

Medienkonzept

des Adalbert-Stifter-Gymnasiums

J. Drüppel, C. Hagenhoff, A. Wulfhorst

Inhaltsverzeichnis

1 Ziele und medienpädagogisches Leitbild des Medienkonzepts am Adalbert-Stifter-Gymnasium	2
1.1 Ziele des Medienkonzepts	2
1.2 Medienpädagogisches Leitbild des Adalbert-Stifter-Gymnasiums	3
2 Medienpädagogische Bildung und Erziehung am Adalbert-Stifter-Gymnasium	5
2.1 Medienbildung und das Fach Informatik in der Klasse 6	5
2.2 Medienerziehung	6
2.2.1 Schwerpunkttage in den Jahrgangsstufen 5 und 6	7
2.2.2 Schwerpunkteinheiten in den Jahrgangsstufen 7-10	8
2.2.3 Die Medienscout-AG	9
2.3 Fächerspezifische Beiträge zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW	9
2.3.1 Erläuterungen zu den Kompetenzbereichen	9
2.3.2 Gesellschaftswissenschaften	11
2.3.3 Sprachen	12
2.3.4 MINT	13
2.3.5 Musisch-künstlerische Fächer und Sport	14
2.4 Weiterentwicklung des Konzepts zur medienpädagogischen Bildung und Erziehung	14
3 Technische Ausstattung und zukünftiger Bedarf	15
3.1 Darstellung der technischen Ausstattung	15
3.1.1 Schulnetzwerk und digitale Lern- bzw. Kommunikationsplattform	15
3.1.2 Ausstattung von Klassen- und Kursräumen	16
3.1.3 Hardwarebestand (tabellarische Auflistung)	17
3.2 Ausstattungs- und Plattformstrategie	18
3.2.1 Schulnetzwerk	18
3.2.2 Unterrichtsräume	19
3.2.3 Digitale Arbeitsgeräte	19
3.2.4 Software und Plattformen	20
3.2.5 Organisation des (technischen) Supports	20
3.3 Zusammenfassung von Ausstattung und zukünftiger Ausrichtung	21
4 Fortbildungen und (Weiter)Qualifizierung	22
4.1 Anwendungsbezogene Fortbildungen	23
4.1.1 Fortbildungsmaßnahmen durch das Medienteam	23
4.1.2 Fortbildungsangebot auf Fobizz	23
5 Evaluation und Fortschreibung des Medienkonzeptes	24
6 Anlagen	26

1 Ziele und medienpädagogisches Leitbild des Medienkonzepts am Adalbert-Stifter-Gymnasium

Medien, insbesondere digitale Medien, sind in der Lebenswelt unserer Schüler*innen allgegenwärtig, vereinfachen Vieles und bieten Unterhaltung. Digitale Endgeräte wie Smart-TVs, Smartphones, Tablets, PCs oder Laptops und Spielekonsolen sind aus dem Alltag unserer Schüler*innen nicht mehr wegzudenken und werden oft in der fünften Jahrgangsstufe von den meisten von ihnen regelmäßig genutzt, um sich täglich im Internet zu bewegen, sich in Klassenchats miteinander auszutauschen, online Spiele zu spielen und Apps zu nutzen, oder Informationen zu recherchieren. Hinzu kommt der vermehrte Einsatz von Künstlicher Intelligenz durch Schüler*innen, die neben der ursprünglichen Erscheinungsform in einer separaten App, nun auch als Funktion in immer mehr an der Schule etablierten Produkten (MS Office und Goodnotes) auftaucht. Dieser Entwicklung wird in vielen Feldern unserer pädagogischen Arbeit Rechnung getragen.

Aus der Tatsache, dass (digitale) Medien und Künstliche Intelligenz zahlreiche Chancen bieten, aber auch Risiken bergen und dass die Digitalität zunehmend den Erwerb umfassender Medienkompetenzen erforderlich macht, ergeben sich Bildungs- und Erziehungsaufgaben, die am Adalbert-Stifter-Gymnasium in enger Orientierung an unserem Schulmotto und unserem Schulprogramm erfüllt werden. Im Folgenden werden die Ziele unseres Medienkonzeptes definiert sowie genauer erläutert, auf welche Leitsätze des Schulprogramms es sich bezieht.

1.1 Ziele des Medienkonzepts

Das vorliegende Medienkonzept versteht sich als Schnittstelle zwischen den Vorgaben der Kultusministerkonferenz aus dem Strategiepapier *Bildung in der digitalen Welt*¹ hinsichtlich des Kompetenzerwerbs und der verbindlichen curricularen Umsetzung im Unterricht in Orientierung am Schulprogramm des Adalbert-Stifter-Gymnasiums.

Der Medienkompetenzrahmen NRW² konkretisiert die verbindlich zu erwerbenden Kompetenzen in Bezug auf die Nutzung digitaler Medien bis zum Ende der Sekundarstufe I, die in die fachliche Umsetzung der auf den Kernlehrplänen basierenden schulinternen Curricula integriert werden sollen. Entsprechend soll das Medienkonzept als Steuerungsinstrument dienen, welches sich kontinuierlich weiterentwickelt und dabei sowohl fachliche als auch überfachliche Aspekte einbezieht.

