



# Medienkonzept des Hansa-Gymnasiums

Stand: Februar 2025

<b>1</b>	<b>EINLEITUNG.....</b>	<b>- 2 -</b>
1.1	PRÄAMBEL .....	- 2 -
<b>2</b>	<b>LEITGEDANKEN DER DIGITALISIERUNG AM HANSA-GYMNASIUM.....</b>	<b>- 3 -</b>
<b>3</b>	<b>MEDIEN IM SCHULLEBEN - ERLERNEN DIGITALER KOMPETENZEN.....</b>	<b>- 5 -</b>
3.1	ALTERSGEMÄÙE HERANFÜHRUNG AN DIE NUTZUNG VON HARD- UND SOFTWARE .....	- 6 -
3.1.1	<i>Risiken der Nutzung.....</i>	- 6 -
3.1.2	<i>Sensibilisierung der SchülerInnen .....</i>	- 6 -
3.2	AUßERUNTERRICHTLICHE BERATUNG .....	- 7 -
3.2.1	<i>Das Projekt Medienscouts .....</i>	- 7 -
3.2.2	<i>Weitere Beratungsmöglichkeiten für SchülerInnen und Eltern .....</i>	- 8 -
<b>4</b>	<b>REGELN ZUM EINSATZ DIGITALER ENDGERÄTE .....</b>	<b>- 8 -</b>
<b>5</b>	<b>FÖRDERUNG MEDIALER KERNKOMPETENZEN.....</b>	<b>- 9 -</b>
5.1	AUFGABEN DER TABLETS IM UNTERRICHT .....	- 9 -
5.2	KERNKOMPETENZ LESEN .....	- 9 -
5.3	KERNKOMPETENZ SCHREIBEN .....	- 11 -
5.4	KERNKOMPETENZ VISUALISIEREN .....	- 12 -
5.5	KERNKOMPETENZ ANWENDUNGEN VON OFFICE-TOOLS .....	- 13 -
<b>6</b>	<b>AUSSTATTUNG AM HANSA .....</b>	<b>- 14 -</b>
6.1	AUSSTATTUNG MIT FESTINSTALLIERTER HARDWARE .....	- 14 -
6.2	AUSSTATTUNG MIT MOBILEN ENDGERÄTEN.....	- 14 -
6.3	PERSPEKTIVE GYOD.....	- 16 -
<b>7</b>	<b>GENUTZTE SOFTWARE .....</b>	<b>- 17 -</b>
7.1	APPS UND PROGRAMME .....	- 17 -
7.2	LERNMANAGEMENTSYSTEME (LMS) .....	18
7.3	WARTUNG UND SUPPORT .....	18
<b>8</b>	<b>FORTBILDUNGSPLANUNG .....</b>	<b>19</b>
<b>9</b>	<b>EVALUATION/FORTSCHREIBUNG .....</b>	<b>20</b>
9.1	EVALUATION .....	20
9.2	FORTSCHREIBUNG .....	20
<b>10</b>	<b>ANLAGE.....</b>	<b>21</b>
10.1	TABLETS IM UNTERRICHT – REGELN UND KONSEQUENZEN .....	22
10.2	MEDIENKOMPETENZRAHMEN NRW .....	23
10.3	VERANKERUNG KOMPETENZBEREICHE IN DEN FÄCHERN.....	24

# 1 Einleitung

## 1.1 Präambel

Medienkompetenz ist eine Schlüsselqualifikation für ein erfolgreiches Studium, eine Berufsausbildung und die aktive Teilnahme an einer demokratischen Gesellschaft. Die zunehmende Digitalisierung ist integraler Bestandteil der Lebenswelt der Kinder und stellt sie vor große Herausforderungen. Daher sollen alle SchülerInnen des Hansa-Gymnasiums neben elementaren auch fortgeschrittene Kompetenzen im Umgang mit Medien erlangen. Dazu gehören sowohl Kenntnisse und Fähigkeiten der Nutzung von Medien als auch eine reflektierte Auseinandersetzung mit deren Einfluss auf das eigene Leben und die Gesellschaft.

Neben der Entwicklung der Medienkompetenz bei den Lernenden steht im pädagogischen Kontext der Einsatz von Medien zu didaktischen Zwecken. Diese sollen die in der Schule stattfindenden Lehr- und Lernprozesse sinnvoll unterstützen und die Schulung des Umgangs mit Medien ermöglichen.

Beide Zielsetzungen sind nur umsetzbar, wenn in der Schule die entsprechenden technischen Rahmenbedingungen gegeben sind. Die Frage, welche Voraussetzungen hierzu gegeben sein müssen, ergibt sich daher zwangsläufig aus beiden oben genannten Aspekten.

Für das vorliegende Medienkonzept ergibt sich die Frage nach der Ausbildung der Medienkompetenz auf Seiten der Lernenden (Medienkompetenzaufbau), die Frage nach dem Einsatz von Medien im Unterricht (Mediendidaktik) und die daraus erwachsende Frage nach der notwendigen technischen Ausstattung.

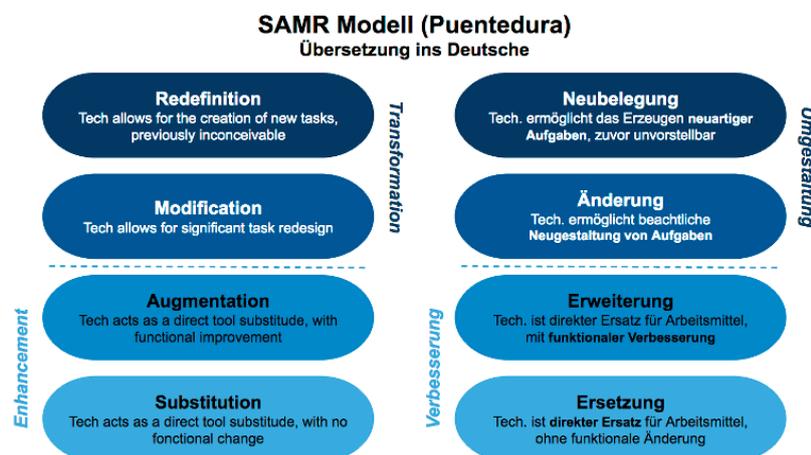
Die ersten beiden Medienkonzepte wurden in den Jahren 2017 und 2019 in einem umfangreichen partizipativen Prozess vom gesamten Kollegium erarbeitet und wird bei Bedarf überarbeitet.

## 2 Leitgedanken der Digitalisierung am Hansa-Gymnasium

Die Lehrkräfte des Hansa-Gymnasiums verstehen die sogenannten 4K-Kompetenzen als grundlegend für wirksames Lernen unabhängig davon, ob der Unterricht digital unterstützt wird oder nicht. Es handelt sich dabei um Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken als zentrale Aspekte für die Weiterentwicklung des Unterrichts und der schulischen Lern- und Lehrprozesse. Diese vier überfachlichen Kompetenzen sollten auch in den Unterricht integriert werden, damit das Lernen mit digitalen Medien erfolgreich ist.

Um einen möglichst zielführenden Einsatz digitaler Medien zu erwirken und um auch KollegInnen, die überwiegend analoge Lehrmittel verwenden, die Vorteile digitaler Werkzeuge näherzubringen, basiert das Medienkonzept des Hansa-Gymnasiums auf dem SAMR-Konzept nach Puentedura. Es veranschaulicht, wie die Bearbeitung und Gestaltung von Aufgaben durch den Einsatz technischer Hilfsmittel optimiert werden kann. Dabei können Lehrende das Modell nutzen, um ihren eigenen Unterricht zu analysieren und zu evaluieren.

