



Medienkonzept (Stand SJ 22/23)

Inhalt

Inhalt	2
Grundgedanke	4
Digitalisierung im Schulalltag	4
Das Medienkonzept der städtischen Gesamtschule Waldbröl	5
Grundsätzliches	5
Das Medienkonzept als Teil des Schulprogramms – didaktische Zielsetzung	6
Struktur- und Prozessorientierung bei der Erstellung des Medienkonzepts	10
Kollaborationen / Unterstützung bei der Entwicklung des Medienkonzepts	12
Bestandsaufnahme – Ist-Stand der technischen Ausstattung	12
Hardwareausstattung	13
Netzwerk-Infrastruktur	13
PC-Systeme und Präsentationsmedien	13
Software	13
Ausstattung der Klassenräume	14
Zukunftsvision - SOLL-Stand der technischen Ausstattung	15
Grundsätzliches	15
Mobilgeräte	15
PC-Räume	15
Lern- und Kommunikationsplattform	16
Server-Infrastruktur, Betriebssysteme und „Campus“-Idee	16
Zeitplan	17
Fortbildungsbedarf	18
Umsetzung durch den Schulträger	18
Verbindlich eingeführte Strukturen	19
Teams und OneNote	19
Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW	19
Grundsätzliches	19
Umsetzung durch die Fachschaften	20
1.1 Bedienen und Anwenden: 5./6. Jahrgang	21
1.2 Informieren und Recherchieren: 5./6. Jahrgang	22
1.3. Kommunizieren und Kooperieren: 5./6. Jahrgang	23
1.4. Produzieren und Präsentieren: 5./6. Jahrgang	24
1.5. Analysieren und Reflektieren: 5./6. Jahrgang	25
2.1 Bedienen und Anwenden: 7./8. Jahrgang	26
2.2 Informieren und Recherchieren: 7./8. Jahrgang	27

2.3 Kommunizieren und Kooperieren: 7./8. Jahrgang	29
2.4 Produzieren und Präsentieren: 7./8. Jahrgang	30
2.5 Analysieren und Reflektieren: 7./8. Jahrgang	31
3.1 Bedienen und Anwenden: 9./10. Jahrgang	32
3.2 Informieren und Recherchieren: 9./10. Jahrgang	33
3.3 Kommunizieren und Kooperieren: 9./10. Jahrgang	35
3.4 Produzieren und Präsentieren: 9./10. Jahrgang	36
Medien und Berufsorientierung	39
Medien im Bereich Ganztage, Projektkurs und Präventionsarbeit	39
Medienbegleiter	39
Arduino	41
Abenteuer Informatik	42
Roberta	43
Projektkurs Robotik (Raspberry Pi)	44
Präventionsarbeit	45
Rund-um-gesund an der Gesamtschule Waldbröl - Projekt Erziehung durch „Theater“	45
Aktion Jugendschutz – 8. Jahrgang	46
Anhang	47
Richtlinien zur Nutzung der schulischen IT-Ausstattung	50
Datenschutzerklärung	53
Datenschutzrechtliche Information gem. Art. 12,13 DS-GVO im Rahmen der Teilnahme an Videokonferenzen durch Schülerinnen und Schüler	57
Datenschutzrechtliche Information gem. Art. 12-14 DS-GVO im Rahmen der Einwilligung in die Durchführung von Lesefortschrittskontrolle in Teams durch Schülerinnen und Schüler	60
Quellenverzeichnis	62

Grundgedanke

Im Zuge der zunehmenden Durchdringung vieler Lebensbereiche durch „Digitalisierung“ müssen sich Menschen neuen Herausforderungen stellen. Diese Herausforderungen können aufgrund der Geschwindigkeit und Kurzfristigkeit der Entwicklungen in der digitalen Lebenswelt überwältigend und hochriskant wirken, bieten jedoch auch gleichermaßen enorme Chancen für neuartige und veränderte Lebensentwürfe und globale Zusammenarbeit.

Schule muss die Aufgabe haben, junge Menschen auf diese sich immer schneller verändernde und kaum berechenbare Lebenswelt vorzubereiten und sie unterstützen, Wissen und Kompetenzen zu erwerben, die ihnen ein aktives und kompetentes Handeln in und Gestalten von Lebenswelt ermöglichen und gleichzeitig unter diesen Bedingungen zu einer gesunden Persönlichkeitsentwicklung beitragen.¹

Digitalisierung im Schulalltag

Digitale Medien spielen im Unterricht eine große Rolle. Sowohl digitale Präsentationsmedien wie Beamer, Smartboards oder Dokumentenkameras, als auch Smartphones, Tablets und PCs sind aus dem Unterricht kaum noch wegzudenken. Durch eine vollflächige WLAN Abdeckung im Gebäude haben sich die Einsatzmöglichkeiten deutlich verbessert, so dass nicht nur schuleigene Tablets, sondern auch Geräte der SchülerInnen immer häufiger im Unterrichtsalltag genutzt werden (*Bring Your Own Device*)². Verschiedenste Apps³ werden von KollegInnen und SchülerInnen in und außerhalb des Unterrichts für schulische Zwecke verwendet. Zentral hierbei ist die Nutzung der Microsoft 365 Dienste, insbesondere Teams und OneNote (auch andere Apps werden genutzt, z.B. Kahoot!, BiParcours, Prezi ...), Tools zur Online-Kollaboration nehmen Einzug in den Unterricht, Internetressourcen unterstützen beim Recherchieren und Lernen, soziale Netzwerke sind präsender Teil der Lebenswelt.

Die Bereitschaft der KollegInnen, sich mit Digitalisierung auseinanderzusetzen und progressiv eigene Ideen für den Unterricht einzubringen zeugen von einem enormen gestalterischen Willen. Auch die SchülerInnen sind aktiv, etwa als „Medienschouts“, und unterstützen ihre MitschülerInnen darin, sich in der digitalen Lebenswelt der SchülerInnen, insbesondere in sozialen Netzwerken, sicher zu bewegen.

Die städtische Gesamtschule Waldbröl hat im Bereich der Digitalisierung die Herausforderungen angenommen und in Zusammenarbeit mit dem Schulträger viele Hürden genommen, die es zu meistern galt, um unseren Bildungsauftrag nachkommen zu können. Diese Herausforderungen lagen hauptsächlich im infrastrukturellen Bereich. Hierzu gehörte ein durch die Erweiterung des Schulgebäudes notwendig gewordener Ausbau der bestehenden Gebäudeverkabelung, eine Erweiterung des WLANs sowie Anschaffung von Mobilgeräten und Präsentationsmedien (Multi-Touchscreens). Durch die

¹ So auch gefordert vom Schulministerium NRW

<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Medien/Medienkompetenzrahmen/index.html> „Ziel ist es u.a., [die SchülerInnen] 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.“

² Der BYOD Ansatz ist diskussionswürdig, der Schulträger muss die für den Unterricht notwendige Ausstattung bereitstellen.

³ Die Rechtskonformität des Einsatzes gilt es noch zu prüfen.

Umstellung des pädagogischen Servers auf ein Microsoft Betriebssystem sowie die Einbindung des Unternehmens AIXConcept ist es gelungen, eine performante Lernplattform einzurichten, die digitales Arbeiten innerhalb und außerhalb der Schule ermöglicht. Dank Microsoft 365 Apps stehen den SchülerInnen und LehrerInnen nun umfangreiche Möglichkeiten zur Verfügung. Zusätzlich behalten wir die Entwicklungen rund um Logineo NRW im Auge, auch Logineo NRW wurde für unsere Schule bereits eingerichtet, bisher ist die Verwendung jedoch auf das pädagogische Personal beschränkt. Die Schule ist über einen 1 GB/s schnellen Internetzugang der Telekom ans Internet angeschlossen

Zusammenfassend zeugt dies davon, dass das Kollegium hoch motiviert ist, der Aufgabe gerecht zu werden, den SchülerInnen dabei zu helfen, auch digital mündige Menschen zu werden und diese dem Kollegium aktuell mit den zur Verfügung stehenden technischen Mitteln immer besser gelingt.⁴

Das Medienkonzept der städtischen Gesamtschule Waldbröl

Grundsätzliches

Hier sei zunächst eine längere Passage von der Website des Schulministeriums NRW⁵ zitiert, die die Notwendigkeit eines schulspezifischen Medienkonzepts unterstreicht:

*„Der Einsatz von Medien findet in Schulen in unterschiedlichen Formen und in verschiedenen Unterrichtssituationen statt. Das Ziel eines schulumfassenden Medienkonzeptes ist es, Lernen mit Medien systematisch in Lernprozesse zu integrieren. Schülerinnen und Schüler erwerben so Kenntnisse, Einsichten, Fähigkeiten und Fertigkeiten, um den Herausforderungen in einer von Medien beeinflussten Welt gerecht zu werden. Das schulische **Medienkonzept** schafft durch einen Austausch aller in der Schule Beteiligten eine gemeinsame Basis für die aktive Gestaltung der Lernumgebung und Unterrichtsorganisation. Die Grundlagen für das Medienkonzept finden sich im Runderlass zur „Unterstützung für das Lernen mit Medien“ aus dem Jahr 2001: „Die einzelne Schule soll entsprechend den pädagogischen Bedürfnissen [...] ein Medienkonzept aufstellen, das sich am Schulprogramm orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält.“ (vgl. BASS 16-13, Nr.4)“*

Das Medienkonzept ist also Teil des Schulprogramms und knüpft unmittelbar an die pädagogischen Zielsetzungen und die Schwerpunkte der Schule an und unterstützt bei der Umsetzung eben jener. Das Medienkonzept betrifft dabei auch zentrale Bereiche des Schulentwicklungsprozesses, von der Unterrichts- über die Personal- hin zur Organisationsentwicklung und dem Gebäudemanagement.

Das Medienkonzept der städtischen Gesamtschule Waldbröl bezieht sich insbesondere auf digitale Medien. Unter digitalen Medien werden folgende Aspekte zusammengefasst:

- 1.) infrastrukturelle Aspekte, etwa Hardware (Verkabelung, WLAN-Aps, PCs, Mobilgeräte,...) und Betriebssysteme,

⁴ Siehe dazu auch den verpflichtenden Medienkompetenzrahmen NRW

⁵ <https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Prozesse-zur-Planung/Medienkonzept-Schulen/>

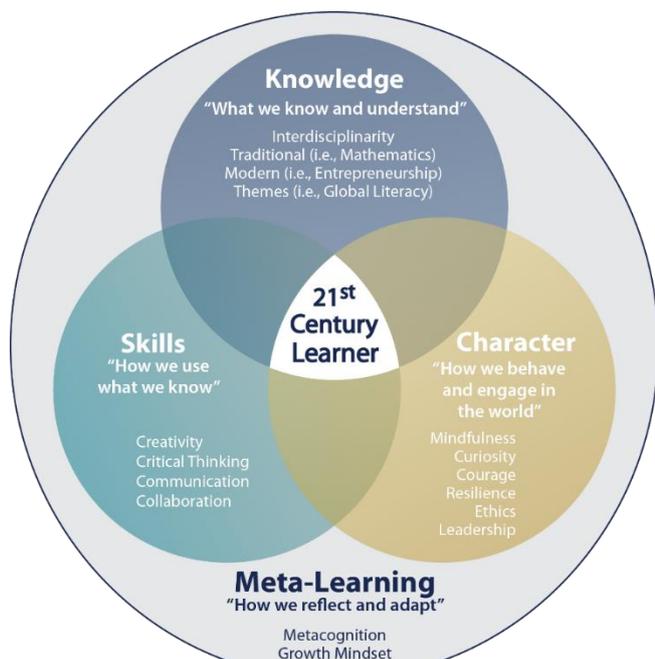
2.) Anwendungssoftware zur konkreten Arbeit im Unterricht (Applikationen für verschiedene Betriebssysteme) sowie

3.) jedwede Daten, die rund um den Prozess des Unterrichtsgeschehens verwendet oder generiert werden.

In diesem Rahmen legt das Medienkonzept dar, wie die Verwendung und der Einsatz digitaler Medien in Bildungs- und Erziehungsarbeit gemäß des Kompetenzrahmens NRW an der städtischen Gesamtschule Waldbröl aktuell erfolgt und welche Bedarfe erfüllt werden müssen, um den heutigen und zukünftigen Anforderungen hinsichtlich unserer pädagogischen Zielsetzungen und ministeriellen Vorgaben gerecht zu werden.

Das Medienkonzept als Teil des Schulprogramms – didaktische Zielsetzung

Angesichts der zunehmenden Digitalisierung stehen wir vor der großen Herausforderung des Umdenkens klassischer bildungswissenschaftlicher Modelle. In der aktuellen Diskussion werden verschiedene Ansätze verfolgt, besonders der „21st century skills“ Ansatz erfreut sich großer Beliebtheit. Dieser Ansatz kann jedoch nicht ausreichend das beschreiben und ausgestalten, was gute Schule ausmacht, sondern ist allenfalls ein Teil ganzheitlicher Bildung des 21. Jahrhunderts. Ein rein kompetenzorientierter Ansatz wird nicht dem gerecht, was Schule, Bildung und Erziehung ausmacht, sondern stellt allenfalls einen Teilbereich der zu vermittelnden Dimensionen dar.



<https://curriculumredesign.org/wp-content/uploads/meta-learning.png>

Das „Center for Curriculum Redesign“⁶ hat dazu ein interessantes 4-Dimensionen-Modell entwickelt, welches zentralen Fragestellungen aufgreift und auch den Bereich der „21st century skills“ als Teildimension aufgreift. Der Bereich der „skills“ wird in differierenden Kategorien im Medienkompetenzrahmen NRW festgehalten.

Ausgehend von den grundsätzlichen Überlegungen zur Bedeutung des Themas „Digitalisierung“ für die SchülerInnen und den sich daraus ergebenden Herausforderungen für Bildung und Erziehung im schulischen Kontext, ergeben sich vor dem Hintergrund unserer Schulhand zusätzliche Herausforderungen, die im Lichte der Digitalisierung als dahinterliegende Schattenhand mitgedacht werden müssen.

⁶ <https://curriculumredesign.org/>

Aspekte können hier z.B. sein:

Verantwortlich

- Für Selbstbildung durch und im Umgang mit digitalen Medien
- Für die Organisation und Auswahl von Lernmaterial
- Für digitale Kommunikation und Kollaboration
- Für Persönlichkeitsrechte
- Für kritische Auseinandersetzung mit Informationen
- Für selbstregulativen Umgang mit Medien
- Für Aspekte des Datenschutzes

Tolerant

- durch praktizierte Selbstreflektion und Feedbackkultur
- hinsichtlich Kommunikation und Kooperation in anonymisierten Welten
- bzgl. der Meinungsbildung und des Meinungaushaltens
- im Sinne von Meinungsbildung auf Basis unterschiedlicher Quellen

Solidarisch

- durch Einstehen gegen Cybergewalt
- durch Kooperation und Kollaboration
- durch aktive und differenzierte Meinungsbildung

Freundlich

- durch Wissen um Sprachwandel und -gebrauch durch Digitalisierung
- durch kritische Reflektion des Einflusses der Digitalisierung auf gesellschaftlichen Wandel

Leistungsbereit

- hinsichtlich Selbstorganisation im Bereich Datenbeschaffung und -nutzung
- hinsichtlich Auseinandersetzung mit digitalen Werkzeugen
- durch Fähigkeit sicheren Nutzung digitaler Medien / Anwendungen
- durch Verstehen von und Gestalten mit algorithmischen Prinzipien
- durch Förderung von Kreativität

Die oben dargestellten Lernziele finden sich in differenzierter Form in den unterschiedlichen Bereichen des Medienkompetenzrahmens NRW wieder. Entsprechend sind diese bereits fachlich in Grundzügen in den internen Lehr-/Lernplänen der Fachschaften verankert und Teil des Schulprogramms.

„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 eine gesellschaftliche Partizipation sowie ein selbstbestimmtes Leben ermöglicht werden. Ziel ist es, sie zu einem sicheren, kreativen und verantwortungsvollen

Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln.