Konkret bedeutet dies, dass die Schüler*innen des Adalbert-Stifter-Gymnasiums im Laufe der Sekundarstufe I alle im Medienkompetenzrahmen NRW aufgeführten Kompetenzen nachhaltig erwerben. Dieser über Jahre andauernde Lernprozess soll altersgerecht angelegt sein, bestehende Arbeitsmethoden mit digitalen Hilfsmitteln erweitern, individuelle Lernformen der Schüler*innen berücksichtigen und entsprechend Abläufe im System Schule ergänzen und optimieren.

¹ Vgl. KMK Strategiepapier „Bildung in der digitalen Welt“

² Das MSM-Konzept des Adalbert-Stifter-Gymnasiums wird in Kapitel 2 näher erläutert. Die Abkürzung steht für **M**ethodenkompetenz – **S**oziale Kompetenz – **M**edienkompetenz.

1.2 Medienpädagogisches Leitbild des Adalbert-Stifter-Gymnasiums

Das Adalbert-Stifter-Gymnasium versteht sich im Sinne unseres Schulmottos als „offene Schule in Freiheit und Verantwortung“. Das bedeutet in Bezug auf die Digitalisierung und den Umgang mit digitalen Medien Folgendes: Wir möchten einerseits die Freiheiten, die die Digitalisierung mit all ihren Facetten bietet, aufzeigen und nutzen, aber andererseits auch die notwendige Verantwortung, die sie mit sich bringt, übernehmen und vermitteln. Schule bildet einen wesentlichen Bestandteil der Lebenswirklichkeit von Kindern und Jugendlichen und muss daher konsequenterweise die Digitalisierung systematisch in alle Bereiche der schulischen Bildung integrieren.

Das medienpädagogische Leitbild des Adalbert-Stifter-Gymnasiums orientiert sich in seinen Grundzügen an den acht Leitsätzen unseres Schulprogramms. Die im Folgenden aufgeführten exemplarischen Aspekte der Digitalisierung an unserer Schule sind nicht als statisch, sondern als sich kontinuierlich weiterentwickelnd zu verstehen.

„Wir fördern die Entfaltung individueller Entwicklungspotentiale.“

Durch ein breites Fächerangebot auch im MINT-Bereich sowie die Bereitstellung von digitalen Lernmaterialien und die Nutzung digitaler Lernmethoden sprechen wir individuelle Lernwege der Schüler*innen an. Im Rahmen von AGs, z.B. der Medienscout-AG, der MINT-AG, der AG Digitale Musikproduktion und der Schülerinitiative Technischer Support für Licht und Ton, wird diesen individuellen Entwicklungspotentialen zusätzlich Raum geboten.

„Wir erziehen zu aufgeschlossenen, selbstständigen und verantwortungsvollen Persönlichkeiten.“

Wir vermitteln unseren Schüler*innen konsequent, dass gegenseitiger Respekt und Wertschätzung auch im digitalen Bereich trotz der scheinbaren Distanz einen hohen Stellenwert haben (vgl. Kap. 2.2). Außerdem ist es für uns von essenzieller Bedeutung, dass die Schüler*innen Sicherheit in einem verantwortungsvollen Umgang mit sowohl traditionellen als auch digitalen Medien erlangen, weshalb dies integraler Bestandteil des MSM-Konzeptes ist.

„Wir gestalten einen qualitätsorientierten und anspruchsvollen Unterricht zur Persönlichkeitsbildung und zur Vorbereitung auf Studium und Beruf.“

Digitale Medien spielen eine zentrale Rolle in der Lebenswelt der Schüler*innen – sowohl schulisch als auch privat. Wir fördern durch die Nutzung unterschiedlicher digitaler Medien und Methoden auch die Kompetenzen der Schüler*innen hinsichtlich eines sach- und fachgerechten Medien- und Softwareeinsatzes, der sie darauf vorbereitet, digitale Medien und Medienprodukte sowohl im Studium als auch in der Berufswelt sinnstiftend und gewinnbringend einsetzen zu können. Außerdem machen wir ihnen bewusst, wie sich ihr Medienkonsum auf ihre Persönlichkeitsbildung auswirken kann und zeigen ihnen Chancen, aber auch Gefahren und Grenzen auf, die sie dabei berücksichtigen sollten.

„Wir verstehen uns als eine engagierte Schulgemeinschaft und gestalten ein aktives, vielfältiges Schulleben.“

Durch die Nutzung digitaler Lern- und Arbeitsformen ist es uns möglich, das Schulleben auch über den physischen Ort Schule hinaus greifbar zu machen und gemeinsam zu gestalten. Im Rahmen der Medienscout-AG engagieren sich ältere Schüler*innen dafür, Jüngere im Umgang mit Medien und bei der Beachtung wichtiger Regeln im digitalen Raum zu unterstützen. Außerdem lernen die Schüler*innen Medienprodukte wie Plakate und Präsentationen zu erstellen, die unter anderem dazu dienen können, zu besonderen Anlässen wie dem Tag der offenen Tür oder Konzertveranstaltungen die Schulgemeinschaft ansprechend zu repräsentieren.