Zunächst wird die Nutzung grundlegender technischer Funktionen eingeführt, bevor gezeigt wird, wie Aufgaben durch digitale Tools umgestaltet werden können. Lehrende haben so die Möglichkeit, auf einer einfachen Ebene zu beginnen und den Technologieeinsatz bei Bedarf schrittweise zu steigern, um ihre Aufgaben kreativ und effizient zu gestalten.



Ruben R. Puentedura: Transformation, Technology, and Education (2006) - <http://www.hippasus.com/resources/tte/>  
Ruben R. Puentedura: Focus: Redefinition (18.06.2012) - <http://hippasus.com/blog/archives/68>

German translation: Adrian Wilke - <http://homepages.uni-paderborn.de/wilke/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch>

1

<sup>1</sup> [M4 SAMR Didakt-Mehrwert-digitaler-Medien 2021-01-18.pdf](#) (letzter Abruf 05.02.2025)

### 1.) Ersetzung (Substitution)

Auf der untersten Ebene wird mit der einfachen Ersetzung (Substitution) analoger Aufgaben/Materialien durch digitale Repräsentationen begonnen. Als Beispiele führt Puentedura das Lesen digitaler Texte oder die Nutzung des Computers anstelle einer Schreibmaschine auf. Dies bringt noch keine funktionalen Verbesserungen mit sich, allein die Repräsentation bzw. das Medium ändert sich. Auf dieser Ebene kann der Umgang mit digitalen Medien geübt werden. Außerdem stehen digitale Inhalte zur weiteren Verwendung zur Verfügung.

### 2.) Erweiterung (Augmentation)

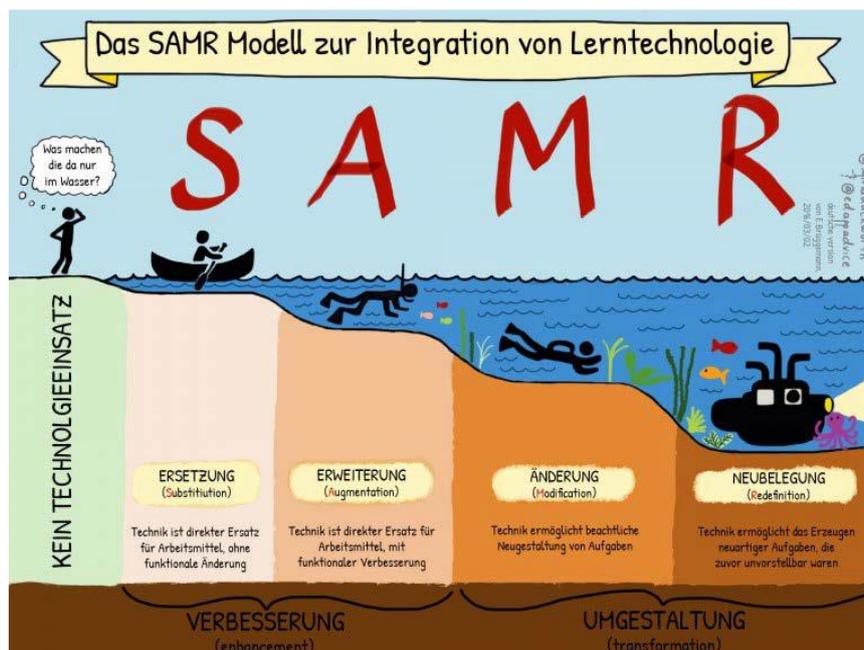
Eine Verbesserung (Enhancement) wird auf der zweiten Ebene Erweiterung (Augmentation) sichtbar. Grundfunktionen, wie z. B. eine Rechtschreibprüfung oder das Ausschneiden und Ersetzen von Inhalten können genutzt werden. Ebenso spielt die Integration von Technologien eine Rolle. Multimedia Inhalte (textuell, auditiv, visuell) können verlinkt und eingebettet werden. Puentedura nennt in Vorträgen auch das Erstellen von digitalen Karten und eine Kombination mit interaktiven Zeitlinien. Dies stellt eine funktionale Verbesserung dar, die mit rein analogem Arbeitsmaterial nur eingeschränkt möglich ist. Lernende könnten auf dem herkömmlichen Wege ein Wörterbuch hinzuziehen, Inhalte abschreiben oder verschiedenfarbige Karten auf einem Plakat befestigen.

### 3.) Modification (Änderung)

Der Bereich der Umgestaltung (Transformation) von Aufgaben beginnt auf der Ebene der Änderung (Modification). Hier geht es um eine bedeutsame Umformulierung von Aufgaben, die auch analog gestellt werden könnten dergestalt, dass die Vorzüge digitaler Unterstützung explizit von Lernenden genutzt werden sollen. Beliebige zur Verfügung stehende Soft- und Hardware kann Einsatz finden. Puentedura zählt exemplarisch die Integration von Kommunikationswerkzeugen (E-Mail), Tabellenkalkulationen, grafische Darstellungen sowie textuelle, visuelle und auditive Werkzeuge auf. In den Vordergrund kann hier auch der soziale Aspekt rücken. Das gegenseitige Kommentieren von Blog-Beiträgen und die sich ergebene Diskussion kann zum Aufbau von gemeinsamem Wissen genutzt werden. Im Fokus steht hier die Neugestaltung von Aufgaben unter Einbeziehung der technischen Möglichkeiten. Die Umsetzung wird Lehrenden über das Ausarbeiten konkreter Aufgaben überlassen.

#### 4.) Redefinition (Neubelegung)

Aufgaben, die ohne technologische Unterstützung nicht möglich wären, sind Teil der Ebene der Neubelegung (Redefinition). Anstelle vom Schreiben von Essays kann beispielsweise das digitale Storytelling gewählt werden. Dabei sind keine eintönige PowerPoint Präsentationen gemeint, bei denen sich von Folie zu Folie gehandelt wird, sondern z. B. eine Kombination von Bildern und Videos, mit denen eine Geschichte der persönlich am spannendsten wahrgenommenen Eindrücke und Informationen erzählt wird. Auch Werkzeuge zur Visualisierung schwer verständlicher Inhalte können hier genutzt werden.



### 3 Medien im Schulleben - Erlernen digitaler Kompetenzen

Der Medienkompetenzrahmen NRW bietet eine übersichtliche Darstellung der digitalen Kompetenzen, die in der Sekundarstufe I und II erworben werden sollen. Er dient als systematisches Werkzeug zur Vermittlung von Medienkompetenz und zeigt in sechs Kompetenzbereichen die verbindlich zu vermittelnden Fähigkeiten auf. Bei der Integration in den Unterricht orientieren sich die Fachschaften des Hansa-Gymnasiums dabei an den Vorgaben der Kernlehrpläne und ergänzen diese mit geeigneten fachlichen und methodischen Überlegungen.

Die entsprechende Übersicht der laut den Kernlehrplänen verbindlich zugeordneten Inhalte und Methoden der einzelnen Unterrichtsfächer zu den entsprechenden Medienkompetenzen findet sich im Anhang.

### 3.1 Altersgemäße Heranführung an die Nutzung von Hard- und Software

Auf eine behutsame Heranführung der SchülerInnen an digitale Werkzeuge und Möglichkeiten wird am Hansa-Gymnasium viel Wert gelegt. Dies wird auch bei o.g. Verankerung des Medienkompetenzrahmens in die Kernlehrpläne bedacht (vgl. Anhang).

