstaltungstechnik (Tonmischpult, Videomischpult, Scheinwerferkanalbelegung, …)
	2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
	Die SuS organisieren und bearbeiten Audio- und Videodateien, die im Rahmen von schulischen Veranstaltungen in der Aula abgespielt werden.
	2.4 Informationskritik: Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen
	Die SuS berücksichtigen bei der Aufnahme und Wiedergabe von Audio- und Videodateien rechtliche Grundlagen wie Urheberrecht.

. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	**3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse:** Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
	Die SuS kooperieren vor, während und nach einer Veranstaltung intensiv miteinander und stehen dabei auf verschiedenen Wegen in ständiger Kommunikation.

	4.1 Medienproduktion und Präsentation: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen
	Die SuS entwickeln, gestalten und präsentieren Medienprodukte in Hinblick auf die jeweiligen Veranstaltungen in Kooperation mit den jeweiligen Veranstaltenden.

. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	**4.2 Gestaltungsmittel:** Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen
	Die SuS erproben sich in der Gestaltung mit verschiedenen Medien und erhalten Feedback dazu.
	4.3 Quellendokumentation: Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden
	Die SuS reflektieren und rechtfertigen die Auswahl ihrer Quellen bei einer Präsentation.
	4.4 Rechtliche Grundlagen: Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten
	Die SuS beachten bei der Aufnahme und Wiedergabe von Bild-, Video- und Tondateien die Urheber- und Nutzungsrechte und bemängeln Unklarheiten bei den jeweiligen Veranstaltenden.

. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	**5.3 Identitätsbildung:** Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren
	Die SuS archivieren und verwalten Bild- und Videoaufnahmen sowie Tonmitschnitte von öffentlichen Schulveranstaltungen unter Betreuung von Lehrkräften und unter Berücksichtigung von Datenschutzbelangen.

	6.1 Prinzipien der digitalen Welt: Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
	Die SuS bilden sich unter Anleitung und selbstständig an den komplexen Mediensteuergeräten aus und fort (digitales Tonmischpult, digitales Videopult, digitales Lichtmischpult, …) und setzen die Gerätschaften im Rahmen ihrer Möglichkeiten zum Gelingen schulischer Veranstaltungen in der Aula ein.

PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN	Die SuS erkennen den Einsatz digitaler Mediensteuergeräte (Ton-, Video- und Lichtpult etc.) als ungemeine Erleichterung bei der gewissenhaften Planung, Vorbereitung, Durchführung und Reflexion schulischer Veranstaltungen.
	6.2 Algorithmen erkennen: Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nach-vollziehen und reflektieren
	Die SuS können die Strukturen und Funktionsweisen bei der Programmierung komplexer Lichtsteuersysteme am digitalen nachvollziehen und anwenden, um mit Hilfe des digitalen Lichtmischpults komplexe Lichtstimmungen zur Unterstützung der jeweiligen Veranstaltung im Vorfeld programmieren und später abrufen zu können.
	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
	Die SuS identifizieren Probleme, die einer ordnungsgemäßen Durchführung schulischer Veranstaltungen im Weg stehen und lösen mit hohem Verantwortungsbewusstsein die aufgetauchten Probleme durch Kenntnis der digitalen Strukturen der Mediensteuergeräte.