„Wir arbeiten zielorientiert und vertrauensvoll zusammen und pflegen eine offene Kommunikation mit allen Beteiligten.“

Die digitale Lern- und Kommunikationsplattform Teams verkürzt Informationswege, erleichtert interne Zusammenarbeit und schafft somit für alle Beteiligten ein systematisiertes, effektives und produktives Arbeitsumfeld. Informationen und Dokumente können schnell und unkompliziert ausgetauscht und abgelegt werden, so dass sie langfristig allen Beteiligten zugänglich sind. Im Rahmen von Kursen und Arbeitsgruppen auf Teams arbeiten Schüler*innen mit Lehrer*innen auf diese Weise zielorientiert und produktiv zusammen.

„Wir erweitern unser schulisches Angebot zur Förderung vielfältiger Kompetenzen unserer Schülerinnen und Schüler durch Kooperation mit außerschulischen Partnern und anderen Schulen.“

Im Rahmen des Erwerbs von Medienkompetenz möchten wir zukünftig die Unterstützung externer Partner einholen, die aufgrund ihrer Expertise spezielle medienpädagogische Themen mit den Schüler*innen vertiefend besprechen und bearbeiten können. Denkbar ist beispielsweise die Nutzung von Beratungsangeboten der Polizei Recklinghausen zur Aufklärung über Gefahren im Internet, die Durchführung von Projekten mit Universitäten, oder die Einbindung von Medienreferenten zur Durchführung von Workshops und Informationsveranstaltungen.

„Wir präsentieren der Öffentlichkeit die Ergebnisse unserer pädagogischen Arbeit.“

Die Ergebnisse unserer medienpädagogischen Arbeit sind in Form von zahlreichen Beiträgen auf der Schulhomepage und unserer Instagram-Seite zu sehen, welche unser Schulleben dokumentieren und Interessierten regelmäßig Einblicke gewähren. Außerdem ist auch dieses Konzept auf der Schulhomepage veröffentlicht, um hinsichtlich der hier formulierten Zielsetzungen und ihrer Umsetzung größtmögliche Transparenz und Übersicht zu schaffen.

„Wir legen Wert auf eine lebendige Gemeinschaft in sozialer Verantwortung.“

Ein integraler Bestandteil unseres Medienkonzepts ist die medienpädagogische Erziehung unserer Schüler*innen, die zum Ziel hat, dass sie sich den Auswirkungen ihres digitalen Handelns auf andere bewusst werden und sich auch im Rahmen digitaler Kommunikation verantwortungsvoll, respektvoll und kooperativ verhalten (vgl. Kap. 2.2).

2 Medienpädagogische Bildung und Erziehung am Adalbert-Stifter-Gymnasium

Da wir auch im Sinne unseres Schulprogramms (vgl. Kap. 1.2) anstreben, unsere Schüler*innen zu aufgeschlossenen, selbstständigen, verantwortungsvollen Persönlichkeiten zu erziehen und sie dazu befähigen möchten, ein Leben zu führen, das von gegenseitigem Respekt, Wertschätzung und der Übernahme sozialer Verantwortung füreinander geprägt ist, wird die Vermittlung von Kompetenzen für einen selbstbestimmten und selbstregulierten Umgang mit traditionellen, aber vor allem auch digitalen Medien unabdingbar.

Die medienpädagogische Bildung und Erziehung am Adalbert-Stifter-Gymnasium umfasst konkret den Erwerb von Nutzungs-, Reflexions- und Urteilskompetenzen mit dem Ziel der Ausbildung einer medialen und digitalen Mündigkeit, die die Schüler*innen befähigt, Medien selbstbestimmt und produktiv, aber gleichzeitig bewusst, reflektiert und kritisch nutzen zu können.

In den folgenden Abschnitten wird erläutert, wie die medienpädagogische Bildung und Erziehung an unserer Schule sowohl im Rahmen des Fachunterrichts als auch außerunterrichtlich konkret umgesetzt werden.

2.1 Medienbildung und das Fach Informatik in der Klasse 6

Die Medienbildung am Adalbert-Stifter-Gymnasium umfasst die systematische, fachbezogene Beschäftigung mit Wissen über Massenmedien, Medienanalyse und Mediengestaltung sowie den kompetenten Einsatz von Medien zur Erstellung diverser medialer Produkte und findet in allen Unterrichtsfächern und Jahrgangsstufen statt (vgl. Kap. 2.3.2 ff). Sie umfasst vorwiegend die Kompetenzbereiche „1: Bedienen und Anwenden“, „2: Informieren und Recherchieren“, „4: Produzieren und Präsentieren“ und „6: Problemlösen und Modellieren“ des Medienkompetenzrahmens und wird vorwiegend im Rahmen des Fachunterrichts vermittelt.