Entsprechend werden die SchülerInnen in der Erprobungsstufe langsam an die digitalen Geräte, welche im Unterricht mit Bedacht durch die KollegInnen eingesetzt werden, herangeführt. Die SchülerInnen werden erstmals für mögliche Gefahren beim Einsatz von digitalen Geräten - insbesondere im Fach „Lernen lernen“ im 2. Halbjahr der Klasse 5 - sensibilisiert (vgl. hierzu auch das folgende Kapitel „Risiken der Nutzung“ und den Anhang „Verankerung der Kompetenzbereiche im MKR“).

Auch in den folgenden Stufen 7 und 8 werden die digitalen Endgeräte nur zweitweise in verschiedenen Fächern eingesetzt um die vielfältigen Möglichkeiten des Einsatzes maßvoll in den Unterricht zu integrieren und zu thematisieren (siehe auch Kapitel „Förderung medialer Kernkompetenzen“).

Ab Klasse 9 ist die Einführung des Konzeptes GYOD geplant (vgl. Kapitel 5 „Perspektive GYOD“). Eine ständige Prüfung des (Mehr)werts des unterrichtlichen Einsatzes, der dann für die SchülerInnen ständig verfügbaren I-Pads erfolgt durch die jeweiligen FachkollegInnen entsprechend er in diesem Konzept erläuterten Grundsätze.

#### 3.1.1 Risiken der Nutzung

#### 3.1.2 Sensibilisierung der SchülerInnen

Im Zeitalter der Digitalisierung ist es sowohl im Unterricht als auch darüber hinaus von zentraler Bedeutung, SchülerInnen frühzeitig für einen verantwortungsvollen und reflektierten Umgang mit digitalen Medien zu sensibilisieren. Die fortschreitende Technologisierung führt dazu, dass Inhalte auf Plattformen wie TikTok, Instagram und YouTube zunehmend durch ausgeklügelte Algorithmen personalisiert werden. Diese Algorithmen analysieren das Verhalten der NutzerInnen und passen die angezeigten Inhalte individuell an, um sie möglichst lange an den Bildschirm zu fesseln. Dabei entsteht ein nahezu endloser Feed, der den Konsum digitaler Inhalte nahtlos fortsetzt und es insbesondere jungen Menschen schwer macht, ein gesundes Maß zu finden sowie die vorgeschlagenen Inhalte kritisch einzuordnen.

Das schulische Medienkonzept stellt sich diesen Herausforderungen, indem es die SchülerInnen dazu befähigt, die Mechanismen hinter der digitalen Medienlandschaft zu erkennen und kritisch zu hinterfragen. Die SchülerInnen lernen, wie digitale Medien ge-

zielt eingesetzt werden, um Aufmerksamkeit zu generieren, die Verweildauer zu erhöhen und durch Vorschlägen gezielter Inhalte Meinung zu bilden – ein Wissen, das ihnen hilft, eigene Mediennutzungsmuster zu analysieren und bei Bedarf zu steuern.

Ein weiterer wichtiger Aspekt ist die Vermittlung von Medienkompetenz als Schlüsselqualifikation. SchülerInnen sollen in die Lage versetzt werden, Chancen und Risiken digitaler Technologien abzuwägen. Sie lernen, wie sie digitale Angebote kritisch bewerten und gleichzeitig von den Vorteilen, wie der schnellen Informationsbeschaffung und der Möglichkeit zur kreativen Entfaltung, profitieren können. Dabei wird auch der verantwortungsvolle Umgang mit persönlichen Daten und der Schutz der Privatsphäre thematisiert.

Ziel des erweiterten Medienkonzepts ist es, die SchülerInnen zu selbstbestimmten und reflektierten MediennutzerInnen zu machen. Sie sollen befähigt werden, eigene Strategien zu entwickeln, um exzessiven Medienkonsum zu vermeiden und ihre digitale Lebensweise aktiv zu gestalten. Dies fördert nicht nur ihre individuelle Entwicklung, sondern trägt auch zu einem gesunden Schulumfeld bei, in dem digitale Medien als nützliche Werkzeuge ohne das Risiko einer Überforderung oder Abhängigkeit verstanden werden.

## 3.2 Außerunterrichtliche Beratung

### 3.2.1 Das Projekt Medienscouts

Das Projekt Medienscouts NRW unterstützt Schulen dabei, präventiv Probleme wie Cybermobbing, Sexting, Datenmissbrauch und exzessive Mediennutzung im schulischen Alltag aufzugreifen und zu bearbeiten. Wesentlich für den Erfolg des Projektes ist es, dass Jugendliche als Medienscouts SchülerInnen bei ihrer Mediennutzung beraten und ihnen die Fragen beantworten, die sich ihnen rund um die Themen Smartphone-Nutzung, Soziale Netzwerke, Internet & Co. stellen.

Mit Hilfe des Projektes lernen und vermitteln SchülerInnen durch den Ansatz der „Peer-Education“ die Kompetenzen, die Voraussetzung sind für einen sicheren, fairen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien.<sup>2</sup>

Derzeit ist das Projekt aufgrund personeller Wechsel in der Lehrkraftbetreuung in einer Umbruchphase und bedarf eines konzeptionellen Neuanfangs.

---

<sup>2</sup> Zitiert aus: <https://www.medienscouts-nrw.de/das-projekt/> (letzter Abruf 05.02.2025)

### 3.2.2 Weitere Beratungsmöglichkeiten für SchülerInnen und Eltern

Auch das Beratungsteam des Hansa-Gymnasiums ist im Bereich der Sensibilisierung der SchülerInnen (s.o.) ansprechbar. Bei schwierigeren Fällen kann die Weitervermittlung an außerschulische Partner erfolgen.

Für die Eltern stehen in der Regel die KlassenlehrerInnen als erste Ansprechpersonen bei Problemen zur Verfügung.

Zudem werden Angebote der präventiven Beratung durch den Suchtbeauftragten des Beratungsteams an die Eltern weitergeleitet. Hier arbeitet das Hansa-Gymnasium insbesondere mit den Anbietern [klicksafe.de](#)<sup>3</sup> der Medienanstalt Rheinland-Pfalz und der Drogenhilfe Köln<sup>4</sup> zusammen.

Darüber hinaus finden Eltern auf der Homepage Links zu Beratungsseiten, die in Zusammenarbeit mit der Schulpflegschaft zusammengestellt wurden.

## 4 Regeln zum Einsatz digitaler Endgeräte

Die Gremien des Hansa-Gymnasiums haben sich in einem partizipativen Verfahren auf bestimmte Regeln zum Umgang mit dem Handy geeinigt, die in der Hausordnung ver-schriftlich sind.

Der verstärkte Einsatz von iPads erfordert hier eine Ausschärfung der Regeln.

Im Rahmen eines erfolgreichen Classroom-Managements wurden folgende Regeln für den Unterricht erarbeitet:

- Die Lehrperson entscheidet über die Verwendung von digitalen und analogen Geräten im Unterricht und kann den Gebrauch digitaler Endgeräte ganz verbieten, wenn sie dies aus pädagogischen oder didaktischen Gründen für sinnvoll hält.
- Tablets müssen zu Beginn des Unterrichts zugeklappt werden und werden nur aufgestellt, wenn sie zum Einsatz kommen.
- Alle Schülerinnen und Schüler müssen, wenn sie ein digitales Endgerät im Unterricht nutzen, zusätzlich immer Stift und Papier griffbereit haben.
- In Anbetracht der Ausgabe schuleigener Geräte ist das Mitbringen privater nicht eingebundener Endgeräte (Tablets/Computer) nicht sinnvoll und daher nicht erlaubt (mit Ausnahme der Jahrgangsstufe 9, 10 und EF im Schuljahr 2024/2025 bis zur Erlangung des Abiturs).