Das Kompetenzmodell »Kompetenzen in der digitalen Welt« der Kultusministerkonferenz hat neue Anforderungen an schulisches Lernen formuliert. Mit dem im Dezember 2016 verabschiedeten Papier haben sich alle Bundesländer verpflichtet, im Bereich der Bildung in einer mediatisierten Welt einen Schwerpunkt ihrer Arbeit zu setzen. Mit diesem Verständnis von erforderlichen Kompetenzen für das Lernen in der digitalen Welt ist die Grundlage für aktuelle und zukünftige Entwicklungen in den Bundesländern gelegt.

Mit dem Medienkompetenzrahmen NRW setzt Nordrhein-Westfalen - anknüpfend an bereits erfolgreiche konzeptionelle und schulische wie auch außerschulische Arbeit - diese bundesweiten Bildungsstandards um.⁷

Die im Medienkompetenzrahmen benannten Kompetenzen lauten



1. BEDIENEN UND ANWENDEN

... beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.



2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

... umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.



3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

... heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.



4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

... bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.



5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

... ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.



6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

... verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

¹Quelle: <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>

⁷ <https://medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/>

Hieraus ergeben sich etliche Anknüpfungspunkte, die an dieser Stelle nur exemplarisch dargestellt werden sollen:

Fachliche, soziale, Methoden- und Medienkompetenz wird vermittelt

- Fachliche Medienkompetenz entsprechend Medienkompetenzrahmen NRW und ggf. individuelle Erweiterung
- Soziale Kompetenz entsprechend den Anforderungen durch veränderte Kommunikationssituation und –möglichkeiten (Identitätskonzepte, Kommunikationsmodelle)
- Methodenkompetenz entsprechend Medienkompetenzrahmen NRW
- Medienkompetenz entsprechend Eingangsgedanken

Musikalische, künstlerische, sportliche Aktivitäten

- Bedeutung der Schwerpunkte in der digitalisierten Welt bzw. Veränderung ihrer Ausgestaltung / Umsetzung
- Bedeutung des Analogen im Gegensatz zum Digitalen

Eigenverantwortung, Leistungsbereitschaft, Verlässlichkeit

- Eigenverantwortlichkeit, Leistungsbereitschaft und Verlässlichkeit im schulischen Sinne einerseits als Grundlage, darüber hinaus aber auch Eigenverantwortlichkeit für den eigenen, lebenslangen Bildungsprozess als Teil des Menschseins. Bildung auch im Bereich der digitalen Lebenswelt und Kompetenz, dies eigenständig zu leisten, sind absolut notwendig, um zukünftig am Leben teilhaben zu können.

Persönlichkeitsentwicklung, Berufsplanung, individuelle Profilbildung

- Größtenteils Bezüge zu o.g. Punkten
- Im Bereich Berufsplanung Kompetenz zur Selbstbildung bzw. Fortbildung
- Notwendige Fähigkeit, sich mit neuen medialen bzw. informationstechnischen Bedingungen auseinanderzusetzen
- Vorbereitung auf gesellschaftlichen Wandel bzw. Wandel des Berufslebens (Entgrenzung, flexible Arbeitsmodelle, neue Berufswelten)

Lernumgebung und Klassenraumgestaltung

- Zu definierende Raumausstattung, die durch den Lernzeitenerlass derzeit in Entwicklung ist

Entwicklung von Selbstkompetenz (Verunsicherung)

- Siehe oben Identitätskonzepte und Bildungsgedanke

Berufsorientierung

- Siehe neues Berufsorientierungscurriculum

Struktur- und Prozessorientierung bei der Erstellung des Medienkonzepts

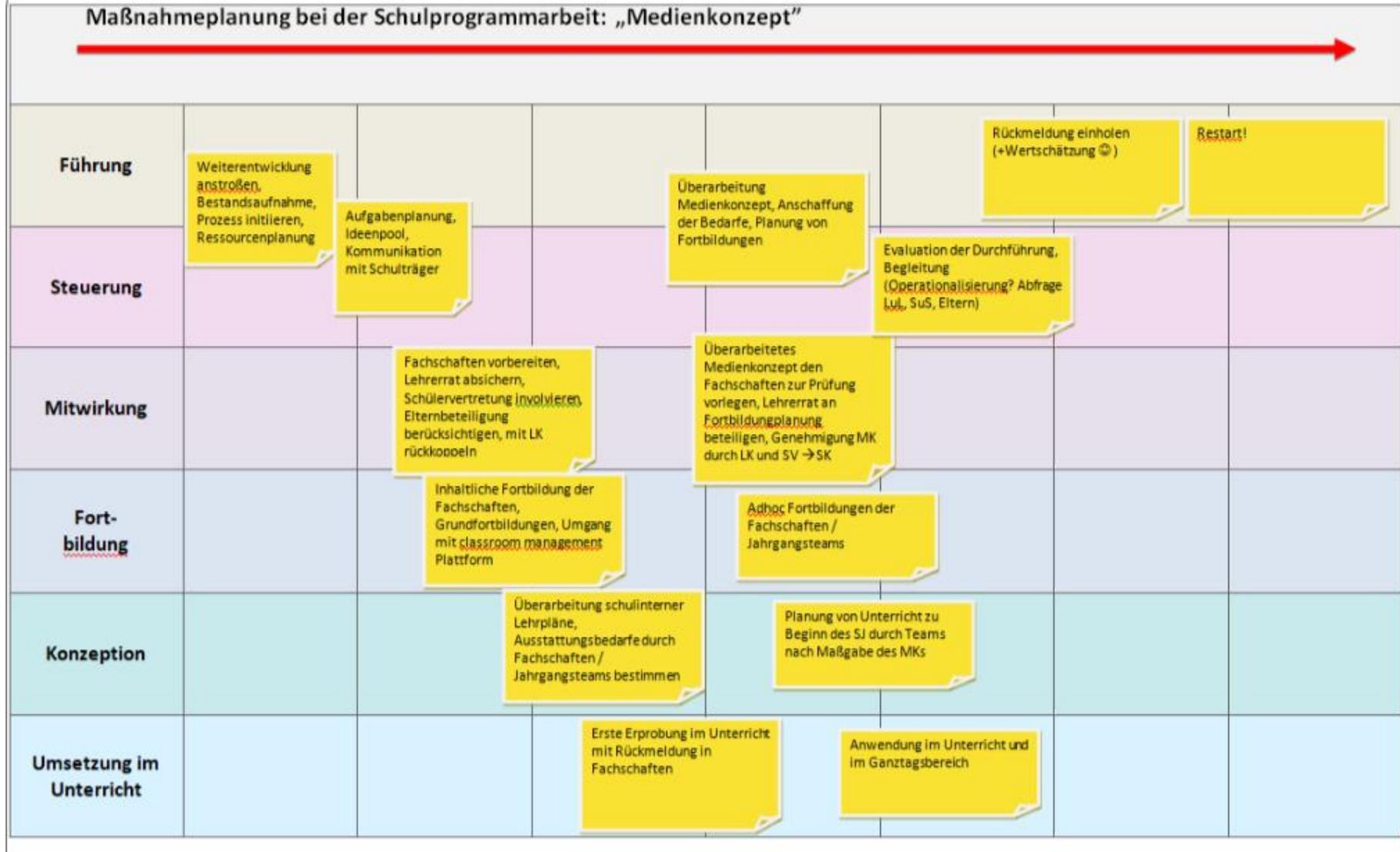
Grundsätzlich gilt, dass die Erstellung des Medienkonzepts sich am Leitfaden „In sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept“⁸ der Medienberatung NRW orientiert und entsprechend gestaltet ist. Basierend auf diesem Leitfaden liegen der Entwicklung dieses Medienkonzepts die nachfolgend dargestellten Struktur- und Prozesspläne zugrunde. Hierbei wird besonders deutlich, dass die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts eng mit dem Team-Gedanken der Schule verzahnt ist. Besonders die Fachschaften und Jahrgangsteams sowie der Ganztagsbereich sind die treibenden Kräfte bei der Gestaltung und Anwendung des Medienkonzepts. Zuletzt sind die Fachschaften dafür verantwortlich, die entwickelten Ideen zur Implementierung des Medienkompetenzrahmens NRW verbindlich in die schulinternen Curricula zu übernehmen, für die Umsetzung der entsprechenden Bausteine zu sorgen und die Durchführung der Bausteine anschließend zu evaluieren.



⁸ Medienberatung NRW (Hrsg.). In sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept. Leitfaden für Grundschulen, Förderschulen und Schulen mit Sekundarstufe I in Nordrhein.Westfalen. 1. Auflage, msk marketingservice köln GmbH, Köln, 2019.

Prozesstapete

Maßnahmeplanung bei der Schulprogrammarbeit: „Medienkonzept“



Anhand dieser Darstellungen wird deutlich, wie vielschichtig der Prozess der (Weiter-) Entwicklung des Medienkonzepts ist und die Medienkonzeptentwicklung und Umsetzung auf allen Ebenen und für alle Bereiche der Schule relevant ist.

Kollaborationen / Unterstützung bei der Entwicklung des Medienkonzepts

Bei der Entwicklung des aktuellen Medienkonzepts wurde auf vielfältige Ressourcen zurückgegriffen. Zentrales Steuerorgan ist die „Schulentwicklungsgruppe Digitalisierung“, in der VertreterInnen des Kollegiums aus verschiedenen Perspektiven und von verschiedenen Standpunkten aus das Thema Digitalisierung kritisch reflektieren und mit ihren Impulsen maßgeblich zur Weiterentwicklung des Medienkonzepts beigetragen haben.

Darüber hinaus haben die Mitglieder an unterschiedlichen Fortbildungen teilgenommen, die zum Erfolg der gemeinsamen Arbeit beigetragen haben (z.B. zur Einführung des Medienpasses NRW, Entwicklung des Medienkonzepts, fachbezogene Fortbildungen zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht, Weiterbildungen hinsichtlich der Verwendung von Teams und OneNote usw.).

Auch persönliche Sach- und Fachkenntnisse sowie Kontakte zu außerschulischen Partnern (z.B. IT-Unternehmen und Dienstleister) sind wichtige Elemente bei der Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts. Auch hier können wir auf eine breite Basis im Kollegium zurückgreifen.

Außerdem wurden bei der Entwicklung auch Angebote der Medienberatung NRW wahrgenommen, so wurde z.B. eine gemeinsame Informationsveranstaltung sowie ein Austausch mit den Medienberatern bei uns vor Ort abgehalten. Ebenfalls wurden Fortbildungen zur Umsetzung in Absprache mit der Medienberatung NRW geplant und durchgeführt.

Besonders hervorgehoben werden muss der intensive kollegiale Austausch mit den umliegenden Schulen der Stadt, da wir bestrebt sind, gemeinsam mit dem Schulträger eine Lösung für alle Schulen zu schaffen – unter Berücksichtigung der jeweiligen pädagogischen Entscheidungen und Notwendigkeiten der jeweiligen Schulform -, die sowohl hinsichtlich der Kosten als auch hinsichtlich des administrativen Aufwands alle beteiligten Partner entlastet und eine Konzentration auf die pädagogische Arbeit zulässt.

Bestandsaufnahme – Ist-Stand der technischen Ausstattung

Die folgenden Ausführungen beziehen sich allein auf das pädagogische Netzwerk. Das Verwaltungsnetzwerk wird durch den Schulträger betreut und ist nicht Teil des Medienkonzepts.

Im Lauf der letzten 2 Jahre hat sich die Infrastruktur dank Investitionen durch Digitalpakt und Schule 2020 entscheidend gewandelt. Die Verkabelung des gesamten Gebäudes wurde modernisiert, der WLAN-Ausbau vervollständigt und neue PC-Räume eingerichtet. Die Klassen sind mit neuen PCs ausgestattet worden. Außerdem stehen der Schule insgesamt 150 Surface go 2 Geräte zur Verfügung, die LehrerInnen wurden mit Dienstgeräten versorgt. Eine Cloud-basierte Softwarelösung zur Unterstützung pädagogischen Arbeit wurde eingerichtet (Microsoft 365).

Hardwareausstattung

Seit Beginn der Sommerferien 2019 laufen / liefen größere Umbaumaßnahmen im Schulgebäude, da sich durch das Auslaufen der benachbarten Hauptschule für die Gesamtschule die Möglichkeit ergeben hat, auf einen Teil dieser Räumlichkeiten zuzugreifen. Der hier beschriebene Zustand bezieht sich auf den Zeitpunkt der Sommerferien 2022.

Netzwerk-Infrastruktur

Das Schulgebäude ist nahezu flächendeckend mit LAN und WLAN ausgestattet. In jedem Klassenraum und Fachraum sind sechs LAN-Anschlüsse verfügbar. Die einzelnen Stockwerke und Gebäudeteile sind via LWL (Glasfaserkabel) miteinander verbunden.

Zur Nutzung des WLANs wurden via Schulkonferenzbeschluss das Kollegium sowie die SchülerInnen der Sekundarstufe I und II autorisiert, die Netzwerke sind jedoch getrennt voneinander.

Angebunden an das Internet ist die Schule über einen Anschluss des Netzbetreibers „Telekom“ mit 1000 MB/S („Fiber2theBuilding“).

PC-Systeme und Präsentationsmedien

Alle Klassenräume des bisherigen Schulgebäudes sind mit PCs (inklusive Maus, Tastatur und Monitor) ausgestattet. Digitale Präsentationsmedien stehen bisher nur zum Teil zur Verfügung. Die Oberstufenräume sind zu großen Teilen mit Beamern ausgestattet. Die Unterrichtsräume der Sekundarstufe I sind mit mobilen digitalen Tafeln ausgestattet (eine Tafel für 2 Klassen). Smartboards sollen jedoch in allen Klassenräumen installiert werden. Die Ausschreibung dafür endet am 09.08.2022, mit einer Installation ist im Laufe des ersten Halbjahres des Schuljahres 22/23 zu rechnen.

Weiterhin besitzt die Schule 2 PC-Räume (R038, R135), in denen jeweils mindestens 30 PCs vorhanden sind (1:1 Ausstattung). Zusätzlich existieren 10 Lehrerarbeitsplätze im Arbeits- und Ruheraum.

Ausstattung insgesamt:

- Ca. 100 PCs in Klassenräumen, PC-Räumen und im Lehrerzimmer
- 15 Smartboards, die jedoch ergänzt werden
- 15 Beamer
- Ca. 150 10“Tablets
- 6 CD-Player

Software

Die städtische Gesamtschule Waldbröl setzt seit dem April 2020 auf Microsoft Betriebssysteme für Server und Clients. Betreut wird das System durch den Dienstleister AIXConcept aus Aachen sowie durch die Firma Paradise Server aus Wiehl. Die Clients in der Schule werden über die von AIXConcept entwickelte Oberfläche MNSpro bzw. direkt über die Administrationsplattform von Microsoft administriert. MNSpro kann auch als Frontend für die Microsoft 365 Produkte verwendet werden,

allerdings hat sich die Umsetzung als unhandlich erwiesen. Daher wird hauptsächlich ohne dieses Frontend agiert.

Alle Geräte sind in ein Microsoft Azure AD eingebunden und werden zentral verwaltet. Dies gilt auch für die Tablets, die im Rahmen der Covid-19 Pandemie bzw. aus den Geldern des Digitalpakts angeschafft worden sind.

Allen Unterrichtenden und Lernenden steht ein kostenfreier Microsoft 365 Account inklusive Microsoft Office Lizenz für bis zu 5 Installationen inklusive 1 TB online-Speicherplatz zur Verfügung.

Zentrales Kommunikations-, Lern- und Arbeitsmittel ist Microsoft Teams. Hier wird die Schulstruktur abgebildet (Abteilungen, Fachschaften, Arbeitsgruppen, Klassen und Kurse) und sämtliche dienstliche Kommunikation findet über diesen Dienst statt. Zusätzlich besteht auch weiterhin das Bemühen, die Integration von Teams und OneNote als Arbeitsmittel zu etablieren.

Daneben ist derzeit auch Logineo NRW in der Testphase eingerichtet worden. Logineo NRW dient dem Kollegium als Mittel zur sicheren Übermittlung von sensiblen Daten dank des integrierten Datensafes.