Informationsverarbeitende Systeme sind in unserer heutigen Welt die Grundlage fast aller Lebensbereiche. Daher ist die Beherrschung von Werkzeugen und Methoden der Informatik zur vierten Kulturtechnik neben Schreiben, Lesen und Rechnen geworden. Seit Beginn des Schuljahres 2022/23 wird das Fach Informatik am ASG doppelstündig in der Klasse 6 unterrichtet. Die Unterrichtsinhalte richten sich nach dem geltenden Kernlehrplan für das Fach Informatik 5/6 und sind in einem schulinternen Lehrplan festgeschrieben. Sie umfassen Themenbereiche wie Informatik im Alltag, Codierung, Verschlüsselung, das Programmieren mit Scratch, aber auch Automaten und Künstliche Intelligenz. Darüber hinaus haben wir die Schulung des sachgerechten Umgangs mit Microsoft 365 und den damit verbundenen Programmen in unseren Informatikunterricht integriert, indem wir insbesondere OneNote zur Dokumentation unseres Unterrichts und das OneDrive zur längerfristigen Speicherung von Arbeitsergebnissen nutzen. So werden die Schüler*innen bereits in der Jahrgangsstufe 6 mit diesen Werkzeugen vertraut gemacht und können sie dann ab der Jahrgangsstufe 7 auch auf ihren Tablets kompetent nutzen.

Alle Themenbereiche des Informatikunterrichts in der Jahrgangsstufe 6 beinhalten stets auch einen gesellschaftlichen Kontext und knüpfen an die Lebenswelt der Schüler*innen an. So werden beispielsweise bei dem Thema Verschlüsselung die Sicherheit von persönlichen Daten und bei dem Thema Programmierung die Bedeutung von Algorithmen in modernen Gesellschaften behandelt.

2.2 Medienerziehung

Die Medienerziehung, die sich stärker auf die Bereiche „2: Informieren und Recherchieren“, „3: Kommunizieren und Kooperieren“ und „5: Analysieren und Reflektieren“ des Medienkompetenzrahmens bezieht, findet am Adalbert-Stifter-Gymnasium ebenfalls im Rahmen des Fachunterrichts statt, ist aber zusätzlich ein integraler Bestandteil des fächerübergreifend angelegten MSM-Konzepts. Dieses Konzept wird laufend aktualisiert und umfasst die folgenden drei Bereiche:

- die Vermittlung von Methodenkompetenz,
- die Vermittlung von Sozialkompetenz und
- die Vermittlung von Medienkompetenz.

Der angestrebte Kompetenzerwerb findet vorwiegend im Rahmen der sogenannten Schwerpunkttage statt, welche aktuell in den Jahrgangsstufen 5 und 6 an jeweils zwei Tagen pro Halbjahr im Zeitrahmen von vier Unterrichtsstunden anstelle des Fachunterrichts durchgeführt werden. Im laufenden Schuljahr 2025/26 sollen erstmals auch in den Jahrgangsstufen 7-10 an einem Tag pro Halbjahr Schwerpunkteinheiten im Rahmen von jeweils zwei Schulstunden stattfinden. In Anlehnung an das, was in den entsprechenden Altersstufen für die Schüler*innen besonders relevant oder interessant ist, werden systematisch und spiralcurricular essenzielle medienerzieherische Themen aufgegriffen, z.B.

- die Bedeutung und Anlage sicherer Passwörter,
- die Rolle von Medien im eigenen Alltag/die Reflexion des eigenen Mediennutzungsverhaltens,
- den Austausch über Erfahrungen im Netz,
- angemessene Umgangsformen im Internet („Netiquette“),
- Konflikte im Internet/Cybermobbing,
- die Folgen von intensivem Medienkonsum/Mediensucht,
- die Nutzung von Apps wie Whatsapp, Snapchat, TikTok etc.
- die Einschätzung des Wahrheitsgehalts von Informationen, z.B. in sozialen Medien (Stichwort: Fake News)
- die Gefahren der Veröffentlichung privater Daten und Bilder im Internet
- den Umgang mit versteckter, oder personalisierter Werbung und die Rolle von Influencern
- die eigene Nutzung von Apps und Programmen, die auf Künstlicher Intelligenz basieren und ihre Auswirkungen auf Lernprozesse und Lernerfolge
- der kritische Umgang mit KI-generierten Informationen und ihrem Wahrheitsgehalt

- die zunehmende Gefahr der Radikalisierung und der Anstiftung zu Straftaten über das Internet

Bei der Thematisierung all dieser Aspekte geht es ausdrücklich nicht um einen reinen Wissenserwerb, sondern vielmehr um ein kritisches Reflektieren eigener Verhaltensweisen um das Erlernen von Strategien, die den Schüler*innen helfen, digitale Konflikt- oder Gefahrensituationen zu identifizieren und konstruktiv mit ihnen umzugehen.

Der Vorteil der teilweisen Auslagerung dieser Themenbereiche aus dem Fachunterricht auf die Schwerpunkttage besteht in der systematischen, konzeptbasierten und für alle Schüler*innen einer Jahrgangsstufe zum etwa gleichen Zeitpunkt stattfindenden Beschäftigung mit ausgewählten Inhalten zu einem spezifischen Thema (s.o.) der Medienerziehung.

Die Tatsache, dass in der Regel die Klassenlehrer*innen diese Schwerpunkttage bzw. -einheiten durchführen, bringt den Vorteil mit sich, dass die Besprechung aller dieser Themen in einem vertrauensvollen Umfeld stattfindet und die Kolleg*innen ggf. zusätzliche Einblicke erhalten, welche weiteren Unterstützungsangebote für ihre Klasse oder für spezifische Schüler*innen ggf. notwendig sind.

Des Weiteren geben alle Kolleg*innen individuelle Hilfestellung bei akuten Problemen und Unsicherheiten im Rahmen der Nutzung digitaler Medien im Kontext Schule.