Um ein einheitliches Vorgehen der Lehrkräfte bei Regelverstößen im Umgang mit digitalen Endgeräten zu gewährleisten und aus Gründen der Transparenz ist ein Vorschlag

---

<sup>3</sup> z. B. [Cybermobbing - was tun? Hilfe und Tipps von klicksafe](#) (letzter Abruf 05.02.2025)

<sup>4</sup> [Hilfen für Eltern – Drogenhilfe Köln](#) (letzter Abruf 05.02.2025)

zu den Vereinbarungen und Konsequenzen bei Nichtbeachtung im Anhang übersichtlich zusammengefasst und sollen auf der Homepage und im Schulplaner veröffentlicht werden.

## 5 Förderung medialer Kernkompetenzen

### 5.1 Aufgaben der Tablets im Unterricht

Digitale Endgeräte bereichern den Unterricht und das Lernen durch folgende Aspekte:

- **Interaktives Lernen**  
Tablets machen den Unterricht interaktiver. Apps und Lernsoftware ermöglichen es bei geeignetem Einsatz den Lernenden, aktiv am Lernprozess teilzunehmen – durch Lernplattformen, Lernspiele, Simulationen oder interaktive Tests. Dies fördert das Engagement und kann das Verständnis komplexer Konzepte erleichtern.
- **Zugang zu digitalen Lernmedien**  
Der Einsatz von Tablets im Unterricht erleichtert den Zugang zu Online-Ressourcen und integriert diese in den Unterrichtsalltag.
- **Kollaboratives Arbeiten**  
Tablets ermöglichen zunehmend digitales, kollaboratives Lernen und den Einsatz interaktiver Lehrmaterialien. Lernende können gemeinsam Lernspiele (z. B. Quizze) erstellen, was motivierend wirkt und den Unterricht bereichert.
- **Dokumentation und Organisation von Lernprozessen und -produkten**  
Tablets erleichtern die Dokumentation und Organisation von Unterrichtsinhalten und -ergebnissen für sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrkräfte.
- **Multimediale Präsentationen**  
Das Erstellen multimedialer Präsentationen im Unterricht wird durch den Einsatz von Tablets für alle Lernenden vereinfacht.
- **Ressourcenschonung**  
Durch die Verwendung digitaler Lehrmaterialien wird das Problem von schweren Schultaschen und hohem Papierverbrauch deutlich verringert.
- **Beitrag zu einer guten Feedback-Kultur**  
Lehrkräfte können den Lernenden schnell und individuell Feedback geben, etwa durch Kommentare, Bewertungen oder interaktive Überprüfungen.

### 5.2 Kernkompetenz Lesen

Lesen zählt zu den grundlegenden Fähigkeiten, besonders im digitalen Zeitalter. Den Lehrkräften des Hansa-Gymnasiums sind die Chancen, die Möglichkeiten aber auch die Risiken der jeweiligen Medienform bewusst und lassen in ihre pädagogischen Entscheidungen einfließen, ob analoge oder digitale Medien zum Erfassen einer Quelle und insbesondere eines Textes verwendet werden. Der Anteil digitaler Quellen wird langsam startend in der Klasse 5 kontinuierlich erhöht.

Mit dem „digitalen Wandel“ steigt generell die Nutzung von Bildschirmen zum Lesen kontinuierlich. Dabei ist zu beachten, dass seit der „Stavanger-Erklärung“ (2019) die Meinung vorherrschte, dass digitales Lesen oft mit einer geringeren Konzentration einhergeht als das Lesen auf Papier. Man war der Meinung, dass dies unter anderem daran lag, dass die sogenannte „embodied cognition“ – also das Verständnis und die Speicherung von Texten, das durch körperliche Interaktionen zwischen sensorischen, motorischen und kognitiven Prozessen beeinflusst wird – beim digitalen Lesen weniger intensiv ist. Zudem könnten die Multifunktionalität digitaler Geräte (z. B. soziale Medien, Spiele) sowie das blaue Licht von Bildschirmen die Aufnahmefähigkeit und sogar die Gesundheit beeinträchtigen.<sup>5</sup>

Nach vielen neuen Meta-Studien ist man aber mittlerweile der Meinung, dass dieser Nachteil nicht generell gelten muss, sondern dass Kindern bestimmte Techniken beigebracht werden müssen, so dass dem erlernten „oberflächlichen und schnellen“ Lesen am Bildschirm entgegengearbeitet wird.<sup>6</sup>

Digitale Medien bieten durch ihre Vielseitigkeit zahlreiche Vorteile, die über die Eigenschaften gedruckter Texte hinausgehen. Besonders hervorzuheben ist die Möglichkeit, Texte aktiv zu bearbeiten, zu kommentieren, Hyperlinks einzubinden und mit anderen zu teilen. Diese Interaktivität kann das Lesen zu einer gemeinschaftlichen und kollaborativen Erfahrung machen, die möglicherweise auch Schülerinnen und Schüler anspricht, die das Lesen sonst als zu „einsam“ oder langweilig empfinden. Das Angebot an visuellen, akustischen und schriftlichen Inhalten kann für verschiedene Lerntypen zusätzlich motivierend und förderlich sein. Zudem stärkt die schnelle und einfache Verfügbarkeit von Informationen aus dem Internet den Lernprozess beim Lesen auf digitalen Geräten. Ein weiterer Vorteil des digitalen Lesens ist die Reduzierung des physischen Gewichts: Digitale Texte erfordern keine gedruckten Materialien, was das Tragen schwerer Schulranzen und damit verbundene Rückenprobleme vermeidet. Schließlich ermöglichen digitale Geräte eine individuelle Anpassung der Leseerfahrung durch Einstellungsoptionen wie Schriftgröße und Helligkeit. Dies kann insbesondere im Bereich der LRS-Förderung eine sehr niedrigschwellige Hilfe sein.

Ein wesentlicher Aspekt beim Erwerb digitaler Lesekompetenz ist, dass SchülerInnen im Unterricht lernen, verschiedene Such- und Lesestrategien situationsgerecht anzuwenden. Beim gezielten Suchen nach Informationen im Internet oder auf Webseiten ist es oft erforderlich, schnell und punktuell zu lesen, um einen Überblick über die Struktur

---

<sup>5</sup> <https://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/ein-jahr-stavanger-erklaerung-eine-zwischenbilanz-16597467.html> (letzter Abruf: 17.02.2025)

<sup>6</sup> <https://aktuelles.uni-frankfurt.de/unireport/nicht-das-lesemedium-macht-den-unterschied/> (letzter Abruf: 17.02.2025)

und Aussagekraft der jeweiligen Quelle zu erhalten. Die Lektüre eines E-Books oder einer längeren Textdatei, etwa im PDF- oder Word-Format, erfordert eine ähnliche Konzentration wie das Lesen eines gedruckten Buches oder Zeitungsartikels. Die notwendige Lesekompetenz variiert also je nach Differenz zwischen analogen, gedruckten Medien und digitalen Bildschirmmedien sowie der Textsorte und dem jeweiligen Leseziel.