Ausstattung der Klassenräume

Die räumliche Grundausstattung definiert sich gemäß der Anforderungen, die in der Einleitung bereits genannt worden sind, wie folgt:

- performanter Internetzugang (Fiber-to-the-building),
- flächendeckendes WLAN in allen Bereichen des Gebäudes und des Schulgeländes (inklusive Mensa, Lichthöfe und Sporthallen)
- strukturierte Verkabelung im gesamten Gebäude mit mindestens sechs LAN-Ports pro Raum zur einfacheren, flexiblen und modularen Erweiterbarkeit der Infrastruktur
- fest installierte Präsentationsmöglichkeiten für digitale Inhalte in jedem Klassen- und Fachraum (Smartboards der Firma Smart)

Zukunftsvision - SOLL-Stand der technischen Ausstattung

Grundsätzliches

Ausgehend von den derzeitigen Gegebenheiten an der städtischen Gesamtschule Waldbröl ergeben sich einige neue Forderungen und Bedarfe hinsichtlich der Gestaltung und des Ausbaus der Infrastruktur im Vergleich zu der Situation 2019. Ziel muss es sein:

- bereits geschaffene Ressourcen und Optionen weiterhin sinnvoll nutzen zu können und nicht hinter den Stand des bisher Erreichten zurückzufallen
- die neuen Voraussetzungen effizient zu nutzen, den verbindlich vorgegebenen Medienkompetenzrahmen NRW unterrichtlich umzusetzen
- zukunftsorientierte Unterrichtskonzepte und -ideen zu entwickeln und umzusetzen und zeitaktuelle Entwicklungen pädagogisch zu nutzen
- auf zukünftige technische Entwicklungen vorbereitet zu sein und flexibel auf entstehende Anforderungen und Bedarfe reagieren zu können

Rückblick: Zur Ermittlung dessen, was wir als Grundausrüstung verstehen, hatte auf verschiedensten Ebenen ein intensiver Austausch stattgefunden. Dabei wurden, so wie bereits dargestellt, innerhalb der Schule z.B. die Schulentwicklungsgruppe „Digitalisierung“, die Schulleitung, die Fachschaften, interessierte KollegInnen sowie SchülerInnen und Eltern in die Diskussion mit einbezogen. Auch die Kommunikation mit den umliegenden Schulen, den Medienberatern NRW sowie dem Schulträger war sehr gewinnbringend und ermöglichte so, eine Grundausrüstung zu definieren. Diese Grundausrüstung ist in Zusammenarbeit mit dem Schulträger zu großen Teilen angeschafft bzw. umgesetzt worden!

Mobilgeräte

Mobile Devices spielen im Alltag, und somit auch in der Schule, eine immer größere Rolle. Diesem Umstand muss auch im Unterricht Rechnung getragen werden. Da auf absehbare Zeit nicht davon auszugehen ist, dass eine 1:1 Ausstattung durch den Schulträger realisierbar ist, hat sich die Gesamtschule Waldbröl dazu entschieden, diese Lücke durch elternfinanzierte Endgeräte für SchülerInnen zu schließen. In einem umfangreichen Entscheidungs- und Informationsprozess hat sich die Elternschaft entschieden, dieses Projekt mitzutragen. Kooperiert werden soll hierbei mit der „Gesellschaft für digitale Bildung“, die dazu bereits umfangreiche Lösungen anbietet.

Zum Schuljahr 22/23 sollte der 6. Jahrgang bereits mit diesem Projekt starten, allerdings haben sich kurzfristige Probleme bei der Schadenabsicherung ergeben, die erst zu klären sind. Ohne absolute Transparenz und den Einbezug der Elternschaft kann dieses Projekt nicht umgesetzt werden.

Folglich werden die Mobilgeräte, die der Schule zur Verfügung gestellt worden sind, hauptsächlich in den Jahrgängen 5-7 eingesetzt, da in diesen das Lernzeitenkonzept umgesetzt werden muss. Hierfür ist der Einsatz digitaler Endgeräte zwingend notwendig, um ein selbstständiges Arbeiten mit digitalen Inhalten (Hör-/Sehverstehensaufgaben, Selbstüberprüfungsaufgaben und online-Tests).

PC-Räume

Wie bereits dargestellt, verfügt die Schule über 2 PC-Räume mit einer 1:1 Ausstattung (R038 sowie R135). Perspektivisch ist jedoch die Frage, inwieweit es sinnvoll ist, an stationären PC-Räumen

festzuhalten. Diese Frage ergibt sich nicht nur durch die zunehmende Leistungsfähigkeit und Administrierbarkeit von Mobilgeräten, sondern stellt sich auch vor dem Hintergrund des Lernzeitenerlasses. Je nach Umsetzung des Erlasses an der städtischen Gesamtschule Waldbröl, ergeben sich auch neue Anforderungen an individualisiertes Lernen und das Aufbrechen von typischen, räumlich begrenzten Lernsituationen. Vor diesem Hintergrund wird die genaue Definition einer räumlichen Ausstattung zunächst bis zur Mitte des Schuljahres 2022/2023 unbeantwortet bleiben müssen, da für diesen Zeitraum erst mit einer Entscheidung der Schulgemeinschaft zur weiteren pädagogischen Arbeit zu rechnen ist.

Lern- und Kommunikationsplattform

Die Entwicklungen hinsichtlich der Nutzbarkeit von Microsoft Produkten im Land NRW muss weiterhin sehr genau beobachtet werden. Die Datenschutzbeauftragten der Bundesländer agieren hier sehr unterschiedlich, selbst regional gibt es unterschiedliche Einschätzungen zur Zulässigkeit der Nutzung. Es ist zu befürchten, dass eine Entscheidung GEGEN Microsoft Produkte durch das Land mittelfristig nicht zu vermeiden sein wird und ein Lernplattformwechsel notwendig wird. Die Gesamtschule Waldbröl hat einen Zugang zu Logineo NRW bereits aktiviert, allerdings ist hier noch Fortbildungsbedarf. Inwieweit diese Plattform ein adäquater Ersatz sein kann, ist jedoch fraglich⁹.

Server-Infrastruktur, Betriebssysteme und „Campus“-Idee

Die städtische Gesamtschule Waldbröl ist mit einer modernen Server-Infrastruktur ausgestattet, die flexibel und zukunftsorientiert ist. Allerdings obliegt die Administration zum überwiegenden Teil derzeit der Schule. Im Sinne einer Vereinheitlichung der IT-Strukturen der Stadt ist es auch unser Bestreben, eine Lösung für den Support zu finden, die sowohl durch den Schulträger selbst, als auch durch den sog. 2nd-Level-Support geleistet werden kann.

Ein langfristiges Ziel soll es sein, die Server-Landschaft der Schulen der Stadt derart zu vereinheitlichen, dass zukünftig die Schulserver der Schulen der Stadt „off-site“ im Rathaus stehen und dort direkt durch die IT-Mitarbeiter des Schulträgers administriert werden können. Die Schulen können sich dadurch auf Aufgaben des 1st-Level-Supports¹⁰ und die pädagogische Konzeptionierung und Arbeit fokussieren.

Die Stadt Waldbröl hat über Landesfördergelder bereits eine Ausbildungsstelle im Bereich der IT geschaffen, die dazu dienen soll, zukünftig die Schulen bei der Bewältigung ihrer Aufgaben zu unterstützen.

Ein weiterer, interessanter Aspekt hierbei ist, dass durch eine gemeinsame Infrastruktur der Schulen besonders im Bereich des Schulzentrums (Gesamtschule, Gymnasium, Realschule) ein gemeinsames Netzwerk inklusive WLAN realisiert werden kann, welches ein gemeinsames Arbeiten der SchülerInnen unterschiedlicher Schulen ermöglicht, einen fachlichen Austausch der Kollegien der Schulen eröffnet und den „Campus“-Gedanken technisch so vorantreibt. So könnte, trotz der prinzipiellen Unterschiede der

⁹ Informationen dazu sind zu finden unter

<https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Startseite/> (Stand 14.11.2021, 19:25 Uhr)

¹⁰ Siehe dazu die detaillierte Beschreibung auf der Seite der Medienberatung NRW <https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Supportregelung/Aufgaben-der-Schule/> (Stand 21.08.2019, 10:19 Uhr)

pädagogischen Ansätze der unterschiedlichen Schulformen, eine gemeinsame „digitale Lernkultur“ entstehen.

Zeitplan

Wie bereits dargestellt, befindet sich die Schule in vielfältiger Art und Weise im Umbruch. Die Veränderungen beziehen sich auf räumliche, personelle und besonders pädagogische Bereiche. Aktuell wurden bereits viele Baumaßnahmen durchgeführt, die u.a. auch die IT-Infrastruktur betreffen.

Die neu gegründete Schulentwicklungsgruppe „Digitalisierung“ hatte im Herbst 2021 einen Fahrplan erstellt, wie sie sich das weitere Fortschreiten hinsichtlich der IT-Ausstattung und der zukünftigen Entwicklung an der Schule vorstellt.

„Fahrplan“ für die nächsten Jahre

Bis Sommer 2022 z.B.:

- Fortbildungen zur Nutzung der SMART Smartboards
- Digitalisierung der Lernzeiten „neue 5“ SJ 22/23
- Schülerfirma „IT“ Gründungsplanung

Bis Winter 2022 z.B.:

- Einführung Tabletklassen „neue 5“

Bis Sommer 2023 z.B.:

- Evaluation Pilotjahrgang und Entscheidung bzgl. flächendeckender Anschaffung von Tablets für alle Jahrgänge

Von den dargestellten Zielen muss aus verschiedenen Gründen abgerückt werden. Die Anschaffung der Smartboards hat sich aufgrund personeller Probleme bei der Stadt verzögert. Die Einführung der Tabletklassen muss ebenfalls verschoben werden, da rechtliche Fragen zur Absicherung der Geräte kurzfristig entstanden sind und geklärt werden müssen.

Langfristige Bedarfe

Hinsichtlich des zunehmenden Einsatzes von Privatgeräten durch SchülerInnen im Unterricht ist eine klar definierte Lösung zu finden, um sowohl die KollegInnen, als auch die SchülerInnen und Eltern zu entlasten. Das Konzept des BYOD (bring your own device) ist als Übergangslösung hilfreich.

Prinzipiell muss langfristig allen Mitgliedern der Schulgemeinschaft die Möglichkeit eingerichtet werden, sich auf vielfältige Art und Weise mit Digitalisierung auseinandersetzen zu können. Dies ist Bildungsauftrag unserer Schule und es kann nicht davon ausgegangen werden, dass die SchülerInnen in ihrem häuslichen Umfeld die gleichen Zugangs- und Auseinandersetzungsmöglichkeiten mit digitalen Medien haben, die ihnen im pädagogischen Umfeld der Schule geboten werden können.

Die Elternfinanzierung von Endgeräten kann eine Möglichkeit sein, hier eine Einheitlichkeit herzustellen. Bei der aktuellen Zahl von ca. 1000 SchülerInnen ist die Gesamtschule Waldbröl in der Lage 15% der

SchülerInnen selbst mit Geräten auszustatten, falls seitens der Elternhäuser keine Endgeräte gestellt werden können oder wollen.

Im Sinne einer Bildungsgerechtigkeit und Gleichbehandlung aller muss ein langfristiges Ziel dennoch sein, dass die Beschaffung und Wartung von mobilen Endgeräten durch den Schulträger getragen wird. Es bleibt zu hoffen, dass der politische Will besteht, den Schulen die entsprechenden Mittel zur Verfügung zu stellen.

Fortbildungsbedarf

Jenseits des individuellen Fortbildungsengagements der einzelnen KollegInnen ist es unabdingbar, das Kollegium zu qualifizieren, um das Medienkonzept umsetzen zu können. Entsprechend müssen geeignete Fortbildungsmaßnahmen durchgeführt werden, die sowohl fachunabhängig, als auch fachspezifisch sind. Dabei müssen sowohl Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen durchgeführt werden, die sich aus bestimmten Bedarfen des Kollegiums heraus ergeben, als auch solche, die unabhängig Impulse setzen können. Dabei ist einerseits die Zusammenarbeit mit dem Medienkompetenzteam NRW unbedingt notwendig, andererseits auch der Schulträger in der Pflicht, das Kollegium im Umgang mit Medien- und Softwarelösungen fortzubilden.

Ein großer Teil der Fortbildungen kann aufgrund der hohen Sachkenntnis im Kollegium schulintern durchgeführt werden, da aufgrund des persönlichen Engagements das Kollegium immer „am Ball bleibt“ und durch Mini-Fortbildungen immer wieder neuer Input gegeben wird.

Umsetzung durch den Schulträger

Das Medienkonzept der städtischen Gesamtschule Waldbröl ist Grundlage für die Entwicklung eines Medienentwicklungsplans durch den Schulträger. Im Rahmen des Medienentwicklungsplans sollen nach Maßgabe des Haushaltes die pädagogischen Forderungen der Schulen umgesetzt werden. Unangetastet davon bleibt die Verpflichtung des Schulträgers, eine am allgemeinen Stand der Technik und Informationstechnologie orientierte Ausstattung zur Verfügung zu stellen.¹¹

Für die Stadt Waldbröl wurde im Jahre 2018 ein Medienentwicklungsplan durch die Firma Thomassen Consult erstellt. Dieser Medienentwicklungsplan greift die im Medienkonzept 2019 dargestellten Bedarfe auf und stellt Perspektiven zur Umsetzung samt Zeitplänen dar. Der Schulträger hat große Teile des Medienentwicklungsplan bereits umgesetzt.

¹¹ Siehe dazu §79 Schulgesetz NRW: »Die Schulträger sind verpflichtet, die für einen ordnungsgemäßen Unterricht erforderlichen Schulanlagen, Gebäude, Einrichtungen und Lehrmittel bereitzustellen und zu unterhalten sowie das für die Schulverwaltung notwendige Personal und eine am allgemeinen Stand der Technik und Informationstechnologie orientierte Sachausstattung zur Verfügung zu stellen.«

Verbindlich eingeführte Strukturen

Teams und OneNote

Microsoft Teams ist die zentrale Kommunikations- und Lernplattform. Während der Corona-Pandemie hat sich Teams als hervorragendes Instrument erwiesen, um die Team-Strukturen unserer Schule abzubilden, Kommunikation sicherzustellen, Entscheidungsmöglichkeiten einzuräumen und online sowohl in der Schule als auch im home schooling Unterricht zu ermöglichen bzw. zu ergänzen.

Der Funktionsumfang von Teams soll an dieser Stelle nicht vertieft werden, da dies den Rahmen des Medienkonzepts sprengen würde. Entscheidend ist hierbei, dass die Verwendung sowie die Art und Weise der Verwendung in gemeinsamen Konferenzbeschlüssen festgelegt worden ist und hierüber schulweite Einigkeit besteht.

Microsoft OneNote soll als digitales Unterrichtsheft dienen und bietet vielfältige Möglichkeiten für pädagogisch sinnvolles Arbeiten mit digitalen Inhalten. Zusätzlich können hier im Rahmen des S-A-M-R-Modells Aufgaben erstellt werden, die digitale Kompetenzen tatsächlich fördern und das Potential digitaler Medien nutzen. Auch hier wurde per Konferenzbeschluss Einigkeit hergestellt, dass diese Plattform Ausgangspunkt für digital erstelltes Lernmaterial sein soll und das Kollegium sich selbst verpflichtet, sich in diesen Bereichen die notwendigen Kompetenzen anzueignen.

Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW

Grundsätzliches

Der Medienkompetenzrahmen NRW ist verpflichtend zur Überarbeitung der schulinternen Lehrpläne und der Medienkonzepte eingeführt worden. In der ursprünglichen Fassung (Medienpass NRW) ist diese Einarbeitung in die Lehrpläne bereits erfolgt. Die Ergebnisse dieser Erarbeitung dienen als Grundlage der Bedarfsermittlung der Fachschaften. Die sechste Kompetenzebene, die im neuen Medienkompetenzrahmen aufgeführt ist, gilt es in der Überarbeitung des Medienkonzepts einzupflegen. Die Kompetenzbereiche sind folgende:

- 1. Bedienen und Anwenden** beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.
- 2. Informieren und Recherchieren** umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.
- 3. Kommunizieren und Kooperieren** heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.
- 4. Produzieren und Präsentieren** bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.
- 5. Analysieren und Reflektieren** ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.