2.2.1 Schwerpunkttage in den Jahrgangsstufen 5 und 6

Die aktuelle Zusammenstellung der Themen der Bausteine zur Medienerziehung für die Jahrgangsstufen 5 und 6 findet sich in der folgenden Tabelle:

Jahrgangsstufe 5	
Schwerpunkttag 1	Medien und ich (1): Meine Mediennutzung reflektieren und kritisch hinterfragen
Schwerpunkttag 2	Medien und ich (2): Wie ich respektvoll und erfolgreich digital kommuniziere
Schwerpunkttag 3	Medien und ich (3): Wie ich verantwortungsbewusst und legal mit der Weitergabe von Fotos, Videos und persönlichen Daten im Internet umgehe
Schwerpunkttag 4	Medien und ich (4): Wie ich im Internet sicher und erfolgreich recherchiere, Informationen auf ihren Wahrheitsgehalt überprüfe und welche Rolle Künstliche Intelligenz dabei spielt

Jahrgangsstufe 6	
Schwerpunkttag 1	Medien und ich (5): Wie ich verantwortungsbewusst mit virtuellen Spielen und ihren Vor- und Nachteilen umgehe
Schwerpunkttag 2	Medien und ich (6): Wie ich mit Apps wie Instagram, TikTok und Snapchat sicher umgehe und mich dabei möglichst wenig täuschen und beeinflussen lasse
Schwerpunkttag 3	Medien und ich (7): Wie Meinungsbildung im Internet funktioniert und wo die Grenzen zwischen freier Meinungsäußerung und Hatespeech verlaufen
Schwerpunkttag 4	Medien und ich (8): Wie ich das Recht an geistigem Eigentum (Urheberrecht) im Internet beachte und Vor- und Nachteile der Nutzung von Künstlicher Intelligenz einschätzen kann

2.2.2 Schwerpunkteinheiten in den Jahrgangsstufen 7-10

Die Schwerpunkteinheiten für die Jahrgangsstufen 7-10 werden aktuell erstellt und kommen im Schuljahr 2025/26 erstmalig zum Einsatz. In der Jahrgangsstufe 7 werden sie durch eine zusätzliche Einheit zum Umgang mit den Tablets ergänzt, die zu Beginn des Schuljahres erfolgt. Die Durchführung der Schwerpunkteinheiten soll immer am Ende eines Halbjahres erfolgen. Geplant ist, die folgenden Themenbereiche abzudecken:

Jahrgangsstufe 7	
Schuljahresbeginn	Nutzungsordnung Tablets
Schwerpunkteinheit 1	Recht am eigenen Bild, Cybermobbing
Schwerpunkteinheit 2	Sexting/Konfrontation mit und Weitergabe von pornographischen Inhalten, Challenges

Jahrgangsstufe 8	
Schwerpunkteinheit 1	Online-Spiele, Internetnutzungsstörung, ggf. Cybergrooming
Schwerpunkteinheit 2	Selbstbild/Fremdbild, Sexualisierte Gewalt im Internet

Jahrgangsstufe 9	
Schwerpunkteinheit 1	Radikalisierung im Netz, Anstiftung zu Gewalttaten
Schwerpunkteinheit 2	Digital Wellbeing

Jahrgangsstufe 10	
Schwerpunkteinheit 1	Politische Meinungsmache/Bot-Kampagnen
Schwerpunkteinheit 2	Diskriminierung und sexualisierte Gewalt im Internet

2.2.3 Die Medienscout-AG

Seit dem Schuljahr 2024/25 sind nach erfolgreich absolvierter Fortbildung bei der Landesanstalt für Medien NRW sechs Schüler*innen der Jahrgangsstufe 9 als Medienscouts im Einsatz. Die AG trifft sich wöchentlich donnerstags und widmet sich der konzeptuellen Entwicklung von Bausteinen, die im Rahmen der Schwerpunkttage durchgeführt werden können. Die Medienscouts begleiten im Rahmen der terminlichen Möglichkeiten die Schwerpunkttage in den Klassen 5 und 6 und führen dort die von ihnen entwickelten Bausteine mit den jüngeren Schüler*innen durch – zum Beispiel zu den Themenbereichen Whatsapp-Gruppen, Recht am eigenen Bild sowie KI und ChatGPT. Anschließend wird der Einsatz dann gemeinsam im Rahmen der AG nachbereitet.

Außerdem entwickeln sie aktuell die thematischen Bausteine mit, die im Rahmen der Schwerpunkteinheiten in den Jahrgangsstufen 7-10 durchgeführt werden sollen und helfen dabei, die Themenabfolge sinnvoll zu strukturieren und die Inhalte adressatengerecht zu gestalten.

Geplant ist zukünftig auch, eine Sprechzeit für Schüler*innen einzurichten, die akut Hilfe im Hinblick auf die Nutzung des Internets und digitaler Medien benötigen.

2.3 Fächerspezifische Beiträge zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW

Im Sinne des Medienkompetenzrahmens NRW findet digitale Bildung und Erziehung am Adalbert-Stifter-Gymnasium nicht nur außerfachlich, sondern auch im Rahmen des jeweiligen Fachunterrichts statt. Die folgenden Kapitel erläutern zunächst die Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens und stellen dann tabellarisch dar, auf welche Weise und zu welchem Zeitpunkt die spezifischen Kompetenzen im Fachunterricht angelegt, gefördert und vertieft werden.