Um die SchülerInnen auf ihrem Weg zu selbstbestimmten LeserInnen zu unterstützen, müssen ihnen die dafür benötigten Fähigkeiten und Einstellungen in der Schule vermittelt werden. Hierbei liegt der Fokus auf der Förderung der Medienkompetenz in den Bereichen „Bedienen und Anwenden“, „Informieren und Recherchieren“ sowie „Analysieren und Reflektieren“.

Trotz des digitalen Wandels bleibt es den Lehrkräften ein wichtiges Anliegen, das tiefgehende Lesen gedruckter Texte zu fördern. Unsere „analoge Inseln“ spielen dabei eine zentrale Rolle in unserem Medienkonzept. In der Schülerbibliothek als auch der Bibliothek im Studienhaus können die SchülerInnen altersgerechte und aktuelle Jugendliteratur in klassischer Buchform ausleihen oder vor Ort lesen. Hier wird insbesondere das analoge Lesen in den großen Pausen sehr intensiv angenommen, da darauf geachtet wird, Bücher auf unterschiedlichen Leseniveaus anzubieten.

Lesegenauigkeit und -geschwindigkeit werden im Besonderen im Deutschunterricht als Vorbereitung auf den jährlich stattfindenden Lese-Wettbewerb trainiert.

### 5.3 Kernkompetenz Schreiben

Medienkompetenz umfasst neben vielen weiteren Kompetenzbereichen insbesondere auch die Teilkompetenz „Produzieren und Präsentieren“.

Bei der Erstellung sowohl analoger als auch digitaler Medien spielt die Sprache, insbesondere das Schreiben, eine zentrale Rolle. Angesichts der steigenden Mediennutzung und der damit verbundenen Zunahme schriftlicher Kommunikation ist die Förderung der Schreibkompetenz für die Entwicklung der Medienkompetenz der SchülerInnen von grundlegender Bedeutung.

Am Hansa-Gymnasium wird Wert daraufgelegt, den Schülerinnen im Deutschunterricht sowie in anderen Fächern die Fähigkeit zu vermitteln, ihre Texte an den jeweiligen situativen Kontext und die Absicht der Kommunikation anzupassen. Dabei ist es wichtig, den Schülerinnen zu verdeutlichen, dass die sprachliche und stilistische Gestaltung eines Textes davon abhängt, ob es sich z.B. um einen offiziellen Anlass oder eine private Kommunikationssituation handelt. Dies wird auch bei der Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft eingeübt und die SchülerInnen bekommen ggf. eine Rückmeldung über die Angemessenheit der Nachrichten.

Die Nutzung digitaler Medien und hier insbesondere die Kommunikation, also das Erstellen von Kurznachrichten, hat seit der ständigen Präsenz des Smartphones unter Jugendlichen stark zugenommen. Soziale Medien wie Chats, Instagram, X, Snapchat und TikTok werden häufig genutzt, um miteinander zu kommunizieren, und ersetzen teilweise persönliche Gespräche. Diese Bereitschaft und Freude am Texteschreiben möchten wir gezielt im Unterricht nutzen.

Die Schule hat die Aufgabe, den SchülerInnen die Fähigkeit zu vermitteln, kohärente, funktionale und adressatenorientierte schriftliche oder mediale Texte zu erstellen, die sich in der Regel auf fachbezogene Themen beziehen. Diese Fähigkeit umfasst sowohl inhaltliche als auch darstellerische Aspekte. Daher ist die Förderung der deutschen Sprache in allen Fächern von zentraler Bedeutung. Dies beinhaltet die Vermittlung der Regeln des normgerechten Schreibens sowie die Schulung der Ausdrucksfähigkeit und die Einführung in eine differenzierte Fachsprache.

Darüber hinaus ist es wichtig, dass die SchülerInnen Methoden zur Planung, Gestaltung und Überarbeitung ihrer Texte kennenlernen und anwenden. Die Vermittlung von Techniken zur Planung des Schreibprozesses (wie Brainstorming, Mind-Maps, Gliederungen und der Einsatz digitaler Textverarbeitungsprogramme) sowie zur Textüberarbeitung (wie Textlupe, Schreibkonferenzen, Rechtschreibstrategien und Rechtschreibkorrekturprogramme) ist durch die Kompetenzen im Medienkompetenzrahmen in den schulinternen Curricula verankert.

Um die Rechtschreibkompetenzen zu fördern, werden alle SchülerInnen in Klasse 5 und dann noch einmal in Klasse 6 mit dem Analyse-Tool „Schreib-On“ geprüft und bekommen bei Bedarf einen Lese-Rechtschreib-Förderkurs angeboten. Darüber hinaus werden Rechtschreibregeln im Rahmen des Faches „Lernen lernen“ in Klasse 5 in einer zusätzlichen Stunde gefördert. Obwohl die Vermittlung einer gut lesbaren Handschrift in den Lehrplänen der Grundschulen verankert ist, ist es uns wichtig, auch in der Sekundarstufe I das motorische Schreiben zu fördern und die SchülerInnen zu ermutigen, leserlich und flüssig zu schreiben. Dies ist besonders relevant, da Bildungsforscher die Handschrift als gefährdet ansehen. Durch das Schreiben mit der Hand werden wichtige Hirnareale aktiviert, was das Einprägen von Wissen erleichtert und die Entwicklung feinmotorischer Fähigkeiten unterstützt. Um die Bedeutung einer gut lesbaren Handschrift zu verdeutlichen, legen wir in allen Fächern Wert auf eine ordentliche Heftführung. Bei motorischen Schreibproblemen beraten wir Eltern über die Möglichkeit, ErgotherapeutInnen zu kontaktieren.

#### 5.4 Kernkompetenz Visualisieren

In den Humanwissenschaften ist bereits seit den 1990er Jahren von einem „iconic turn“, „imagic turn“ oder „pictorial turn“ gesprochen worden; aber auch in den Naturwissen-

schaften und insbesondere in der Medizin werden bildgebende Verfahren immer wichtiger. Für den Schulunterricht bedeutet dies, dass die Fähigkeit, visuelle Darstellungen (Bilder, Zeichnungen, Fotografien, Diagramme, Modellierungen etc.) zu deuten und selbst zu entwickeln, in möglichst allen Fächern behandelt und gefördert werden sollte. Bildkompetenz in Bezug auf Abbilder und symbolische Bilddarstellungen ist aber nicht nur aus fachbezogenen Gründen wichtig, sondern auch, weil die Verarbeitung von visuellen Informationen in der medialen Lebenswelt der SchülerInnen eine zentrale Rolle spielt.

Unterricht, der die Entwicklung von Bildkompetenz stärker in den Vordergrund rückt, kommt somit den stark visuell geprägten Auffassungsweisen heutiger SchülerInnen entgegen. Dabei ist der oftmals vorherrschenden Flüchtigkeit bei der Rezeption visueller Inhalte, die z. B. im Internet abgerufen oder in sozialen Netzwerken ausgetauscht werden, eine bewusste Konzentration auf ein vertieftes Bildverstehen entgegenzusetzen, das sich für das Interpretieren von Bildern ausdrücklich Zeit nimmt. Künstlerische Darstellungen (Gemälde, Zeichnungen, Fotografien, Skulpturen etc.) tragen in besonderem Maße zur Entwicklung einer Bildkompetenz bei, bei der es nicht primär auf die möglichst rasche und effektive Verarbeitung visueller Informationen ankommt, sondern auf ein sinnstiftendes Hinsehen. Für die Entwicklung visueller Kompetenzen sind neben der Bildrezeption auch aktivierende Verfahren der Bildproduktion von großer Bedeutung. Digitale Endgeräte wie iPads bieten vielfältige Möglichkeiten der Visualisierung etwa durch die Erstellung von Präsentationen, Fotogalerien und Filmen mit Hilfe von den gängigen Apps.