6. Problemlösen und Modellieren verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert

Umsetzung durch die Fachschaften

Im Folgenden werden die von den Fachschaften erarbeiteten Umsetzungsmöglichkeiten des Medienkompetenzrahmens NRW im Rahmen der schulinternen Lehrpläne dargestellt.

1.1 Bedienen und Anwenden: 5./6. Jahrgang	
Teilkompetenzen	
wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an	
wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an	<p>Deutsch: Erzählen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schreiben als Prozess: Elementare Methoden der Textplanung, -formulierung und -überarbeitung anwenden <p>Gesellschaftslehre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - (5) Exponatbeschreibung – Zeitstrahl - (6) Deckblatt / Präsentation / Handout erstellen zu einem Mittelalterthema <p>Kunst: Hier spricht dein Körper!</p> <ul style="list-style-type: none"> - (Schwerpunkt Fotografie – Standbilder; einfache Nachbearbeitung) - <i>Programme:</i> Gimp, Irfan View, Fast Tone Viewer, Canon Kamera Software - <p>Darstellen und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen
wenden Standardfunktionen von Video- und Audioprogrammen an	<p>Englisch: Ein kleines Projekt selbstständig gestalten und kooperatives Sprachenlernen:</p> <ul style="list-style-type: none"> - a normal day at school: Unit 4, S. 85, Lighthouse1 <p>Kunst: Bilder der Welt – Meine Welt in Bildern</p> <ul style="list-style-type: none"> - (Schwerpunkt Fotografie & Film; im kurzen Trickfilm bedienen und anwenden, Einstellungsgrößen) - <i>Programme:</i> Virtual Dub, Stop Motion <p>Darstellen und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen
Beschreiben technische Grundlagen des Internets	

Teilkompetenzen

Recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken

ACUT-Tag Schlüsselwortmethode

Deutsch: Buchprojekt, (Tier)Sachtexte, Unfallbericht

- **Lesen – Umgang mit Texten und Medien:** Lesetechnik und Strategien

Gesellschaftslehre:

- (5) Kartenlesen – Standortsuche – GoogleMaps

Philosophie:

- Texte und andere Medien erschließen
- Begriffe klären und angemessen verwenden
- Wertkonflikte bearbeiten

Darstellen und Gestalten

- - in allen Themen

Vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung von Sachinhalten

ACUT-Tag Schlüsselwortmethode

Deutsch: Buchprojekt, Thema (Tier)Sachtexte, Unfallbericht

- **Lesen – Umgang mit Texten und Medien:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Gesellschaftslehre:

- (6) Naturraum Küsten- und Gebirgslandschaften – Vergleich verschiedener Sichtweisen

Philosophie:

- Texte und andere Medien erschließen
- Begriffe klären und angemessen verwenden
- Wertkonflikte bearbeiten

Darstellen und Gestalten

- - in allen Themen

Erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen

ACUT-Tag Schlüsselwortmethode

Deutsch: Buchprojekt, Thema (Tier)Sachtexte, Unfallbericht

- **Lesen – Umgang mit Texten und Medien:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen

ACUT-Tag Schlüsselwortmethode

Deutsch: Buchprojekt, (Tier)Sachtexte

- **Lesen – Umgang mit Texten und Medien:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Gesellschaftslehre:

- (5) Was bedeuten Medien für uns?

Darstellen und Gestalten

- - in allen Themen

1.3. Kommunizieren und Kooperieren: 5./6. Jahrgang

Teilkompetenzen

Verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsform	Deutsch: Märchen, Fabeln, Roman-Film-Vergleich <ul style="list-style-type: none">- Reflexion über Sprache: Sprache als Mittel der Verständigung Englisch: Schreiben <ul style="list-style-type: none">- Kurze persönliche Alltagstexte schreiben und Sachverhalte aus dem eigenen Erfahrungshorizont beschreiben: feeling good (E-Mail schreiben), S. 81 Unit 4 Lighthouse2
Gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um	
Beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten	Gesellschaftslehre: <ul style="list-style-type: none">- (5) Was bedeuten Medien für uns?
Nutzen altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten	Gesellschaftslehre: <ul style="list-style-type: none">- (5) Steinzeit Darstellen und Gestalten <ul style="list-style-type: none">- in allen Themen

1.4. Produzieren und Präsentieren: 5./6. Jahrgang

Teilkompetenzen

Entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienprodukts

Englisch: Selbstständiges und kooperatives Sprachen-Lernen

- **Kleine Projekte gestalten**, z.B. Video about British History oder Healthy Living (Videotagebuch)

Gesellschaftslehre:

- (6) Mittelalter z.B. eine Burg bauen

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt

Englisch: Selbstständiges und kooperatives Sprachen-Lernen:

- **Kleine Projekte gestalten** z.B. Video about British History oder Healthy Living (Videotagebuch)

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Präsentieren ihr Medienprodukt vor MitschülerInnen

Deutsch: Buchprojekt

- **Aufgaben Sprechen:** Eigene Erfahrungen und Geschichten anschaulich und lebendig erzählen; Zu einem begrenzten Sachthema stichwortgestützt Ergebnisse vortragen und hierbei Medien einsetzen

Kunst: Hier spricht dein Körper!

- (Schwerpunkt Fotografie – Standbilder; einfache Nachbearbeitung)
- *Programme:* Gimp, Irfan View, Fast Tone Viewer, Canon Kamera Software

Kunst: Bilder der Welt – Meine Welt in Bildern

- (Schwerpunkt Fotografie & Film; im kurzen Trickfilm bedienen und anwenden, Einstellungsgrößen)
- *Programme:* Virtual Dub, Stop Motion

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

1.5. Analysieren und Reflektieren: 5./6. Jahrgang

Teilkompetenzen

Beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit

Deutsch: Märchen, Fabeln

- **Schreiben:** Texte schreiben

Kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten

Deutsch: Roman-Film-Vergleich

- **Lesen – Umgang mit Texten und Medien:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-)Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen

Deutsch: Märchen

- **Lesen – Umgang mit Texten und Medien:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Gesellschaftslehre:

- (5/6) zu einem passenden Thema

Kennen Grundregeln des Urheberrechts

Deutsch: Märchen, Buchprojekt, Roman-Film-Vergleich

- **Lesen – Umgang mit Texten und Medien:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Gesellschaftslehre:

- (5/6) zu einem passenden Thema

2.1 Bedienen und Anwenden: 7./8. Jahrgang

Teilkompetenzen

bedienen und konfigurieren eines Betriebssystems

wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an

Deutsch: Indienmappe (China)

- **Schreiben:** Schreiben als Prozess

Englisch: Arbeitsergebnisse mit Textverarbeitungsprogrammen aufbereiten

- Lighthouse 4, Unit i New York, 3 sights mit Bildern präsentieren (+Internetrecherche)

Latein (ab 8 Jg): Text- und Bildbeiträge für Lernplakate

- Thema: Römischen Alltag (Römisches Forum, Basilika, Tempel, Thermen, Circus, Stadthaus, römisches Essen)

Physik und Sport (8):

- (Präsentationsprogramm: Präsentation der Ergebnisse der Bewegungsanalyse)

Kunst: In der Welt von Comic und Manga

- (Schwerpunkt Medienkunst – digitale Bildbearbeitung, Gimp-Werkzeuge
- *Programme:* Gimp

Kunst: Meine Stadt baut mir ein Denkmal! – Inszenierte Selbstporträts

- (Schwerpunkt Medienkunst –digitale Bildbearbeitung Teil II (z. B. einfügen von fremden Bildern/ Bildteilen)
- *Programme:* Gimp

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

wenden Tabellenkalkulationsprogrammen an

Mathematik: Daten erheben und auswerten, mit dem Zufall rechnen, Ebene Figuren beschreiben, Kongruente Figuren

- **Stochastik:** Datenerhebungen planen und Tabellenkalkulation nutzen
- **Werkzeuge:** Mathematische Werkzeuge nutzen

Deutsch: Balladen, Indienmappe (China)

- **Schreiben:** Schreiben als Prozess
- **Lesen:** Produktorientierter Umgang mit Texten und Medien

Physik und Sport (8):

- mithilfe eines Tabellenkalkulationsprogramms Messreihen, u. a. zu Bewegungen, grafisch darstellen

wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Video- und Audioprogrammen an

Physik und Sport (8):

- Bewegungsanalyse mit einem Video-Analyse-Programm beispielsweise VIANA (Windows, IOS); Tracker (Linux, Windows, IOS)

Französisch (7):

- Die eigene Schule in einem Werbevideo vorstellen (Schnitt, Kamera, Ton, Präsentation) Lektion 2
- Video erstellen mit Textanteilen

Französisch (8):

- Der Weg ins Berufsleben: eigene Berufswünsche filmen; einen Bewerbungsfilm erstellen (Modell B)
- einen Filmroman mit nippet-Tool erstellen (Lektion 1)
- Video erstellen mit Textanteilen

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

2.2 Informieren und Recherchieren: 7./8. Jahrgang

Teilkompetenzen

Führen fundierte Medienrecherchen durch	<p>Deutsch: Indienmappe (China), Zeitungsprojekt</p> <ul style="list-style-type: none">- Inhaltsfeld Medien: Kompetenzbereich Produktion <p>Englisch: Internetrecherchen zu einem begrenzten Thema durchführen, z.B.</p> <ul style="list-style-type: none">- London Sights – Creating a sightseeing tour on a budget <p>Französisch (7):</p> <ul style="list-style-type: none">- französische Popmusikgruppen, Musikvideos, Interviews (Tous Ensemble 2, Modell A, ein Kochvideo drehen Modell B)- Informationen zur Stadt Marseille recherchieren und in einer digitalen Bildcollage visualisieren <p>Französisch (8):</p> <ul style="list-style-type: none">- Aktivitäten in den Pyrenäen – Tourismusangebot (L2)- einen Tourenguide für eine Pyrenäenreise mit snippet-Tool erstellen <p>Latein (ab 8. Jg): Kultur und Geschichte</p> <ul style="list-style-type: none">- Zu ausgewählten Themen Informationen weitgehend selbstständig beschaffen, geordnet auswerten und präsentieren (vgl. LB prima.brevis S. 13 Aufg. 4; S. 25; S. 36 Aufg. 1) <p>Philosophie (7): Internetrecherche</p> <ul style="list-style-type: none">- Möglichkeiten und Grenzen technischer Entwicklung- erarbeiten sich den Begriff des „Hoaxes“ <p>Philosophie (8):</p> <ul style="list-style-type: none">- politische Konflikte und ihre Entstehung <p>Physik (8): Optik</p> <ul style="list-style-type: none">- interaktives Teleskop online auf Planet-Schule.de <p>Darstellen und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none">- in allen Themen
Sind vertraut mit Zitier-weisen und Quellenangaben von Texten	<p>Deutsch: Indienmappe (China), Ganzschrift, Zeitungsprojekt</p> <ul style="list-style-type: none">- Schreiben: Texte schreiben <p>Philosophie (7): Internetrecherche</p> <ul style="list-style-type: none">- erarbeiten sich den Begriff des „Hoaxes“- untersuchen das Internet nach gezielten Falschmeldungen. Analysieren den Grund der Falschmeldung
Vergleich und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen	<p>Deutsch: Zeitungsprojekt, Einführung in das Drama</p> <ul style="list-style-type: none">- Inhaltsfeld Texte: Kompetenzbereich Rezeption- Inhaltsfeld Medien: Kompetenzbereich Produktion <p>Philosophie (7): Internetrecherche</p> <ul style="list-style-type: none">- erarbeiten sich den Begriff des „Hoaxes“- untersuchen das Internet nach gezielten Falschmeldungen. Analysieren den Grund der Falschmeldung <p>Philosophie (8):</p> <ul style="list-style-type: none">- politische Konflikte und ihre Entstehung- erarbeiten anhand von sozialen Netzwerken den Begriff des Avatars und den Unterschied zwischen Virtualität und Realität

	<p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen
<p>Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf</p>	<p><u>Deutsch: Zeitungsprojekt</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Inhaltsfeld Texte: Kompetenzbereich Rezeption - Inhaltsfeld Medien: Kompetenzbereich Produktion <p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen

2.3 Kommunizieren und Kooperieren: 7./8. Jahrgang

Teilkompetenzen

Beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen

Deutsch: Thema Zeitungsprojekt

- **Schreiben:** Texte schreiben

Latein (ab 8. Jg):

- Römische Wachstafelchen als ein Kommunikationsmittel der Antike (LB prima.brevis S. 25 SW 2)
- Römische Inschriften als ein Kommunikationsmittel der Antike (LB prima.brevis S. 15 Ü J; S. 35 Ü L)

Wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an

Kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails

Analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selbst einbringen können

Philosophie (8):

- politische Konflikte und ihre Entstehung
- erarbeiten anhand von sozialen Netzwerken den Begriff des Avatars und den Unterschied zwischen Virtualität und Realität

Kunst: Meine Stadt baut mir ein Denkmal! – Inszenierte Selbstporträts

- (Schwerpunkt Medienkunst –digitale Bildbearbeitung Teil II (z. B. einfügen von fremden Bildern/ Bildteilen)
- *Programme:* Gimp

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

2.4 Produzieren und Präsentieren: 7./8. Jahrgang

Teilkompetenzen

Entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes	<p>Deutsch: Indienmappe (China)</p> <ul style="list-style-type: none">- Schreiben: Schreiben als Prozess- Lesen: Umgang mit Sachtexten und Medien <p>Englisch: Lern- und Arbeitstechniken nutzen; dabei auch digitale Medien im unterrichtlich gesteuerten Lernen einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none">- Lighthouse 4 , Präsentation USA am Ende des Schuljahres <p>Französisch (7):</p> <ul style="list-style-type: none">- Die eigene Schule in einem Werbevideo vorstellen (Schnitt, Kamera, Ton, Präsentation) Lektion 2- Video erstellen mit Textanteilen <p>Französisch (8):</p> <ul style="list-style-type: none">- Der Weg ins Berufsleben: eigene Berufswünsche filmen; einen Bewerbungsfilm erstellen (Modell B)- einen Filmroman mit nippet-Tool erstellen (Lektion 1)- Video erstellen mit Textanteilen <p>Darstellen und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none">- in allen Themen
Erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein	<p>Deutsch: Balladen</p> <ul style="list-style-type: none">- Schreiben: Schreiben als Prozess- Lesen: Produktorientierter Umgang mit Sachtexten und Medien <p>Darstellen und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none">- in allen Themen
Präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	<p>Deutsch: Balladen</p> <ul style="list-style-type: none">- Sprechen und Zuhören: Sprechen – Gestaltend Sprechen <p>Englisch: Kurze Redebeiträge durch Sammeln von Redemitteln und Stichworten vorbereiten</p> <p>Latein (ab 8. Jg): Informationen in Form von kleinen Referaten geordnet auswerten und präsentieren</p> <p>Darstellen und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none">- in allen Themen
geben MitschülerInnen kritikgeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	<p>Deutsch: Balladen, Indienmappe (China)</p> <ul style="list-style-type: none">- Sprechen und Zuhören: Zuhören <p>Französisch:</p> <ul style="list-style-type: none">- Videoanalyse und Feedback <p>Darstellen und Gestalten</p> <ul style="list-style-type: none">- in allen Themen

2.5 Analysieren und Reflektieren: 7./8. Jahrgang

Teilkompetenzen

Analysieren und bewerten Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien

Deutsch: Zeitungsprojekt

- **Lesen:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Englisch: Texterschließungstechniken auch im Umgang mit audiovisuellen Textformaten einsetzen

- Lighthouse 3 , Unit 2, S.43, Filmmittel analysieren

Kunst: In der Welt von Comic und Manga

- (Schwerpunkt Medienkunst – digitale Bildbearbeitung, Gimp-Werkzeuge - *Programme:* Gimp
-