2.3.1 Erläuterungen zu den Kompetenzbereichen

Der Medienkompetenzrahmen NRW gliedert sich die folgenden sechs Teilbereiche, denen ihrerseits 24 Teilkompetenzen zugeordnet sind.

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.³

Es ist das langfristige Ziel des Adalbert-Stifter Gymnasiums, die 24 Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW systematisch, nachhaltig und verbindlich in den einzelnen Unterrichtsfächern zu vermitteln. In den schulinternen Curricula (G9) sind Teilkompetenzen abgebildet, welche die Kolleg*innen im Fachunterricht vermitteln. Der Kompetenzerwerb soll darüber hinaus durch Angebote externer Kooperationspartner ergänzt werden (vgl. Kap. 1).

Die schulinternen Curricula werden fortwährend weiterentwickelt, ergänzt und im Rahmen der schulpraktischen Arbeit evaluiert.

Die nachfolgenden Tabellen stellen eine exemplarische Zusammenfassung der Zuordnungen der Teilkompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW in die Unterrichtsvorhaben der einzelnen Fächer bzw. Fächergruppen (MINT, Sprachen, Gesellschaftswissenschaften, musisch-künstlerische Fächer und Sport) dar. Diese Übersichten werden - sowohl innerhalb der Fachschaften als auch fachschaftsübergreifend - evaluiert, weiterentwickelt und ergänzt.

³ https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere.pdf

2.3.2 Gesellschaftswissenschaften

MKR	Unterrichtsinhalt (Jahrgangsstufe)
1.1	Die Lerngruppe wird in die Nutzung der PC-Räume eingeführt, um Rechercheaufgaben zu lösen und PPP effektiv vorzubereiten. (alle Gesellschaftswissenschaften, Sek I)
1.2	Die Lerngruppe übt den Umgang mit GoogleEarth. Sie kann sich orientieren und GoogleEarth-Werkzeugen (z.B. Distanzbestimmungen) funktional einsetzen. (Erdkunde, Klasse 5)
1.4	Die Lerngruppe nutzt Textverarbeitungsprogramme (Word, Power-Point) zur Sammlung von Rechercheergebnissen oder zur Erstellung von Präsentationen. (alle Gesellschaftswissenschaften, Sek I/II)
2.1	Die Lerngruppe diskutiert und schult den Umgang mit Filmen und Bildmaterial in der Reihe „Cybermobbing“ unter besonderer Berücksichtigung der rechtlichen Vorgaben. (evangelische/katholische Religionslehre, Klasse 7)
2.2	Die Lerngruppe führt Internetrecherchen zu historischen Fragestellungen durch und schult die Nutzung der Suchmaschinen „Blinde Kuh“. (Geschichte, Klasse 6)
2.3	Die Lerngruppe recherchiert Informationen zu hinduistischen Festen zielgerichtet. (evangelische/katholische Religionslehre, Klasse 9)
2.4	Die Lerngruppe analysiert Grafiken, Videos, Karikaturen und analysiert diese unter pädagogischer Perspektive. (Pädagogik, Sek II)
3.1	Die Lerngruppe erkennt im Rahmen der Reihe „Cybermobbing“ unangemessene und gefährdende Medieninhalte und schätzt sie hinsichtlich rechtlicher Grundlagen und gesellschaftlicher Normen und Werte ein. (Philosophie, Klasse 7)
3.3	Die Lerngruppe plant, gestaltet und präsentiert fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzt Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens.
3.4	Die Lerngruppe beschreibt für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien. (evangelische/katholische Religionslehre, Klasse 5)
4.1	Die Lerngruppe beurteilt unter pädagogischen Aspekten Möglichkeiten und Grenzen der Durchsetzung eigener Interessen bei ihrer persönlichen Lebensgestaltung im Spannungsfeld von persönlicher Entfaltung und sozialer Verantwortlichkeit, besonders bei der Nutzung von digitalen Medien und Social Media. (Pädagogik, Q1)
4.2	Die Lerngruppe erstellt Diagramme (z.B. Säulen-, Balken- oder Kreisdiagramme) zur adressatengerechten Darstellung. (Erdkunde, Klasse 7)
4.3	Die Lerngruppe nutzt Gestaltungsmittel von fachspezifischen Medienprodukten reflektiert unter Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht. (Gesellschaftswissenschaften, alle Klassenstufen)
4.4	Die Lerngruppe wendet bei der Präsentation fachspezifischer Medienprodukte die Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten an. (Gesellschaftswissenschaften, alle Klassenstufen)
5.1	Die Lerngruppe diskutiert die Frage, ob die Nutzung des eigenen Smartphones zum Anfertigen von Bildmaterial in der Schule erlaubt ist/sein sollte. (WIPO, Klasse 6)
5.2	Die Lerngruppe erstellt ein Medientagebuch und reflektiert die Nutzung analoger und digitaler Medien als Kommunikationsmittel. (WIPO, Klasse 6)
5.3	Die Lerngruppe reflektiert kritisch Medieninhalte im Bereich sozialer Netzwerke (z.B. fake news) und berücksichtigt ihre Erkenntnisse hinsichtlich der eigenen Meinungsbildung und schult somit die eigene Urteilsfähigkeit. (Pädagogik, Q1)
5.4	Die Lerngruppe untersucht das Ausmaß der Desertifikation mittels interaktiver Kartendienste und geographischer Informationssysteme (GIS) zur Bildung einer sachlich fundierten Meinung vor dem Hintergrund gesellschaftlich relevanten Diskurses. (Erdkunde, Klasse 7)
5.4	Schülerinnen und Schüler beurteilen mögliche Gefährdungen Jugendlicher durch soziale Medien im Hinblick auf ihre Identitätsentwicklung und berücksichtigen die gewonnenen Erkenntnisse hinsichtlich ihrer eigenen Mediennutzung und Selbstdarstellung in der digitalen Welt. (Pädagogik, Q1)