## 5.5 Kernkompetenz Anwendungen von Office-Tools

Eine besondere Bedeutung kommen der Text- und Tabellenverarbeitung und häufig im Anschluss auch die Visualisierung mit Hilfe eines Programmes zu. Hier werden häufig die Programme Word, Excel und PowerPoint angeführt. Das Hansa-Gymnasium hat sich darauf verständigt diese besonderes zu fördern, aber auch äquivalente Programme (Prezi, Canva, Pages, Numbers, Keynote, LibreOffice, etc.) mit einzubeziehen.

Die Einführung der Programme sind in der Verankerung der Kompetenzbereiche in den Fächern aufgeführt, aufgrund ihrer besonderen Bedeutung sind sie hier tabellarisch erfasst.

	Einführung	Vertiefung
Textverarbeitung (Word)	Lernen Lernen 5	Informatik 6
Tabellenverarbeitung (Excel)	Mathe 6	Physik (9-10)
Visualisierung (PowerPoint)	diverse <sup>7</sup>	diverse

<sup>7</sup> Siehe Verankerung der Medienkompetenzen im Kapitel 10.3

## 6 Ausstattung am Hansa

Nach dem Umzug in das kernsanierte Stammhaus im Jahr 2024 hat das Hansa-Gymnasium den Vorteil, dass alle Unterrichtsräume mit digitalen Panels mit fest verbautem Computer ausgestattet wurden. Darüber hinaus ist in allen Räumen W-LAN mit einer hohen Bandbreite verfügbar, so dass die SchülerInnen in allen Räumen in Klassenstärke gleichzeitig eine feste und stabile Verbindung zum Internet haben. Die SchülerInnen der Oberstufe bekommen die Möglichkeit mit Ihrem UCS-Zugang sich in das BYOD-W-LAN einzuwählen.

Alle festinstallierten PCs sind in ein pädagogisches Netzwerk eingebunden, um auf persönliche Daten unabhängig vom Arbeitsort zugreifen zu können. Das Netzwerk der Verwaltung ist vom pädagogischen Netzwerk getrennt. Alle PCs wurden im Jahr 2024 neu angeschafft.

Das Hansa Gymnasium verfügt über einen Gigabit-Anschluss, demnach haben wir 1000 Mbit/s Durchsatz. Insgesamt gibt es 79 Accesspoints.

Das KSN, das Netzwerk der dienstlichen und fest eingebundenen Geräte, ist unlimitiert (700 – 900 Mbit/s) und das BYOD, das Netzwerk in das man sich mit dem UCS-Zugang einwählen kann, ist auf 100 Mbit/s begrenzt. Eine Priorisierung gibt es nicht bei der Einwahl der Geräte.

Im Folgenden werden die momentan verfügbare Ausstattung aufgeführt sowie die gewünschte Ausrichtung bei der Erweiterung der Ausstattung.

### 6.1 Ausstattung mit festinstallierter Hardware

Alle Unterrichtsräume sind seit dem Umzug mit einem digitalen Panel mit angeschlossenen fest verbautem Computer ausgestattet. In den Koordinationsräumen und im Sekretariat sind fest installierte Computer und Bildschirme an das städtische Netzwerk installiert.

### 6.2 Ausstattung mit mobilen Endgeräten

Das Hansagymnasium ist seit dem Umzug mit 352 iPads für den Unterrichtseinsatz für die Nutzung durch SchülerInnen ausgestattet. Darüber hinaus sind alle Lehrkräfte mit einem iPad als Dienstgerät versorgt.

Des Weiteren stehen 102 Laptops zur Verfügung, von denen 6 im Verwaltungstrakt und 96 für die SchülerInnen eingesetzt werden,

Im Folgenden ist die Verteilung der Geräte im Gebäude dargestellt.

#### Zuordnung iPads

	Raum	iPads
5er-Cluster	Standort 5er	223-254 (32 Stück)
6er-Cluster	Standort 6er	255-286 (32 Stück)
7er-Cluster	Standort 7er	287-318 (32 Stück)
8er-Cluster	Standort 8er	319-350 (32 Stück)
9er-Cluster	Standort 9er	351 – 375, 199, 201, 202 (28 Stück)
Oberstufe	A216 (2.OG)	504 – 519 (16 Stück) 520 – 635 (16 Stück)
NW1 (Physik)	A929 (UG)	376 – 407 (32 Stück)
NW2 (Biologie)	A927 (UG)	482 – 497(16 Stück)
NW3 (Biologie /Chemie)	A925 (UG)	408 – 439 (32 Stück)
MU1	A310 (3.OG)	440 – 455 (16 Stück)
MU2	A008	456 – 471 (16 Stück)
KU	A935	488 – 503 (16 Stück)
Gesamt		320 iPads

32 iPads sind noch nicht eindeutig zugeordnet werden aber nach der Entscheidung zum Einstieg in GYOD endgültig zugewiesen.

## Zuordnung Laptops

	Laptops
6er-Cluster	32 Stück
9er-Cluster	32 Stück
10er-Cluster	32 Stück

Die Laptops sind im Jahr 2024 angeschafft wurden und befinden sich in den Clustern, in denen Informatik-Unterricht stattfindet.

Des Weiteren stehen den SchülerInnen für die selbstständige Arbeit in Freistunden im Lernriegel Arbeitsplätze zur Verfügung. Die Möglichkeit zur selbstständigen Stillarbeit besteht im Hansagebäude in den Lernateliers im EG und 1. OG und im Studienhaus im 1. Stock. Auch hier ist W-LAN verfügbar.

### 6.3 Perspektive GYOD

Im Jahr 2021 hat das Hansa-Gymnasium in zwei Testklassen (5. und 8. Klasse) den dauerhaften Einsatz von iPads erprobt.

Hierbei wurde insbesondere im Hinblick auf den Rückzug von der Gereonsmühlengasse zurück ins Stammgebäude auf den Umgang mit dezentralen Lernsituationen ein Schwerpunkt gelegt. Ein weiterer Aspekt neben dem Lernen in den Clusterräumen war das Erproben des dauerhaften Einsatzes von iPads.

Das iPad sollte hierbei ein weiteres Hilfsmittel zum Schaffen von Lernsituationen mit einer möglicherweise höheren Selbstständigkeit und Eigenmotivation der SuS schaffen.

Ziel war es, dass möglichst viele der eingesetzten LehrerInnen am Ende der Projektphase, die sich über drei Jahre zog, eine Empfehlung an das Kollegium geben können, ob der erweiterte Einsatz des iPads zielführend im Sinne des Projektes ist.

Nach zwei Jahren wurde in einer Evaluation bei der Elternschaft und der SchülerInnenenschaft festgestellt, dass beide Gruppen den dauerhaften Einsatz mit großer Mehrheit befürwortet haben.

Daher befindet sich das Hansa-Gymnasium gerade im Prozess der Entscheidungsfindung, dass SchülerInnen ab der Jahrgangsstufe 9 hochwachsend im Rahmen von GYOD (Get your own device) ständig ein eigenes iPad im Unterricht zur Verfügung haben.