Kunst: Meine Stadt baut mir ein Denkmal! – Inszenierte Selbstporträts

- (Schwerpunkt Medienkunst –digitale Bildbearbeitung Teil II (z. B. einfügen von fremden Bildern/ Bildteilen)
- *Programme:* Gimp

Darstellen und Gestalten

- - in allen Themen

Analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen

Deutsch: Kurzgeschichten

- **Lesen:** Umgang mit Sachtexten und Medien

Philosophie (8):

- politische Konflikte und ihre Entstehung
- erarbeiten anhand von sozialen Netzwerken den Begriff des Avatars und den Unterschied zwischen Virtualität und Realität

Kunst: In der Welt von Comic und Manga

- (Schwerpunkt Medienkunst – digitale Bildbearbeitung, Gimp-Werkzeuge
- *Programme:* Gimp
-

Kunst: Meine Stadt baut mir ein Denkmal! – Inszenierte Selbstporträts

- (Schwerpunkt Medienkunst –digitale Bildbearbeitung Teil II (z. B. einfügen von fremden Bildern/ Bildteilen)
- *Programme:* Gimp
-

Darstellen und Gestalten

- - in allen Themen

Kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen

Kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung

3.1 Bedienen und Anwenden: 9./10. Jahrgang

Teilkompetenzen

bedienen und konfigurieren eines Betriebssystems

wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an

Gesellschaftslehre:

- Präsentation zum Thema „Extremismus“

Physik (9): Stromversorgung

- Präsentationsprogramme: Referate zum Thema „Vor- und Nachteile nicht erneuerbarer und regenerativer Energiequellen“

Physik (10): Stromversorgung einer Stadt

- Präsentationsprogramme: Unterscheidung verschiedener Energiequellen + odp- (ppt-)
- Vortrag zu den verschiedenen Energiequellen /Energieträgern

Kunst: Unser Werbemagazin! – Werbeseiten zu erfundenen Produkten

- (Schwerpunkt Medienkunst – analoge und digitale Layouts realisieren, digitale Bildbearbeitung)
- *Programme:* Gimp, Scribus, Correl Draw, Paint

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

wenden Tabellenkalkulationsprogrammen an

Mathematik: Parabeln genauer betrachten – Parabelbögen, Verpackungen, Messen und Gelände, Tarife und Kosten im Vergleichen, Der Satz des Pythagoras, Brücken und mehr, Rund um den Kreis

Physik (10): Kernkraftwerke und Entsorgung

- Zerfallskurven und Halbwertszeiten darstellen und interpretieren

Biologie (10):

- erstellen mit einer Tabellenkalkulation die Verteilung der Phänotypen nach den Mendelschen Regeln

Chemie:

- z.B. zum Thema Titration

wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Video- und Audioprogrammen an

Kunst: Ein Film für die ganze Welt? YouTube oder Bollywood

- (Schwerpunkt Medienkunst Film – Filmsequenzen entwerfen und realisieren; filmsprachliche Mittel analysieren und in eigenen Gestaltungen anwenden)
- *Programme:* Virtual Dub, Filmora (Windows), Lightworks (Windows und Linux), App-Video-Editor: Videobearbeitung (Android), Viva Video: Video Editor (Android)
-

Musik (9/10):

- zu einem Unterrichtsthema

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Teilkompetenzen

Führen fundierte Medienrecherchen durch

Gesellschaftslehre (9):

- Mini Facharbeit zum Thema „Fake News“

Französisch (9):

- Recherche zu Migration in Frankreich „double culture“ - tous ensemble (Bd 4 Lektion 2)
- Recherche – der Sonnenkönig als französische Ikone (Lektion 3)
- Recherche – Straßburg – capitale européenne (Lektion 4)
- Der Weg ins Berufsleben: eigene Berufswünsche filmen; einen Bewerbungsfilm erstellen (Modell B)

Französisch (10):

- Recherche zum Comicfestival – festival de BD - tous ensemble (Bd 5 Lektion 3)
- Video erstellen mit Textanteilen

Latein: Internetrecherche

- Rezeption antiken Götterglaubens (LB prima.brevis Lektion 15) und dessen politischer Instrumentalisierung (Lektion 18) sowie antiken Aberglaubens (Lektion 16; 19 Z) (Jg. 10)

Philosophie (9):

- erarbeiten sich Eckpfeiler der ökonomischen Krise

Physik (9): Elektrofahrzeuge

- Recherche im Internet zum Thema „Bauformen von Elektromotoren“
- Arbeiten im Internet <http://www.planet-schule.de/wissenspool/meilensteine-der-naturwissenschaft-undtechnik/inhalt/links-literatur/elektrizitaet/volta-faraday-ampere-und-ohm.html>

Physik (10): Kernkraftwerke und Entsorgung

- Recherche im Internet: Entwicklung verschiedener Atommodelle bis Bohr

Physik (10): Die Erde im Weltall

- Arbeiten im Internet: wesentliche Eigenschaften der kosmischen Objekte Sonne, Sterne, schwarze Löcher, Galaxien beschreiben <http://www.astronomietagebuch.de/sterne.php>

Biologie (10):

- erarbeiten sich die Position der WHO zur Definition von Gesundheit, können diese erläutern und Maßnahmen zur Erhaltung der eigenen Gesundheit benennen

Chemie:

- z.B. zum Thema Max-Samer GmbH – mit Präsentation

Musik (9/10):

- zu einem Unterrichtsthema

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten

Deutsch: Ganzschrift mit Themenschwerpunkt Diskriminierung und Unterdrückung, Auseinandersetzung mit einer Ganzschrift, informierende Texte

Gesellschaftslehre (9):

- Mini Facharbeit zum Thema „Fake News“

	<p><u>Musik (9/10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zu einem Unterrichtsthema <p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen
<p>Vergleich und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen</p>	<p><u>Deutsch: informierende Texte</u></p> <p><u>Gesellschaftslehre (10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Wahlplakate früher / heute <p><u>Latein:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Methode Quellenanalyse und -Bewertung (LB prima.brevis S. 98) <p><u>Philosophie (10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - untersuchen optische Täuschungen auf ihre Eigenschaften - untersuchen Todesanzeigen auf Hoffnungs- und Trauerperspektiven <p><u>Physik (10): Kernkraftwerke und Entsorgung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Recherche im Internet:</u> Entwicklung verschiedener Atommodelle bis Bohr <p><u>Biologie (10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - können verschiedene Formen der Mutation wertfrei als Veränderungen des Erbgutes darstellen und bei deren Bedeutung für Lebewesen zwischen einem Sach- und Werturteil unterscheiden <p><u>Chemie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - je nach Thema – kritisch mit Kurzfilmen umgehen <p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen
<p>Filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf</p>	<p><u>Deutsch: informierende Texte</u></p> <p><u>Gesellschaftslehre (10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mini Facharbeit <p><u>Biologie (10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - können verschiedene Formen der Mutation wertfrei als Veränderungen des Erbgutes darstellen und bei deren Bedeutung für Lebewesen zwischen einem Sach- und Werturteil unterscheiden <p><u>Chemie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Themen: Chemie und Umwelt / Energie <p><u>Musik (9/10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zu einem Unterrichtsthema <p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen

3.3 Kommunizieren und Kooperieren: 9./10. Jahrgang

Teilkompetenzen

Beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen

Deutsch: Medieneinfluss

Gesellschaftslehre:

- Flüchtlinge (gestern / heute)

Wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an

Gesellschaftslehre:

- Demokratie sichern

Kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen; erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails

Teil der Klassenstunde

Deutsch: Medieneinfluss

Gesellschaftslehre (9):

- Mini Facharbeit zum Thema „Fake News“

Analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selbst einbringen können

Gesellschaftslehre (9):

- (9) Mini Facharbeit zum Thema „Fake News“
- Propaganda & Widerstand – im Vergleich zu heute

Kunst: Unser Werbemagazin! – Werbeseiten zu erfundenen Produkten

- (Schwerpunkt Medienkunst – analoge und digitale Layouts realisieren, digitale Bildbearbeitung)
- *Programme:* Gimp, Scribus, Correl Draw, Paint
-

Kunst: Ein Film für die ganze Welt? YouTube oder Bollywood

- (Schwerpunkt Medienkunst Film – Filmsequenzen entwerfen und realisieren; filmsprachliche Mittel analysieren und in eigenen Gestaltungen anwenden)
- *Programme:* Virtual Dub, Filmora (Windows), Lightworks (Windows und Linux), App-Video-Editor: Videobearbeitung (Android), Viva Video: Video Editor (Android)

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

3.4 Produzieren und Präsentieren: 9./10. Jahrgang

Teilkompetenzen

Entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes

Französisch (9):

- tous ensemble (Bd 4 Lektion 2): Schüler*innen erstellen einen Projektplan zur Präsentation einer berühmten Persönlichkeit, die einen Migrationshintergrund hat, als multimedia Präsentation
- tous ensemble (Bd 4 Lektion 4): eine Klassenfahrt nach Straßbourg planen, die sie detailliert entwickeln und präsentieren

Gesellschaftslehre:

- Zeitzeugen nach 1945
- Entwicklung der EU
- Klimawandel

Biologie (10):

- können verschiedene Formen der Mutation wertfrei als Veränderungen des Erbgutes darstellen und bei deren Bedeutung für Lebewesen zwischen einem Sach- und Werturteil unterscheiden

Chemie:

- klassische Präsentationen mit Vortrag und Handout
- Facharbeiten
- Stop-Motion-Filme

Musik (9/10):

- zu einem Unterrichtsthema

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente bewusst ein

Französisch (10):

- tous ensemble (Bd 5 Lektion 3): Schüler*innen entwickeln einen eigenen Beitrag zum Comicfestival und planen diesen

Latein:

- Erstellung einer umfangreicheren Powerpoint-Präsentation zu Ereignissen, Personen und politischen Hintergründen der Römischen Geschichte (LB prima.brevis Lektionen 8 bis 14) mit selbstständiger Recherche, durch mündlichen Vortrag begleiteter Präsentation sowie Feedback und Evaluation durch die Lerngruppe (Jg. 9)

Gesellschaftslehre:

- Zeitzeugen nach 1945
- Entwicklung der EU

Biologie (10):

- können verschiedene Formen der Mutation wertfrei als Veränderungen des Erbgutes dargestellt und bei deren Bedeutung für Lebewesen zwischen einem Sach- und Werturteil unterscheiden

Chemie:

- klassische Präsentationen mit Vortrag und Handout
- Facharbeiten
- Stop-Motion-Filme

Musik (9/10):

- zu einem Unterrichtsthema

	<p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen
Präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme	<p><u>Deutsch: Praktikumsvorbereitung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Vorstellungsgesprächstraining <p><u>Französisch (9):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Schüler*innen erstellen einen Projektplan zur Präsentation einer berühmten Persönlichkeit, die einen Migrationshintergrund hat, als multimedia Präsentation - tous ensemble (Bd 4 Lektion 4): eine Klassenfahrt nach Straßbourg planen, die sie detailliert entwickeln und präsentieren <p><u>Französisch (10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - tous ensemble (Bd 5 Lektion 3): Schüler*innen entwickeln einen eigenen Beitrag zum Comicfestival und planen diesen <p><u>Gesellschaftslehre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Zeitzeugen nach 1945 - Entwicklung der EU - Klimawandel <p><u>Physik (9): Stromversorgung</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - (<u>Präsentationsprogramm</u>: Referate zum Thema „Vor- und Nachteile nicht erneuerbarer und regenerativer Energiequellen“) <p><u>Physik (10): Stromversorgung einer Stadt</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Präsentationsprogramme</u>: Unterscheidung verschiedener Energiequellen + odp- (ppt-) - Vortrag zu den verschiedenen Energiequellen /Energieträgern <p><u>Biologie (10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - können verschiedene Formen der Mutation wertfrei als Veränderungen des Erbgutes darstellen und bei deren Bedeutung für Lebewesen zwischen einem Sach- und Werturteil unterscheiden <p><u>Chemie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - klassische Präsentationen mit Vortrag und Handout - Facharbeiten - Stop-Motion-Filme <p><u>Musik (9/10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - zu einem Unterrichtsthema <p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen
geben MitschülerInnen kritikgeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation	<p><u>Französisch (9/10):</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Kriterien geleitetes Feedback zu beiden Präsentationen (berühmte Persönlichkeit – Klassenfahrt) bzw. zum BD <p><u>Gesellschaftslehre:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entwicklung der EU <p><u>Chemie:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Feedback Runden <p><u>Darstellen und Gestalten</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - in allen Themen

3.5 Analysieren und Reflektieren. 9./10. Jahrgang

Teilkompetenzen

Analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien

Französisch (9):

- Analyse verschiedener „Karambolage“ (ARTE – Videos) – Beiträge

Französisch (10):

- französische Vlogger auf Youtube und wie sie ihre Videos konzipieren

Gesellschaftslehre:

- Wahlplakate

Philosophie (10):

- untersuchen optische Täuschungen auf ihre Eigenschaften
- untersuchen Todesanzeigen auf Hoffnungs- und Trauerperspektiven

Sport: Urteilskompetenz:

- Phasenstruktur sportlicher Bewegungen mit Hilfe des Handys analysieren und bewerten

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen

Französisch (9):

- Analyse der Rollendarstellungen in Musikvideos von frankophonen Popmusikern

Französisch (10):

- Filmanalyse „Bienvenue chez les Scht‘is“ angeleitet durch Szenenanalyse

Gesellschaftslehre:

- Rolle Frau / Mann

Philosophie (10):

- untersuchen optische Täuschungen auf ihre Eigenschaften
- untersuchen Todesanzeigen auf Hoffnungs- und Trauerperspektiven

Sport: Urteilskompetenz

- Körperbilder und Trainingspensum von Hochleistungssportlern analysieren und bewerten

Musik (9/10):

- zu einem Unterrichtsthema

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen

Gesellschaftslehre:

- Extremismus

Musik (9/10):

- zu einem Unterrichtsthema

Darstellen und Gestalten

- in allen Themen

Kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung

Gesellschaftslehre:

- Vom Buchdruck zur digitalen Revolution!

Medien und Berufsorientierung

Für die Umsetzung eines Konzeptes zur Berufsorientierung ist es notwendig, dass die SchülerInnen grundlegende Kompetenzen und Wissen im Umgang mit digitalen Medien besitzen und Optionen und Chancen kennenlernen, die sich durch die Digitalisierung ergeben. Dazu gehören auch alte Berufsfelder, die durch die Digitalisierung bedroht sind, sowie neue Berufsfelder, die durch die Digitalisierung entstanden sind. Chancen und Risiken der Digitalisierung müssen bewusst gemacht werden. Folgende Bereiche sind dabei von großer Bedeutung:

- selbstständige Recherche nach Praktikumsplätzen und zu unterschiedlichen Berufsfeldern
- computergestütztes Verfassen und Bewerbungen (Deckblatt, Anschreiben, Lebenslauf) zur Bewerbung für Berufsfeldererkundungen sowie als Teil des Fachunterrichtes (u.a. in Deutsch, Englisch und Französisch der Jgst. 9)
- eigenständiges Anmelden für Berufserkundungstage über Internetplattformen
- Digitale Steckbriefe für das Online-Bewerberbuch verfassen und pflegen
- Berufsfelder erkunden mit VR-Brillen
- Kennenlernen von Berufen, die durch die zunehmende Digitalisierung entstanden sind bzw. durch den Strukturwandel bedroht sind.

Diese Aufgaben werden von den Kernfächern bzw. den Klassenleitungsteams übernommen.

Medien im Bereich Ganzttag, Projektkurs und Präventionsarbeit

Das Medienkonzept umfasst nicht nur den Einsatz von Medien im Unterricht und die Vermittlung von Medienkompetenz gemäß Medienkompetenzrahmen NRW, sondern bezieht sich auch auf den pädagogischen Bereich der Ganztagsbetreuung und die außerunterrichtlichen Angebote sowie Präventionsbausteine, die das pädagogische Konzept der Gesamtschule Waldbröl vervollständigen.