2.3.3 Sprachen

MKR	Unterrichtsinhalt (Jahrgangsstufe)
1.2	Die Lerngruppe übt den Umgang mit Vokabel-Apps zum systematischen Sprachtraining und zur Evaluation von Fehlerschwerpunkten. (Englisch/Französisch/Spanisch/Latein, alle Klassenstufen) Die Lerngruppe übt den Umgang mit digitalen und analogen Nachschlagewerken zum Abbau von Rechtschreibfehlern sowie zum sicheren Umgang mit Online-Nachschlagewerken. (Deutsch, Klasse 5)
1.3	Die Lerngruppe übt den Umgang mit Lernplattformen (Speicherung/Organisation von Daten/Dokumenten). (alle Sprachen, Sek I)
1.4	Die Lerngruppe achtet auf das konsequente Verwenden starker Passwörter. (alle Sprachen, Sek I/II)
2.1	Die Lerngruppe führt eine Internetrecherche zur Planung einer Broschüre über Ferienerlebnisse und Aktivitäten im englischsprachigen Raum durch. (Englisch, Klasse 6)
2.2	Die Lerngruppe sammelt Informationen zu interkulturellen Begegnungen und strukturiert diese für die Erstellung eines Ratgebers zur Vermeidung von Missverständnissen beim Aufeinandertreffen von Mitgliedern unterschiedlicher Kulturen. (Englisch, Klasse 9)
2.3	Die Lerngruppe analysiert manipulative Kommunikationstechniken in YouTube-Kurzfilme und schult auf diese Weise einen reflektierten Umgang mit den sozialen Netzwerken. (Englisch, Klasse 8)
2.4	Die Lerngruppe analysiert Werbung und beurteilt die herausgefilterten manipulativen Absichten der Werbetreibenden, um einen reflektierten Umgang mit Werbung zu schulen. (Deutsch, Klasse 9)
3.1	Die Lerngruppe nutzt die App ThingLink, um interaktive Fotos für die Lerngemeinschaft zu erstellen, um Lerngegenstände mit Audios, Videos und Texten lebendig zu gestalten. (Englisch/Französisch, Sek I/II)
3.2	Die Lerngruppe formuliert im Sinne des transparenten digitalen Lernprozesses Regeln für die digitale Kommunikation und Kooperation und legt Konsequenzen bei Nicht-Einhaltung im Kursverband fest. (alle Sprachen, Sek I/II)
3.4	Die Lerngruppe diskutiert Chancen und Risiken bei der Nutzung von digitalen Lernangeboten. (alle Sprachen, Sek I/II)
4.1	Die Lerngruppe erstellt ein Video zur Präsentation ihres Traumzimmers mit der App Room Planner und einem Videoschnittprogramm. (Spanisch, Klasse 8)
4.2	Die Lerngruppe findet ein adressatengerechtes Layout für Handouts zu verschiedenen Themenfeldern der englischsprachigen Kultur sowie des anglophonen Alltags. (Englisch, Klasse 6)
4.3	Die Lerngruppe legt Standards zur Quelldokumentation bei PPP/Facharbeiten/Videos und Podcasts fest. (alle Sprachen, Sek I/II)
4.4	Die Lerngruppe erstellt ein Video zur eigenen Schule unter besonderer Berücksichtigung der rechtlichen Rahmenbedingungen zur Publikation/Verwendung verschiedener Quellen. (Spanisch, Klasse 10)
5.1	Die Lerngruppe hinterfragt im Zuge der Unterrichtseinheit „school rules“ die Verwendung von Handys und MP3-Playern im Unterrichtsgeschehen. (Englisch, Klasse 6)
5.2	Die Lerngruppe untersucht die unterschiedlichen Präsentationsformen von Influencern (Facebook, Instagram, Youtube etc.) hinsichtlich ihrer Wirkung auf die Konsumenten. (Englisch, Sek I)
5.3	Die Lerngruppe erforscht die Bedeutung von Fake News für die Wahrnehmung von Realität im 21. Jahrhundert. (Englisch, Klasse 9/10)
5.4	Die Lerngruppe reflektiert den eigenen Umgang mit Medien im Zuge der Lerneinheit „Moi et les médias“ in Form eines Stationenlernens. Die dabei entstandenen Lernprodukte werden digitalisiert und sorgen in Form einer Mini-Zeitung für Nachhaltigkeit im digitalen Lernprozess. (Französisch, Klasse 8)
6.1	Die Lerngruppe widmet sich der differenzierten Verwendung von Suchmaschinen für die Recherche und zur Informationsgewinnung und entwickelt individuelle Strategien, um im Informationszeitalter souverän digital zu arbeiten. (alle Sprachen, Sek I/II)
6.3	Die Lerngruppe entwickelt einen BIPARCOURS für eine thematisch spezifizierte Stadtrallye in Lüttich, die bei einem Tagesausflug in Belgien getestet und evaluiert werden kann. (Französisch, Klasse 9)