## 7 Genutzte Software

Es werden seit Jahren viele Programme und Apps in verschiedenen Fächern erprobt und regelmäßig eingesetzt.

Insbesondere in den Naturwissenschaften ist die digitale Messwerterfassung durch das Kerncurriculum vorgegeben. Hier arbeiten die Fachschaften sowohl in Demonstrationsversuchen als auch bei Schülerversuchen intensiv mit CurricuLAB von Phywe.

Über den UCS-Account haben alle SchülerInnen Zugriff auf das Office Paket von MS 365 und können dieses somit auch zu Hause nutzen.

### 7.1 Apps und Programme

Folgende Apps bzw. Programme werden aktuell eingesetzt. Diese Liste wird laufend erweitert und ergänzt.

Adobe Acrobat Reader für PDF	Google Earth	Numbers
ANTON - Schule - Lernen	Google Übersetzer	Pages
BiBox	iMovie	phyphox
Calliope mini	Jamf School Student	Schulmanager Online
Classroom	Jamf Teacher	Stop Motion Studio
Cornelsen Lernen	Kara	TeacherTool 7
Curriculab	KaraPython	UniFi
Filius	Kahoot! Quizspielen	Untis Mobile
Firefox: privater Browser	Keynote	VEXcode IQ
GA ePaper	Klett Lernen	Viana 2
GarageBand	Libre office	VideoShow- Video Bearbeiten
GeoGebra Geometrie	Logisim	VLC mediaplayer
GeoGebra Grafikrechner	NCalc Scientific Calculator	YouTube
GeoGebra Taschenrechner	Nextcloud	
Goodnotes 6	Nextcloud Talk	
	Notepad++	

## 7.2 Lernmanagementsysteme (LMS)

Das Lernmanagementsystem ist am Hansa-Gymnasium die Homepage über den Anbieter WebWeaver®, die datenschutzkonform jegliche benötigten Hilfsmittel besitzt. Dazu gehört insbesondere die Kommunikation über E-Mail oder Messenger, eine gut strukturierte Dateiablage und die Einrichtung verschiedener Gruppen und Klassen.

Die Lernplattform wurde im Rahmen der Corona-Zeit intensiv genutzt und hat sich bewährt. Neben der Möglichkeit der Nutzung eines Videotools wurde in dieser Zeit auch viel mit Hilfe des Anbieters Zoom gearbeitet.

Alle KollegInnen des Hansa-Gymnasium sowie alle SchülerInnen haben eine eigene E-Mail-Adresse zur Nutzung, worüber die primäre Kommunikation läuft.

Neben der Lernplattform wird am Hansa-Gymnasium mit dem „Schulmanager Online“ gearbeitet. Hierüber wird das digitale Klassenbuch geführt, die gesamte Terminplanung, die Veröffentlichung der Stundenpläne und des Vertretungsplans. Die Planungen der Sprechstage und die Organisation der Nachschriften werden ebenfalls mit Hilfe des Schulmanagers veröffentlicht.

Auch in diesem Tool haben alle SchülerInnen einen eigenen Account, den sie mit Hilfe Ihres UCS-Zugangs erreichen. Die Erziehungsberechtigten haben alle einen eigenen getrennten Zugang, worüber Beurlaubungsanträge als auch Krankmeldungen abgewickelt werden.

## 7.3 Wartung und Support

Der First Level Support wird direkt im Hansa-Gymnasium bereitgestellt. Je nach Problematik werden sich entsprechende Personen aus dem Medienteam der Lösung annehmen.

Darüber hinaus ist angedacht, dass im Rahmen von der Einführung von GYOD eine Sprechstunde (iPad-Café) eingeführt wird. In dieser Sprechstunde können sich SchülerInnen melden und Probleme mit dem iPad direkt vor Ort klären.

Der Second Level Support wird am Hansa-Gymnasium durch NetCologne geleistet.

## 8 Fortbildungsplanung

Wichtige Voraussetzung für den erfolgreichen Einsatz digitaler Medien im Unterricht sind einerseits die technischen Ausstattungen aber auch die Kompetenzen der Lehrkräfte. Während und nach der Coronazeit wurde die Digitalisierung an Schulen intensiv vorangetrieben, wobei umfangreiche Fortbildungsmaßnahmen durchgeführt wurden. Diese Fortbildungen fanden teilweise per Videokonferenz statt und wurden von Lehrkräften sowie externen Experten organisiert. Die Themen umfassten insbesondere die Nutzung von verschiedenen Tools und Apps.

Generell gliedert sich die Fortbildung im digitalen Bereich in folgende Angebote:

- a) Fortbildungsangebote für das gesamte Kollegium: Diese finden weiterhin im Rahmen von pädagogischen Tagen und an Konferenz-Nachmittagen statt.
- b) Interne individuelle Mini-Fortbildungen zu Themenschwerpunkten: Hier vermitteln erfahrenere Lehrkräfte ihr Wissen und geben es an andere Lehrkräfte weiter.
- c) Fachspezifische Fortbildungen: Die Lehrkräfte besuchen schulexterne Fortbildungen, die z.B. vom Kompetenzteam NRW angeboten werden.
- d) Asynchrone Fortbildungsangebote: Auf der Lernplattform des Hansa-Gymnasiums werden kurze Erklärfilme und Dateien erstellt, die das Einarbeiten in die Thematiken unterstützen. Hierbei kann auch das Wissen von SchülerInnen mit aufgenommen werden.

Die Fortbildung wird als kontinuierlicher Prozess betrachtet, der regelmäßig erweitert werden muss, um einen reibungslosen und fortlaufenden Unterricht zur Vermittlung digitaler Kompetenzen zu gewährleisten. Hierzu wurden bereits pädagogische Tage mit verschiedenen Schwerpunkten durchgeführt, wobei die verschiedenen Kenntnisstände im Kollegium berücksichtigt wurden.

Die Fortbildungsstrategie folgt dem SAMR-Modell nach Puentedura (2006)<sup>8</sup>, das einen schrittweisen Übergang von grundlegenden Anwendungen digitaler Medien hin zu komplexeren Einsatzmöglichkeiten für die Unterrichtsgestaltung und Kompetenzentwicklung der SchülerInnen beschreibt.

Dem Kollegium des Hansa-Gymnasiums ist bewusst, dass die Einführung von GYOD zusätzliche zeitliche Ressourcen erfordern wird. Es ist davon überzeugt, dass die Kosten-Nutzen-Rechnung für alle beteiligten Personen positiv ist und unterstützt den Prozess mit großem Engagement.

---

<sup>8</sup> vgl. Kap. 2: Leitgedanken der Digitalisierung am Hansa-Gymnasium

## 9 Evaluation/Fortschreibung

### 9.1 Evaluation

Die pädagogischen Ziele in Bezug auf die Mediennutzung, der schulinterne Bedarf an IT-Hardware sowie die genannten Prozesse sollen regelmäßig überprüft und aktualisiert werden. Hierfür können effiziente digitale Evaluationsmethoden (z.B. Edkimo) eingesetzt werden, die gegebenenfalls als Standardinstrumente etabliert werden können.

Die Ergebnisse werden regelmäßig in den Gremien veröffentlicht.

### 9.2 Fortschreibung

Die schnelle Entwicklung von Technologien und digitalen Medien erfordert eine entsprechende Anpassung der schulischen Konzepte. Dazu soll das Medienkonzept regelmäßig überprüft und angepasst werden.