Hier sollen nun einige Bausteine und Angebote in Auszügen dargestellt werden, die einen Einblick geben in die Vielzahl unterschiedlicher Angebote zur Vermittlung von Medienkompetenz – von Arbeitsgemeinschaften, die sich konkret mit technischen und informatischen Problemstellungen auseinandersetzen, bis hin zu Theaterprojekten, die sich mit den Herausforderungen für die Identitätsdarstellung von Kindern und Jugendlichen beschäftigen, die durch die Digitalisierung erwachsen sind.

Medienbegleiter

Ziel der AG-Medienbegleiter:

Mitschüler und Mitschülerinnen sollen geschult werden, sich auf eine gute Art und Weise mit neuen Medien zu beschäftigen und über ihre Vorteile und Gefahren zu sprechen.

Dazu sollen verschiedene Bausteine eingesetzt werden, die teilweise schon entwickelt und mehrfach durchgeführt worden sind oder aber noch erarbeitet werden müssen. Im Folgenden werden die einzelnen Bausteine kurz vorgestellt.

1. Sprechstunden / Beratungsarbeit

In einem „**Medienbegleiter-Raum**“ sollen in den Pausen regelmäßig geschulte MedienbegleiterInnen als Ansprechpartner zum Thema „neuen Medien“ und den damit verbundenen Herausforderungen zur Verfügung stehen. Hier soll der Erstkontakt stattfinden und eventuell schon einige Fragen beantwortet werden. Bei größeren Schwierigkeiten kann der Konflikt dann zum Lehrer transportiert werden.

➤ Ziel: Vorbereitung im 1. Halbjahr 2019/2020 und Durchführung im 2. Halbjahr 2019/2020
(Anmerkung: Coronabedingt musste der Baustein bisher pausieren)

2. Bausteine im Klassenverband

In allen Jahrgängen sollen relevante Themen als fester Baustein z.B. in einer Klassenlehrerstunde etabliert werden.

Folgende Themen sollen dabei (voraussichtlich) abgedeckt werden:

Jahrgang 5: Baustein der MedienbegleiterInnen zum Thema „Messengerdienste – Was ist erlaubt und was nicht? – Wie sieht ein guter Klassenchat aus?“. (Kommunizieren und Kooperieren)

✓ Baustein bereits vorhanden und mehrfach durchgeführt

Jahrgang 6: Webinar „Cybermobbing“ der Organisation Law4School zu den Themen Cybermobbing, Recht am eigenen Bild, etc. (Kommunizieren und Kooperieren)

✓ Baustein bereits vorhanden und mehrfach durchgeführt

Jahrgang 7: Baustein der MedienbegeisterInnen - Thema Cybermobbing (Kommunizieren und Kooperieren)

➤ Ziel: Entwicklung des Bausteins im 1. Halbjahr 2019/2020

Jahrgang 8: Baustein der MedienbegeisterInnen für den Gender-Day „Selbstdarstellung im Internet“ (Produzieren und Präsentieren)

➤ Ziel: Entwicklung des Bausteins im 1. Halbjahr 2019/2020

Jahrgang 9: Theaterstück (organisiert über die Schulsozialarbeit) zum Thema „Spielsucht“ o.Ä. (Analysieren und Reflektieren)

✓ Wird bereits regelmäßig durchgeführt

Jahrgang 10: Baustein der MedienbegeisterInnen (evtl. Thema „Soziale Netzwerke“ o.Ä.) (Kommunizieren und Kooperieren/Analysieren und Reflektieren)

- Ziel: Entwicklung des Bausteins im 2. Halbjahr 2019/2020

(Anmerkung: Coronabedingt musste der Baustein bisher pausieren)

3. Elternarbeit

Regelmäßig / Jährlich soll von der AG-Medienbegleiter ein Elterninformationsabend organisiert werden. Hier kann beispielsweise über ein aktuelles Thema referiert (beispielsweise Frau Stückmann von Law4School) oder sich ausgetauscht werden oder an „**Informationsstände**“ verschiedene aktuelle Apps oder sozialen Netzwerken **von den MedienbegleiterInnen** dargestellt.

- Ziel: Elternveranstaltung Ende 2.Halbjahr 2019/2020

Anmerkung: Coronabedingt musste der Baustein bisher pausieren)

4. Schulung der MedienbegleiterInnen

In den AG-Stunde freitags sowie durch regelmäßige Veranstaltungen sollen die MedienbegleiterInnen geschult werden. Aktuell nehmen die MedienbegleiterInnen an Schulungen des Bildungsnetzwerkes Oberberg zweimal pro Jahr teil.

- AG-MedienbegleiterInnen freitags 1,5 h mit relevanten Themen zu den neuen Medien (Apps, SocialMedia, Gefahren, ...)+ Erarbeitung und Evaluation der „MedienbegleiterInnen -Bausteine“
- Teilnahme am jährlichen Fachtag des Bildungsnetzwerkes Oberberg (letzter Besuch des Fachtags 10.07.2018, nächster Fachtag am 08.10.2019)
- Jährliches 3-tägiges Qualifizierungsseminar der Oberbergischen Medieninitiative des Bildungsnetzwerkes Oberberg (nächstes Seminar am 09.09. – 11.09.19)

(Anmerkung: Coronabedingt musste der Baustein bisher pausieren)

Arduino

Arduino ist eine Open-Source-Elektronik-Prototyping-Plattform für flexible, einfach zu bedienende Hardware und Software im Bereich Mikrocontrolling. Es ist geeignet, um in kurzer Zeit Projekte zu verwirklichen. Die Arduino-Plattform wird eingesetzt, um Lernenden einen kreativen und spannenden, aber vor allem auch einfachen Zugang zum Thema „Mikrocontrolling“ zu ermöglichen.

Der „Arduino“ ist ein sogenanntes Mikrocontroller-Board. Also im Grunde eine Leiterplatte (Board) mit jeder Menge Elektronik rund um den eigentlichen Mikrocontroller.

In der AG wird eine Einführung

- in Algorithmen (vom Problem bis zum Programm)
- in die Programmiersprachen Scratch und C++
- in elektronische Schaltungen

- in die Grundlagen von Steuern und Regeln

gegeben.

In der AG werden die oben genannten Bereiche erarbeitet ausgehend von einfachen Projekten (z.B. LED blinken lassen) über die Umsetzung einer Einparkhilfe, die Ansteuern einer 7 Segmentanzeigen, eines LC Display oder einer LED Matrix, die Programmierung einer Kreuzungssampelsteuerung, der Ansteuerung von Gleichstrom-, Schritt- und Servomotor bis zur Realisierung eines Aufzuges, mit LC-Display, Folientastatur und Statusausgabe.

Grundlegende Bereiche der Informatik können in der AG durch ein experimentelles Herangehen vermittelt werden. Auch für schwächere SchülerInnen ergeben sich durch das praktische Handeln (Schaltungen erstellen, Programme selbst erstellen / oder fertige Programme hochladen, testen, verändern) sichtbare Ergebnisse in den Stunden und somit Erfolgserlebnisse.

Der Begriff des Algorithmus, die Anwendung von Struktogramme ("Nassi-Shneiderman-Diagramm") und die Grundlagen der Programmierung (grafische Programmierung mit Scratch und später die Hinführung zur imperativen Programmierung mit C++) lassen sich anhand der konkreten Probleme gut erlernen.

Ferner werden Grundlagen elektronischer Schaltungen (richtige Verkabelung, Arbeit mit Widerständen, Kondensatoren, Transistoren, Registern und Steuermodulen für Motoren und Displays) und das Lesen von Schaltplänen vermittelt.

Für die Zukunft ist geplant, die Steuerung eines Fahrzeugs (auf der Grundlage von Smart Robot Car, das Fahrzeug lässt sich mittels Bluetooth über ein Handy steuern) umzusetzen, zu analysieren, nachzuvollziehen und ggf. zu erweitern.

Abenteuer Informatik

AG – Abenteuer Informatik

In diesem Kurs erwartet dich:

- Wie bastle ich mir mein eigenes Cardboard?

Virtual Reality Brille



- 360°-Fotos, 360°-Videos, mit der Cardboard VR Android App
- wie gehst du mit Textverarbeitung, Grafikprogrammen, Tabellenkalkulation, etc. um?
- Informationen zum Recht am eigenen Bild: Wer darf mich wo fotografieren?

- Regeln für WhatsApp-Klassen-Chats: Wie kann ein guter Klassenchat funktionieren?
- Wie präsentiere ich mich im Internet?
- Cybermobbing: Wie kann ich damit umgehen?
- Der Informatik-*Biber* ist ein Informatik-Wettbewerb für Kinder und Jugendliche der Klassenstufen 5 bis 13.
<http://informatik-biber.de>
- **Rundschau-Webbwerb.** Schüler machen sich netztauglich. <http://www.rundschauwebbwerb.de>



Ausflüge zum Festival *Next Level* ins NRW-Forum Düsseldorf und nach Köln zum *Cologne Game Lab*, Institute for Game Development & Research

Programmieren lernen mit einfacher Software und Robotern in Kooperation mit der Stadtbücherei Waldbröl

- Es gibt eine ganze Reihe an Lernsoftware sowie einfachen Robotern im Bereich Coding. Diese haben den Vorteil, dass die Kinder keine Quellcodes eintippen müssen und auch ohne vorhandener Lese- und Schreibkompetenz arbeiten können. Man spricht hier von "visuellen Programmiersprachen". Dabei steuern die Kinder mit Hilfe verschiedener Symbole das Verhalten von Robotern oder gestalten Spielwelten und animieren selbst gestaltete Charaktere durch das Kombinieren bunter Bausteine.
- Der Bee-Bot ist ein kleiner Roboter, der sich mit Hilfe von Tasten programmieren lässt und das analytische und vorausschauende Denken sowie die Problemlösekompetenz der Kinder auf spielerische Weise fördern soll.

Der Smartphone-Beamer zum Selberbauen

- Kein Geld für einen Beamer? Kein Problem - Bastelwütige können sich mit dieser Anleitung einen Projektor zusammensetzen und Bilder und Filme vom Handy an die Wand projizieren.



Roberta

Im Technikunterricht bauen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Robotermodelle anhand von Bauanleitungen und freien Konstruktionsaufgaben. Sie sammeln Erfahrungen im Umgang mit den Baukästen.

Dabei wird das Grundmodell schrittweise mit verschiedenen Sensortypen (Berührungssensor, Lichtsensor, Timer, Rotationssensor, Geräuschsensor, Ultraschallsensor) ausgestattet und ergänzt.

Die Schülerinnen und Schüler erarbeiten, vergleichen und bewerten die Funktionen der unterschiedlichen Sensortypen und testen diese unter verschiedenen Aufgabenbedingungen (Parcour).

Mit Hilfe der NXT und der EV3 Software programmieren und steuern die Schülerinnen und Schüler die Roboter, erkennen Ein- und Ausgänge und steuern Aktoren aufgrund der Sensorwerte. Es wird versucht, eine Verbindung zwischen den von den LEGO- Robotern verwendeten Sensoren und den in der Industrie oder auch in der Biologie (Tierwelt) verwendeten herzustellen.

Projektkurs Robotik (Raspberry Pi)

REFERENZFÄCHER: Informatik, Physik, Technik, Mathematik

DAUER: 2 Halbjahre Q1.1 und Q1.2

KURZBESCHREIBUNG Du bist mathematische-naturwissenschaftliche interessiert. Wir geben Dir die Gelegenheit mit viel Kreativität den frei programmierbaren Kleincomputer Raspberry Pi zu erforschen und im Bereich der Robotik Erfahrungen zu machen.

Der Raspberry Pi (kurz RPi) ist ein Rechner im Scheckkartenformat und trotz seiner geringen Größe mit allem ausgestattet, was einen PC ausmacht.

Unser Ziel ist es eigene Roboter zu programmieren und zum Einsatz zu bringen.

Dieser Kurs arbeitet also im Bereich des „Physical Computing“. Dies heißt, dass wir über die Datenschnittstelle (GPIO) des RPi z. B. Sensoren (Druck-, Temperatur-, GPS-Sensoren, ...) LEDs oder auch Motoren anzusteuern. Es werden eigene Programme entwickelt und später auch vorhandene Programme analysiert und weiterentwickelt.

INHALTE

- Phase 1: Vorbereitung: Internetrecherche, Grundlagen des Raspberry Pi, gemeinsame Materialsichtung
- Phase 2: Grundlagenwissen: Betriebssystem Linux, Programmiersprache Python
- Phase 3: Einfache Beispiele aus dem Bereich Steuern und Regeln
- Phase 4: Robotik-Projekt (Insekten, Fahrzeuge, Roboterarm,..) ansteuern, bewegen, ggf. autonom bewegen lassen, Einsatzmöglichkeiten erforschen, ...
- Phase 5: Präsentation

VORAUSSETZUNG Interesse an Informatik und Technik sowie Naturwissenschaften und/oder Mathematik.

TEILNEHMERZAHL maximal 15 SchülerInnen

Präventionsarbeit

Das sozialpädagogische Team hat einige Bausteine entwickelt, die sowohl in der täglichen Arbeit („Medienangebote“ während der Pausen / Offenen Angebote) zur Anwendung kommen, als auch Teil eines umfassenderen Präventionsprogrammes sind. Hierzu sollen auszugsweise zwei Projekte dargestellt werden.

Rund-um-gesund an der Gesamtschule Waldbröl - Projekt Erziehung durch „Theater“

Die Themen, mit denen unsere SuS heutzutage in Berührung kommen, sind vielseitig:

- Umgang mit digitalen Medien
- Gewalt und sexuelle Gewalt
- Mobbing
- Alkohol- und Drogensucht
- Essstörungen ...

An dieser Stelle möchten wir unseren Bildungs- und Erziehungsauftrag erfüllen und die SuS im Umgang mit diesen Themen schulen bzw. unterstützen und sie somit in ihrer Persönlichkeit stärken, damit sie eigenverantwortlich, kritik- und entscheidungsfähig sowie kompetent mit den unterschiedlichen Herausforderungen des Erwachsenwerdens umgehen können und in der Lage sind, sich vor gefährdenden Einflüssen zu schützen.

Das Präventionstheater ist ein Instrument, das diese heiklen Themen auf sensible Weise durch altersgerechte Darstellungen realistischer Szenen nahebringen kann.

Konkret und aktuell:

Jahrgang 6 und 7

RAUSGEMOBBT 2.0

RAUSGEMOBBT 2.0 ist ein Theaterstück zum Thema Cybermobbing für 13 bis 16 -jährige Jugendliche.

- Was würdest du alles tun, um dazu zu gehören?
- Was erträgst du?
- Und wann ist man eigentlich cool?

Jahrgang 8 und 9

#werbinich?

Ein Theaterstück für 12 bis 17-Jährige zu den Themen Meinungsbildung, Selbstwahrnehmung und Persönlichkeitsentwicklung im Zeitalter von „Social Media“ und „Fake-News“

Vor der Veranstaltung bereiten die KL ihre SuS mit entsprechendem Material auf das Thema bzw. das Theaterstück vor.

Nach der Veranstaltung bieten die pädagogisch geschulten Schauspieler eine 45 minütige Diskussion für die SchülerInnen an.

Aktion Jugendschutz – 8. Jahrgang

Die Veranstaltung setzt sich aus vier Bausteinen und einer Informationsveranstaltung für die Klassenlehrer zusammen:

Info an KL: Vorstellung des Projektes und Einbeziehung bzw. Einweisung der KL in die anschließende Bearbeitung des Themas: das Quiz für Schüler und Eltern wird kurz erläutert z. B. im Rahmen einer KOKO

Station 1: Jugendschutz allgemein und Vorstellung Streetwork (Jörn Hägele),

Station 2: Suchtvorbeugung (Anna Tomas, Fachstelle der Caritas für Suchtberatung und –Vorbeugung, Gummersbach),

Station 3: Gewaltprävention (Frank Jaeger, Kommissariat Vorbeugung Gummersbach),

Station 4: Jugendmedienschutz (Darstellung in Sozialen Medien, Kooperation mit dem IB)

- Die Klassen werden in vier Gruppen geteilt, so dass die Gruppen eine Größe von ca. 7-8 SuS haben.
- Jede Gruppe durchläuft alle vier Stationen hintereinander.
- Pro Baustein, bzw. pro Gruppe haben die Referenten jeweils 20 Minuten Zeit zuzüglich 5 Minuten für den Wechsel. Das bedeutet, dass jede Klasse ca. 120 Minuten in Anspruch nimmt.
- An einem Tag können somit zwei Klassen an der Veranstaltung teilnehmen.