Eine jährliche Überarbeitung wird als sinnvoll erachtet, um sicherzustellen, dass die Schule immer auf einem möglichst aktuellen Stand bleibt und den Bedürfnissen der Lehrkräfte sowie der SchülerInnen gerecht wird. So bleibt die Integration von digitalen Medien im Unterricht stets aktuell und effektiv.

10 Anlage

## 10.1 Tablets im Unterricht – Regeln und Konsequenzen

Grundsätzliche Prämisse: Die Lehrkraft entscheidet über den Einsatz von digitalen Geräten.

Regel bzw. Vereinbarung	Regelverstoß	Konsequenzen
Meine Lehrkraft entscheidet über den unterrichtlichen Einsatz von Tablets.	Der/die SchülerIn umgeht aktiv die zentralen Einstellungen des zentralen Tablet Verwaltungsprogramms (classroom).	Zeitweise Sperrung/Entzug des Tablets (1-7 Tage).
Ich nehme das Tablet immer im geladenen Zustand mit.	Der/die SchülerIn vergisst wiederholt das Tablet bzw. das Tablet ist nicht aufgeladen.	Eine Teilnahme an digitalen Unterrichtsphasen ist nicht möglich.
Das Tablet wird in der Pause nicht genutzt.	Das Tablet wird wiederholt in der Pause genutzt	Zeitlich begrenztes Verbot der Nutzung (z.B. über zwei Wochen) im Unterricht bei der entsprechenden Lehrkraft.
Das Tablet liegt zum Stundenbeginn im geschlossenen Zustand auf meinem Tisch.	Das Tablet liegt zu Stundenbeginn wiederholt nicht im geschlossenen Zustand auf dem Tisch.	
Mein Tablet ist ein Arbeitsgerät, ich nutze es nur schulisch zur Unterstützung von Lernprozessen.	Der/die SchülerIn verwendet Software bzw. Apps mit außerschulischem Inhalt (z.B. Privatchats).	Zeitlich begrenztes Verbot der Nutzung (z.B. über zwei Wochen) im Unterricht bei der entsprechenden Lehrkraft.
	Der/die SchülerIn teilt (z.B. per Airdrop) unangemessene Inhalte.	Sperrung des Tablets. Rückgabe nach einem erfolgten Gespräch bzw. Klärung.
	Der/die SchülerIn teilt strafrechtlich relevante Inhalte auf der Lernplattform, per Airdrop oder in der Cloud.	Sperrung des Tablets Rückgabe nach entsprechender Klärung (Disziplinarkonferenz, Anzeige und strafrechtliche Verfolgung).
Ich nutze kein privates Tablet im Unterricht. (Smartphones und andere digitale Geräte unterliegen der Schulordnung.)	Der/die SchülerIn tauscht das schuleigene iPad gegen ein privates Endgerät aus.	Das Vorgehen richtet sich nach dem beschlossenen Vorgehen in der Hausordnung.

## 10.2 Medienkompetenzrahmen NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medienausstattung (Hardware)</b> Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Herausgeber: Medienberatung NRW  
Dieses Dokument steht unter CC BY-NC 4.0 Lizenz.



### 10.3 Verankerung Kompetenzbereiche in den Fächern

Im Folgenden wird ausgeführt, welche Fächer die jeweiligen Kompetenzen einführend behandeln bzw. vertiefend einsetzen.



## 1. BEDIENEN UND ANWENDEN

### 1.1 Medianausstattung (Hardware)

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

Einführung: LLS5, BI5, IF6, CH7

Erweiterung: M7, BI10, CH10

### 1.2 Digitale Werkzeuge

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

Einführung: MU5, IF6, BI6, M6, CH7, M7, PH8, L/F(8-10), L/F9

Erweiterung: EK5, BI6, M7, L/F(8-10), PH(9-10), L/F9, M9, MU9, CH10

### 1.3 Datenorganisation

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

Einführung: LLS5, BI5, M5, IF6, BI6, L/F9

Erweiterung: BI6, L/F9

### 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit

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

Einführung: IF6, BI6

Erweiterung: BI6





## 2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN

### 2.1 Informationsrecherche

Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden

Einführung: E5, LL55, WP6, BI6, PP/E/KR(6-7), EK7, L/F9

Erweiterung: EK5, E5, BI6, WP8, E9, L/F9, PH9, PP/E/KR10, WP10, EK10(2x)

### 2.2 Informationsauswertung

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

Einführung: E5, LL55, M6, PP/E/KR(6-7), EK7, L/F7/8, L/F9, MU10

Erweiterung: E5, PH8, WP8, PH9, E9, L/F9, PP/E/KR10, BI10, EK10, MU10, WP10

### 2.3 Informationsbewertung

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

Einführung: L/F(8-10)

Erweiterung: L/F(8-10), WP10

### 2.4 Informationskritik

Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen

Einführung: WP6

Erweiterung: WP8





### 3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN

#### 3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse

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

Einführung: M5, BI6

Erweiterung: WP8

#### 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln

Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten

Einführung: M5

Erweiterung: WP8

#### 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft

Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

Einführung: PP/ER/KR 7

Erweiterung: WP8

#### 3.4 Cybergewalt und -kriminalität

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

Einführung: WP7, PP/ER/KR7

Erweiterung: WP8





#### 4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN

##### 4.1 Medienproduktion und Präsentation

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

Einführung: MU5, E5, LLS5, WP6, BI6, PP/E/KR7, EK7, L/F7/8, CH8, L/F9, BI10

Erweiterung: E5, BI6, D7, MU8, PH9, E9, L/F9, EK10, BI/CH/PH10, WP10

##### 4.2 Gestaltungsmittel

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

Einführung: MU5, E5, BI5, BI6, KU7, PP/E/KR7, L/F7/8, L/F(8-10), CH8, L/F9, BI10

Erweiterung: E5, KU6, BI6, D7, MU8, L/F(8-10), KU9, PH9, E9, L/F9, BI/CH/PH10, WP10

##### 4.3 Quelledokumentation

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

Einführung: LLS5, BI6, L/F9

Erweiterung: E5, BI6, PH8, E9, L/F9, EK10, BI/CH/PH10, WP10

##### 4.4 Rechtliche Grundlagen

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

Einführung: WP7, L/F9

Erweiterung: PH9, L/F9, BI/CH/PH10





## 5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN

### 5.1 Medienanalyse

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

Einführung: LLS5, BI6, L/F(8-10)

Erweiterung: EK5, D7, BI6, WP8, L/F(8-10), EK10, WP10

### 5.2 Meinungsbildung

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

Einführung: LLS5, WP6, MU10

Erweiterung: WP8, D9

### 5.3 Identitätsbildung

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

Einführung: WP6, PP/E/KR(6-7), L/F7/8, MU10

Erweiterung: WP8, D9

### 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung

Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Einführung: WP6, PP/ER/KR 7, L/F(8-10)

Erweiterung: L/F(8-10)





## 6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN

### 6.1 Prinzipien der digitalen Welt

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

Einführung: M5, IF6, M7, L/F(8-10)

Erweiterung: L/F(8-10)

### 6.2 Algorithmen erkennen

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

Einführung: IF6, M7

Erweiterung: M10

### 6.3 Modellieren und Programmieren

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

Einführung: IF6

Erweiterung: M10

### 6.4 Bedeutung von Algorithmen

Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

Einführung: IF6, WP8

Erweiterung: M10