Evaluation

Der Erfolg des Medienkonzepts muss im Rahmen des fortlaufenden Schulentwicklungsprozesses evaluiert werden, um erfolgreich fortgeschrieben zu werden. Dafür sind die beteiligten Mitglieder der Schulgemeinschaft zu beteiligen. Ein geeignetes Instrument zur Auswertung soll im Verlauf des Schuljahres 2022/23 entworfen werden. Dazu sind besonders die Fachschaften in der Verantwortung, die im Rahmen der Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW bereits in den Kerncurricula verankert haben, an welchen Stellen die Möglichkeit zum Erwerb der Kompetenzen in den Fächern geboten wird. Die Schulentwicklungsgruppe „Digitalisierung“ wird die Fachschaften in diesem Prozess nach Möglichkeit begleiten.

Zum Einsatz der Tablets im Unterricht war eine Evaluation in Kooperation mit der Universität Augsburg geplant. Herr Prof. Klaus Zierer hatte zu dem Thema bereits eine erste Studie durchgeführt und ist an einer Kooperation mit unserer Schule interessiert. Leider musste das Tabletprojekt kurzfristig gestoppt werden, daher muss eine Evaluation des Tableteinsatzes verschoben werden bzw. auf Basis der fachbezogenen Evaluation durch die Fachschaften beurteilt werden.

Jenseits des Bezugs zum Medienkompetenzrahmens NRW muss auch beurteilt werden, wie die Digitalisierung das Schulleben beeinflusst. Hier sind besonders gesundheitliche Aspekte (Stress, geändertes Kommunikationsverhalten, „screen time“ usw.) in den Blick genommen werden, um sowohl auf Seiten der Lernenden als auch der Unterrichtenden eine Balance zwischen „Arbeit“ und „Freizeit“ zu schaffen und eine klare Abgrenzung zu ermöglichen.

Auch hierzu muss ein passendes Instrument entwickelt werden, das sowohl mit der Schulentwicklungsgruppe „Gesunde Schule“ abgestimmt werden muss, jedoch darüber hinaus auch die Unterstützung von externen Partnern braucht, um zuverlässige Ergebnisse zu erhalten.

Anhang

Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten im Unterricht und Förderung einer einheitlichen digitalen Lernstruktur und Lernkultur

- Jede*r Schüler*in ist in Eigenverantwortung für Daten, wenn es (das digitale Endgerät) z.B. als digitaler Heftersatz verwendet wird. Die bevorzugte schulische Plattform des digitalen Heftes **als Ausgangsplattform** ist OneNote.
- Jede*r Schüler*in des Pilotjahrgangs nutzt sein/ihr persönliches Kursnotizbuch auf OneNote in jedem Fach verbindlich als Dokumentationsmedium wie ein herkömmliches Heft oder Schnellhefter. In den anderen Jahrgängen soll Material, das digital zur Verfügung gestellt wird, ebenfalls über die Kursnotizbücher verteilt werden.
- *Alle Schüler*innen müssen auf den Einsatz der Geräte in den entsprechenden Unterrichtsphasen verzichten, wenn aus fachdidaktischen Gründen analoges Arbeiten notwendig ist (auch in dem Pilotjahrgang).*
- Jede*r Schüler*in des Pilotjahrgangs soll in Briefordnern (in der Größe der grünen Methodenordner / Lernzeitenordner) mit einem Register pro Fach analoge Produkte zentral an einem Ort sammeln, sofern sie anfallen.
- Alle Schüler*innen dürfen die Tablets im Unterricht nur angeleitet zur Auseinandersetzung mit den Fachinhalten nutzen.
- Alle Schüler*innen dürfen das Internet als Medium zur Recherche nur nutzen, wenn der Arbeitsauftrag / die Lehrperson sie ausdrücklich dazu auffordert und sichergestellt ist, dass im Sinne der Chancengleichheit alle darauf zugreifen können. Ausnahmen kann die Lehrperson in begründeten Fällen erteilen.
- Die Lehrperson muss in Lerngruppen, in denen nicht alle Schüler*innen mit einem digitalen Endgerät ausgestattet sind, sicherstellen, dass niemand durch die Arbeitsaufträge mit Blick auf das Erreichen bestimmter Lernziele benachteiligt bzw. bevorzugt wird.
- In dem Pilotjahrgang muss von den Lehrpersonen der Unterricht auf Grundlage der Nutzungsbestimmungen auf rundum digitale Strukturen ausgelegt werden. Andersherum: *In den Jahrgängen, in denen analog gearbeitet wird, ist die Lehrperson nicht dazu verpflichtet noch ein zusätzliches digitales Angebot für die Schüler*innen mit digitalem Endgerät anzubieten.* Das heißt, wenn eine Klasse komplett digital ausgestattet ist, also wie in den Pilotklassen, dass Unterricht in digitaler Form angeboten werden muss. Ansonsten nicht.
- Alle Schüler*innen, die nicht in dem Pilotjahrgang sind, sind verpflichtet, die Kompetenzen zur freiwilligen digitalen Arbeit (die nicht entsprechend der Lehrpläne schulisch angeboten werden müssen) selbst zu erwerben sowie Arbeitsvoraussetzungen zu schaffen, falls sie eigene Endgeräte einsetzen wollen.
- Handys sind weiterhin nur in Sonderfällen erlaubt. Die Lehrperson muss vor ihrer Nutzung gefragt werden.

- Während einer Übergangsphase bis zum Ende des Schuljahres 22/23 ist die Verwendung von OneNote zur Bereitstellung von Material als Heftersatz (falls digital gearbeitet werden soll) nur im Pilotjahrgang bindend. Während dieser Zeit sollen bis zu 4 Workshops/ Fortbildungen für die KuK angeboten werden, um letzte Lücken im Umgang mit Teams und OneNote zu schließen. Ab dem SJ 23/24 soll individuelles Lern- und Arbeitsmaterial (nach Evaluation) über die digitalen Kursnotizbücher verteilt werden.

Anmerkung: Diese Regeln wurden beschlossen in der Annahme, dass mit dem SJ 22/23 der Pilotjahrgang „neue 6“ mit elternfinanzierten Endgeräten starten wird. Leider ist es aus von der Gesamtschule Waldbröl nicht zu vertretenden Gründen dazu gekommen, dass das Projekt in den Sommerferien 2022 gestoppt werden musste. Ein neuer Versuch soll jedoch gestartet werden.

Richtlinien zur Nutzung der schulischen IT-Ausstattung

§ 1 Ziel der Richtlinie

Die Schule Gesamtschule Waldbröl (im Nachfolgenden „Schule“ oder „die/der Schule“ genannt) stellt den Schüler*innen eine IT-Ausstattung auf Basis von Microsoft Office 365¹² zur Verfügung.

Die Nutzung von schulischer IT-Ausstattung (Internetzugang, eMail-Dienst, weitere Clouddienste, WLAN, Hardware) muss geregelt sein. Die ist notwendig, um die Interessen der Schule – insbesondere die gesetzlichen Verpflichtungen der Schule – und das Persönlichkeitsrecht der Schüler*innen angemessen in Übereinstimmung zu bringen. Auch die Maßnahmen zu Protokollierung, Kontrolle und Datenzugriff sind transparent zu regeln. Daher informiert die Schule über die Regeln zur Nutzung von schulischer IT-Ausstattung.

Hinweise zur Verarbeitung personenbezogener Daten von Schüler*innen nach Art. 13 EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) entnehmen Sie bitte den Informationen gemäß Artikel 12 ff. EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) aufgrund der Erhebung von personenbezogenen Daten (im Folgenden „Datenschutzerklärung“ genannt).

§ 2 Anwendungsbereich der Vereinbarung

- (1) Diese Richtlinie gilt für alle Schüler*innen und Lehrer*innen der Schule.
- (2) Diese Vereinbarung regelt die Nutzung der durch die Schule bereitgestellten IT-Ausstattung.

§ 3 Grundsatz

Die IT-Ausstattung der Schule wird zu schulischen und privaten Zwecken bereitgestellt.

§ 4 Stets unzulässige Nutzungen

(1) In jedem Fall unzulässig – auch bei gestatteter privater Nutzung – ist jegliche Nutzung der IT-Ausstattung, die geeignet ist, die Interessen der Schule zu beeinträchtigen. Eine Beeinträchtigung der Interessen der Schule liegt insbesondere vor, wenn das öffentliche Ansehen der Schule oder die Sicherheit der IT-Ausstattung der Schule beeinträchtigt werden, der Schule sonstige Nachteile entstehen oder gegen Rechtsvorschriften oder Weisungen der Schule verstoßen wird. Die Schule behält sich in diesem Falle den Entzug des Nutzungsrechtes sowie die Durchführung von Ordnungsmaßnahmen vor.

(2) Unzulässig sind danach insbesondere, aber nicht abschließend:

– Abruf, Anbieten, Verbreiten oder Speichern von Inhalten, die gegen Persönlichkeitsrecht, Urheberrecht, Datenschutzrecht (Speichern personenbezogener Daten in der Cloud) oder Strafrecht verstoßen, insbesondere das unerlaubte Herunterladen oder Anbieten aller Arten elektronischer Daten (z.B. Musik, Filmen, Software) oder anderer urheberrechtlich geschützter Inhalte;

¹² Weitere Informationen zu Microsoft Office 365 finden Sie unter <http://www.microsoftvolumelicensing.com/DocumentSearch.aspx?Mode=3&DocumentTypeId=46>.

- Abruf, Anbieten, Verbreiten oder Speichern von rufschädigenden, beleidigenden, verleumderischen, diskriminierenden, menschenverachtenden, rassistischen, verfassungsfeindlichen, sexistischen, gewaltverherrlichenden oder pornografischen Inhalten;
- Abruf, Anbieten, Verbreiten oder Speichern von Computerviren oder anderer Schadsoftware sowie sonstige Aktivitäten, die sich gegen die Sicherheit von IT-Systemen richten (z. B. Hacking, Portscans);
- Verwenden, Abruf, Anbieten, Verbreiten oder Speichern von Software, die den Schüler*innen und Lehrer*innen nicht von der Schule bereitgestellt wurde; gegebenenfalls erforderliche Software wird ausschließlich durch die Schule beschafft und installiert;

(3) Diese Regelungen gelten hinsichtlich der Nutzung zwischen allen Nutzern (zwischen Schüler*innen, Lehrer*innen, Schüler*innen und Lehrer*innen), sowie zwischen den Nutzern und der Schule.

§ 5 Private Nutzung

Ein Anspruch auf private Nutzung der IT-Ausstattung besteht nicht. Soweit die Schule im Rahmen dieser Richtlinie eine private Nutzung gestattet, erfolgt dies freiwillig und steht im alleinigen Ermessen der Gesamtschule Waldbröl. Verfügbarkeit und Fehlerfreiheit der schulischen IT-Ausstattung sind nicht geschuldet; Störungen und jederzeitige Beschränkungen, insbesondere Sperrung bestimmter Dienste und Beschränkung der verfügbaren Bandbreite, bleiben vorbehalten. Die Schule ist jederzeit nach freiem Ermessen berechtigt, die Gestattung zu beenden oder zu widerrufen. Dies gilt insbesondere (aber nicht abschließend), wenn Schüler*innen und Lehrer*innen gegen diese Richtlinie verstoßen oder Tatsachen einen diesbezüglichen Verdacht begründen.

§ 6 Einschränken der privaten Nutzung

(1) Die Schule ist berechtigt, nach freiem Ermessen die Nutzung von IT-Ausstattung durch Einsatz von Filtersystemen zu beschränken. In Betracht kommen beispielsweise, aber nicht abschließend, Sperren bestimmter Adressen (z. B. Domains, URLs), Dienste/Protokolle (z. B. Filesharing, Streaming) oder Ports, der Einsatz von inhaltsbasierten Filtersystemen (z. B. Sperrung bestimmter Schlagwörter oder Dateitypen) sowie der Einsatz von Spam- und Virenfiltern. Mit dem Einsatz solcher Systeme ist technisch bedingt in vielen Fällen eine automatische Analyse auch des Inhalts der Kommunikation verbunden.

(2) Die Schule ist auch berechtigt, die Annahme von Nachrichten einzelner Absender, Gruppen von Absendern oder Domains zu verweigern, insbesondere, wenn zu vermuten ist, dass es sich um eine unzulässige Nutzung der IT-Ausstattung oder sonstige unerwünschte Nachrichten handelt.

§ 7 Kontrolle der Nutzung der schulischen IT-Ausstattung

Eine personenbezogene Kontrolle der gespeicherten Daten der Internet- und E-Mail-Nutzung durch die Schule ist unter Beachtung der Grundsätze der Erforderlichkeit und Verhältnismäßigkeit ausnahmsweise zulässig, wenn

- eine konkrete Gefahr für die schulische IT-Ausstattung besteht, die nicht anders beseitigt werden kann, oder
- sie zur Verhinderung oder Aufklärung einer schwerwiegenden Pflichtverletzung oder einer Straftat erforderlich ist und keine anderen Mittel zur Verfügung stehen oder

- die betroffene Person oder dessen gesetzliche Vertreter*in der konkret anstehenden Kontrolle nach Mitteilung des Zwecks der Einsichtnahme zugestimmt hat.
- von Schüler*innen und Lehrer*innen Gefahr abgewendet werden soll, die im Zusammenhang mit der Nutzung der Schul-IT steht (siehe § 4)

Die Kontrolle erfolgt unter Angabe eines der vorgenannten, von der Schule zu konkretisierenden Gründe. Eine vorherige Abfrage bei den Nutzern ist nicht notwendig. Sie muss der EU-Datenschutz-Grundverordnung und dem Schulgesetz NRW basierenden und damit nachgeordneten Verordnungen über die zur Verarbeitung zugelassenen Daten von Schüler*innen und Lehrer*innen (VO DV I, VO DV II, BASS 10-41 Nr. 4 Dienstanweisung für die automatisierte Verarbeitung von personenbezogenen Daten in der Schule) gerecht werden.

Waldbröl, der 11.01.2022

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'K. Wallbaum-Buchholz', written in a cursive style.

Kirsten Wallbaum-Buchholz

Gesamtschule Waldbröl

Informationen gemäß Artikel 12 ff. EU-Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) aufgrund der Erhebung von personenbezogenen Daten

Im Zusammenhang mit der Erfüllung des schulischen Bildungs- und Erziehungsauftrags der Schule werden Ihre personenbezogenen Daten als **Schülerin / Schüler bzw. Elternteil / Erziehungsberechtigter bzw. Lehrerin / Lehrer** erhoben. Bitte beachten Sie hierzu nachstehende Datenschutzhinweise:

1. Angaben zum Verantwortlichen und dessen Vertreter

Verantwortlich für die Datenerhebung ist:

Bezeichnung: Gesamtschule Waldbröl
Vertreten durch: Kirsten Wallbaum-Buchholz
Straße: Höhenweg 49
Postleitzahl: 51545
Ort: Waldbröl
Telefon: 02291 / 932-0
E-Mail-Adresse: sekretariat@gesamtschule-waldbroel.de

2. Angaben zum Datenschutzbeauftragten

Die Kontaktdaten des Datenschutzbeauftragten lauten:

Bezeichnung: Behördlicher Datenschutzbeauftragter für öffentliche Schulen
im oberbergischen Kreis
Straße: Am Wiedenhof 15
Postleitzahl: 51643
Ort: Gummersbach
Telefon: 02261/88-4234
E-Mail-Adresse: datenschutz-schule@obk.de

3. Kategorien der Daten, Zweck/e und Rechtsgrundlage/n der Verarbeitung

Wir beabsichtigen die unten angegebenen Datenarten zum Zweck der Bereitstellung eines pädagogischen Schulnetzwerks auf Basis von MNSpro Cloud und Microsoft 365 zu verarbeiten. Damit werden u.a. folgende Funktionalitäten angeboten:

- Interaktives Arbeiten und Reflektion / Begleitung des Lernfortschritts
- Zugriff von Smartphone und Tablet mit Apps
- Effektives Nutzen von Anwendungen im Unterricht
- Material mit Schülern, Klassen und dem Kollegium teilen
- Zugriff vom eigenen Smartphone oder Tablet
- Teilen von Tafelbildern und multimedialen Inhalten
- Verschlüsselung und Speicherung personenbezogener Daten
- Gemeinsame Datennutzung
- Verteilen und Bewerten von Aufgaben sowie Lernfortschrittskontrollen

Folgende Datenarten sind regelmäßig Gegenstand der Verarbeitung:

- Stammdaten wie Benutzername, Passwort (verschlüsselt), Anzeigename, Familienname, Vorname, Klasse, Kurse, Kursjahr bzw. Schuljahr, E-Mailadresse
- Technische Daten wie Benutzergruppe, Personenrolle, Benutzerzugang (aktiv, gesperrt), Spracheinstellung, Letzte Anmeldung, Protokolldaten, persönliche Programmeinstellungen

Bei Verwendung des elektronischen Klassenbuchs: Abwesenheiten, Klassenbucheinträge, Noten, Befreiungen, Klassendienste, Attestpflicht, Volljährigkeit (ja/nein), Geburtsdatum.

Bei Verwendung des Elternportals: Eltern (Vorname, Name), Wohnadresse, Straße, PLZ, Ort, Telefonnummern, weitere Notfallkontakte, Nachrichten (Elternbrief etc.).

Bei Verwendung der Unterrichtszentrale: Rechnername, IP-Adresse.

Über die Datenverarbeitung bei Online-Meetings mit Microsoft Teams informieren wir Sie in einem gesonderten Schreiben.

Rechtsgrundlage für die Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten innerhalb des pädagogischen Netzwerks und im Rahmen der Nutzung von Microsoft 365 Education ist § 120 Abs. 5 Schulgesetz Nordrhein-Westfalen (SchulG).

4. Evtl. Empfänger der personenbezogenen Daten (einschließlich des Zwecks der „Übermittlung“, der unter 3. bereits dargestellt ist)

Ihre personenbezogenen Daten werden teilweise weitergegeben an

- Microsoft Ireland Operations Ltd., Dublin, Irland, zur Bereitstellung von Onlinediensten, welche für den Betrieb des pädagogischen Netzwerks bzw. des Verwaltungsnetzwerks notwendig sind
- AixConcept GmbH, Stolberg Rhld., zur Bereitstellung, zum Betrieb, zur Wartung und zur Weiterentwicklung des pädagogischen Netzwerks bzw. des Verwaltungsnetzwerks.

5. Absicht Übermittlung an Drittland oder eine internationale Organisation

Personenbezogene Daten werden in unserem Auftrag von Auftragsverarbeitern in den Ländern verarbeitet, in denen sie oder ihre Unterauftragsverarbeiter tätig sind.

Für Übermittlungen von personenbezogenen Daten an ein Drittland gelten die EU-Standardvertragsklauseln, die gemäß den Empfehlungen des Europäischen Datenschutzausschusses von uns um weitere Maßnahmen ergänzt werden. Somit unterliegen die Datenübermittlungen angemessenen Absicherungen, wie sie in Art. 46 DSGVO beschrieben sind.

6. Dauer der Speicherung bzw. Kriterien für die Festlegung dieser Dauer

Ihre Daten werden nach Maßgabe der Aufbewahrungsfristen des § 9 VO-DV I aufbewahrt und gelöscht.

7. Rechte der Betroffenen

Bei Erhebung personenbezogener Daten stehen Ihnen folgende Rechte zu:

Sie haben nach Maßgabe der Artikel 15, 16, 17 und 18 DSGVO gegenüber uns folgende Rechte hinsichtlich der Sie betreffenden personenbezogenen Daten:

- Recht auf Auskunft,
- Recht auf Berichtigung oder Löschung,
- Recht auf Einschränkung der Verarbeitung

8. Beschwerderecht bei einer Aufsichtsbehörde

Sie haben das Recht, bei der zuständigen Datenschutz-Aufsichtsbehörde Beschwerde einzulegen, falls Sie der Auffassung sind, dass eine Verarbeitung Ihrer personenbezogenen Daten gegen Datenschutzrecht verstößt. Die Kontaktdaten lauten:

Landesbeauftragte für Datenschutz und Informationsfreiheit Nordrhein-Westfalen

Straße: Kavalleriestr. 2-4

Postleitzahl: 40213 Düsseldorf

Telefon: 0211/38424-0

Telefax: 0211/38424-10

Email: poststelle@ldi.nrw.de

Internet: www.ldi.nrw.de

9. Pflicht zur Bereitstellung der personenbezogenen Daten

Wenn Ihre personenbezogenen Daten unmittelbar bei Ihnen erhoben werden, sind Sie gemäß § 120 Abs. 2 Satz 1 SchulG zur Bereitstellung verpflichtet, soweit diese Daten zur Erfüllung der durch Rechtsvorschrift übertragenen Aufgaben der Schulen und Schulaufsichtsbehörden erforderlich sind.

10. Quelle der Daten

Wenn Daten nicht unmittelbar bei Ihnen erhoben wurden, können Sie stammen von

- einer abgebenden Schule bei einem Schulwechsel: §§ 6,7 VO-DV I
- von einer Schulaufsichtsbehörde, dem Schulträger oder andere Behörden, soweit dies zur Erfüllung der dortigen per Rechtsvorschrift übertragenen Aufgaben im Einzelfall erforderlich ist: § 120 Abs. 7 SchulG

Datenschutzrechtliche Information gem. Art. 12,13 DS-GVO im Rahmen der Teilnahme an Videokonferenzen durch Schülerinnen und Schüler

	Verantwortlicher (Schulleitung)	Datenschutzbeauftragter
Name	Kirsten Wallbaum-Buchholz	Behördlicher Datenschutzbeauftragter für Schulen im Oberbergischen Kreis
Schule	Gesamtschule Waldbröl	
Anschrift	Höhenweg 49 51545 Waldbröl	Am Wiedenhof 15, 51643 Gummersbach
Kontakt	02219 / 932-0 sekretariat@gesamtschule-waldbroel.de	02261/88-4234 Ignaz.schild@obk.de

Zwecke und Risiken bei der Durchführung von Videokonferenzen

Im Rahmen der Wahrnehmung schulischer Aufgaben beabsichtigen wir die Durchführung von Videokonferenzen mit ganzen Klassen, Teilgruppen oder einzelnen Schülerinnen und Schülern sowie Eltern. Rechtsgrundlage der Verarbeitung personenbezogener Daten in diesem Zusammenhang ist § 120 Abs. 5 Schulgesetz Nordrhein-Westfalen. Wir möchten Sie auf folgende Risiken hinweisen, die wir nach bestem Wissen und Gewissen durch geeignete technische und organisatorische Maßnahmen minimieren werden.

Öffnen des privaten Lebensbereichs durch Live-Audio und Videoübertragung

Der Ort, von dem aus sich die Teilnehmenden an einem Videomeeting beteiligen, wird für den Einblick durch Dritte geöffnet. Dies ist häufig der höchst private bzw. familiäre Lebensraum.

Die Eltern werden gebeten, die Geräte so zu positionieren, dass dieser Einblick möglichst gering bleibt. Zudem können in Teams neutrale Hintergründe aktiviert werden.

Teilnahme unerwünschter Personen

Es kann vorkommen, dass sich unerwünschte Personen Zutritt zu einem Meeting-Raum verschaffen, zum Beispiel, wenn ihnen die Zugangsdaten bekannt sind. Im schlimmsten Fall können Erwachsene fremde Kinder während eines Schulmeetings kontaktieren. Dabei kann mittels Einspielung von Videoaufzeichnungen eine falsche Identität vorgetäuscht werden.

Die Lehrkräfte sind angewiesen, die Identität der Teilnehmenden mit geeigneten Mitteln zu überprüfen. Teilnehmer müssen aktiv durch die Lehrkraft in den Meetingraum eingelassen werden. Außerdem ist ein passwortgeschütztes Nutzerkonto erforderlich.

Aufzeichnen von Online-Meetings

Viele Meetingtools bieten die Möglichkeit der Aufzeichnung. Aber selbst wenn das verwendete Tool diese technischen Möglichkeiten nicht bietet, kann der Bildschirm einfach mit einer Kamera, z.B. eines Smartphones, abgefilmt werden. Auf die Art und Weise entstehen nicht genehmigte Aufnahmen, die im Extremfall kompromittierend verbreitet werden können.

Das Aufzeichnen der Videomeetings ist generell untersagt und sogar strafbar. Jedoch kann nicht durch technische Maßnahmen verhindert werden, dass Teilnehmende selbst Aufzeichnungen durch Abfilmen anfertigen. Dies ist per Nutzungsordnung untersagt und ein Verstoß wird ggf. durch die Schule geahndet.

Einbringen kinder- und jugendgefährdender Inhalte

Praktisch alle Videokonferenzsysteme bieten die Möglichkeit Inhalte zu teilen. Dies ist für die Durchführung des Unterrichts in Videomeetings selbstverständlich erforderlich. Inhalte können der eigene Desktop, Anwendungsfenster oder Dateien aller Art sein. Auf diese Weise können jedoch auch unerwünschte Inhalte wie Gewaltdarstellungen, rassistische Propaganda, Pornografie usw. an die Kinder/Jugendlichen herangebracht werden. Dasselbe gilt auch für das Einspielen anstößiger Geräusche und Live-Kamerabildern (oder über eine Kameraschnittstelle eingespielte Videoinhalte).

Die Lehrkräfte werden so gut es geht dafür Sorge tragen, dass dies unterbleibt. Lehrkräfte müssen den Teilnehmer*innen erst erlauben, ihren Bildschirm zu teilen. Darüber hinaus wird die Schule im Falle eines Falles geeignete Maßnahmen der Sanktionierung vornehmen.

Mitschauen und -lauschen aus dem Hintergrund

Im toten Winkel der Kamera können sich weitere Personen aufhalten, die auf diese Weise Einblick in die Kommunikation bekommen.

Die Teilnehmenden und deren Eltern werden aufgefordert dafür Sorge zu tragen, dass dies unterbleibt. Außerdem wird empfohlen, Kopfhörer zu verwenden.

Die Schule verwendet folgende(n) Dienst(e) zur Durchführung von Videomeetings:

Microsoft Teams als Teil der Microsoft 365 Education-Lizenzen

Die verarbeiteten Daten werden an folgende Empfänger übermittelt:

Microsoft

Folgende Daten werden bei der Teilnahme an einer Videokonferenz verarbeitet:

- Seitenzugriffe werden mit Datum/Uhrzeit, IP-Adresse und Browserkennung in den Log-Dateien gespeichert.
- Für die Dauer der Videokonferenz wird eine Teilnehmer-ID erzeugt, durch die jeder Teilnehmer für das System und für die anderen Teilnehmenden identifiziert werden kann.
- Sofern eine Kamera eingeschaltet ist, wird alles, was sich im Sichtfeld der verwendeten Kamera befindet, an alle Teilnehmer der Videokonferenz übertragen, jedoch nicht auf dem Server gespeichert.
- Wenn ein Mikrofon eingeschaltet ist, werden alle Geräusche (Sprache und Hintergrundgeräusche), die das Mikrofon erfasst, an alle Teilnehmer übertragen, jedoch nicht auf dem Server gespeichert.
- Alle Texte, die in einen Chat eingegeben werden, werden an die jeweiligen Empfänger übertragen und für die Dauer des Meetings auf dem Server zwischengespeichert.
- Alle Inhalte (Dateien, Bildschirmdarstellungen), die geteilt werden, werden an alle Teilnehmer übertragen und nicht auf dem Server gespeichert.
- Nach Beendigung der Videokonferenz werden alle vorgenannten Daten außer den verpflichtend zu speichernden Log-Dateien gelöscht.
- Für die Nutzung von Teams ist ein Nutzerkonto erforderlich; dieses besteht über die Nutzung der Microsoft 365 Education Lizenzen. Über die damit verbundene Datenverarbeitung wurde in einem gesonderten Dokument informiert, da dieses Nutzerkonto nicht ausschließlich für Videokonferenzen besteht.

Ende der Information!

Datenschutzrechtliche Information gem. Art. 12-14 DS-GVO im Rahmen der Einwilligung in die Durchführung von Lesefortschrittskontrolle in Teams durch Schülerinnen und Schüler

Verantwortlicher: Frau Kirsten Wallbaum-Buchholz

Gesamtschule Waldbröl

Höhenweg 49

51545 Waldbröl

Betroffener:

[Name, Vorname, Geburtsdatum und Klasse der Schülerin / des Schülers]

Zwecke und Risiken bei der Durchführung von Lesefortschrittskontrollen

Im Rahmen von Lesefortschrittsübungen werden Video- und Audioaufzeichnungen von Schülerinnen und Schülern angefertigt, die den Unterrichtenden über die Plattform Teams zur Verfügung gestellt werden. Außerdem wird die Korrektheit des gelesenen Textes ausgewertet. Diese Aufzeichnungen sind für dritte nicht einsehbar und dienen als didaktische Ergänzung zu Leseübungen im Unterricht.

Öffnen des privaten Lebensbereichs durch (Live-)Audio und Videoübertragung

Der Ort, von dem aus sich die Teilnehmenden an einem Videomeeting oder einer Videoaufzeichnung beteiligen, wird für den Einblick durch Dritte geöffnet. Dies ist häufig der höchst private bzw. familiäre Lebensraum.

Die Eltern werden gebeten, die Geräte so zu positionieren, dass dieser Einblick möglichst gering bleibt.

Die Schule verwendet folgende(n) Dienst(e) zur Durchführung von Lesefortschrittsübungen:

[Microsoft 365 Teams](#)

Die verarbeiteten Daten werden an folgende Empfänger übermittelt:

[Microsoft, USA - Rechtsgrundlage: Microsoft Online Service Terms, Data Protection Addendum](#)

Folgende Daten werden bei Lesefortschrittsübungen verarbeitet:

- *Seitenzugriffe werden mit Datum/Uhrzeit, IP-Adresse und Browserkennung in den Log-Dateien gespeichert.*
- *Sofern eine Kamera eingeschaltet ist, wird alles, was sich im Sichtfeld der verwendeten Kamera befindet, an alle Teilnehmer der Videokonferenz übertragen (NUR die Unterrichtenden bei Lesefortschrittsübungen).*
- *Wenn ein Mikrofon eingeschaltet ist, werden alle Geräusche (Sprache und Hintergrundgeräusche), die das Mikrofon erfasst, gespeichert.*
- *Die Audioaufnahme wird automatisch ausgewertet und mit dem zu lesenden Text abgeglichen. Daraus wird ein Erfolgsrating erstellt, das den Unterrichtenden ausgegeben wird.*

Ende der Information!

Quellenverzeichnis

<https://bass.schul-welt.de/6043.htm> (Stand 10.09.2019, 22:15 Uhr)

<https://www.logineo.schulministerium.nrw.de/LOGINEO/Startseite/> (Stand 20.08.2019, 8:41 Uhr)

<https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Prozesse-zur-Planung/Medienkonzept-Schulen/> (Stand 12.08.2019, 10:56 Uhr)

<https://www.medienberatung.schulministerium.nrw.de/Medienberatung/Lern-IT/Supportregelung/Aufgaben-der-Schule/> (Stand 21.08.2019, 10:19 Uhr)

<https://www.schulministerium.nrw.de/docs/Schulsystem/Medien/Medienkompetenzrahmen/index.htm>
| (12.08.2019, 11:13 Uhr)

<http://www.web-raumbelegung.de/> (Stand: 19.08.2019, 9:58 Uhr)

Medienberatung NRW (Hrsg.). In sieben Schritten zum schulischen Medienkonzept. Leitfaden für Grundschulen, Förderschulen und Schulen mit Sekundarstufe I in Nordrhein.Westfalen. 1. Auflage, msk marketingservice köln GmbH, Köln, 2019.