2.3.4 MINT

MKR	Unterrichtsinhalt (Jahrgangsstufe)
1.1	Die Lerngruppe übt den Umgang mit Schnittstellen und Hardwarecontrollern (USB) und lernt die verschiedenen Funktionsweisen kennen. (Technik, Klasse 10)
1.2	Die Lerngruppe übt die digitale Messwerterfassung, indem sie mit dem Cassy-Lab arbeitet. (Physik, Sek II)
1.3	Die Lerngruppe übt digital Bestimmungsschlüssel zur Identifizierung einheimischer Samenpflanzen sachgerecht anzuwenden und seine algorithmische Struktur zu beschreiben. (Biologie, Klasse 5)
1.4	Die Lerngruppe erstellt html-Seiten unter besonderer Berücksichtigung der Beachtung von Urheberrechten, des digitalen Fußabdrucks sowie Verschlüsselungsalgorithmen/Kryptographie. (Informatik, Klasse 10)
2.1	Die Lerngruppe recherchiert im Internet Positionen zum Thema Impfung, wertet diese aus und erkennt Strategien und Absichten der einzelnen Positionen. Im Anschluss folgt eine kritische Reflexion der verschiedenen Positionen unter Berücksichtigung der Empfehlungen der Ständigen Impfkommission. (Biologie, Klasse 9)
2.2	Die Lerngruppe kann nach Anleitung physikalisch-technische Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren. (Physik, Klasse 5)
2.4	Die Lerngruppe reflektiert allgegenwärtige Informationstechnologien, Informatiksysteme im Kontext gesellschaftlicher und rechtlicher Normen. Sie lernt Chancen und Risiken bei der Nutzung von Informatiksystemen kennen. (Informatik, Klasse 10)
3.1	Die Lerngruppe nutzt die Programme AirServer und Stage als Kopplung von Tablet und Aktivboard zur Präsentation von gemeinsamen Arbeitsergebnissen. (Technik, Klasse 9/10)
3.2	Die Lerngruppe nutzt die App „Padlet“ als kommunikative Arbeitsplattform zur Erstellung, Diskussion und Sicherung von Präsentationsinhalten. (Biologie, Sek I/II)
3.3	Die Lerngruppe kann auf Basis von online recherchierten physikalischen Argumenten an der Klimadebatte teilnehmen (umweltfreundliche Energieformen, Energiesparen, Klimaschutz). (Physik, Klasse 5)
3.4	Die Lerngruppe diskutiert Chancen und Risiken bei der Nutzung von Informatiksystemen. (Informatik, Klasse 9)
4.1	Die Lerngruppe erstellt Videoclips zu Meiose/Mitose mit Pfeifenputzern (Chromosomendarstellung). (Biologie, Klasse 10)
4.2	Die Lerngruppe kann Graphen und Diagramme in Excel darstellen und auswerten. (Physik, Sek I/II)
4.3	Die Lerngruppe kann selbstständig naturwissenschaftliche Informationen und Daten aus analogen und digitalen Medienangeboten filtern, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren, sie aufbereiten und deren Quellen korrekt belegen. (MINT, Sek I/II)
4.4	Die Lerngruppe recherchiert, unter welchen rechtlichen Rahmenbedingungen Videos, Bilder und Grafiken auf Internetseiten veröffentlicht werden dürfen. (Informatik, Klasse 9)
5.2	Die Lerngruppe hinterfragt mediale Inhalte und überprüft deren Wahrheitsgehalt anhand von naturwissenschaftlichen Kenntnissen und Standards u. a. am Beispiel von Werbeversprechen von Drogerieprodukten. (Chemie, Klasse 9)
5.3	Die Lerngruppe kann anhand einer naturwissenschaftlich geprägten Grundhaltung eine eigene selbstbestimmte Identität entwickeln. (MINT, Sek I/II)
6.1	Die Lerngruppe kann anhand einer Einführung in die Quantenphysik die Grundlagen der modernen Computertechnologie beschreiben und erklären (Ausblick auf Quantencomputer, Quantenverschlüsselung). (Physik, Sek II)
6.2	Die Lerngruppe berechnet mit Hilfe von Excel, Prozente und Zinsen. (Mathematik, Klasse 7)
6.3	Die Lerngruppe entwickelt Computerprogramme mit System. (Informatik, Klasse 10)
6.4	Die Lerngruppe reflektiert die Auswirkungen auf das Arbeits- und Privatleben durch die Automatisierung von Prozessen im Bereich der Fahrzeugtechnik/Robotik. (Technik, Klasse 9/10)

2.3.5 Musisch-künstlerische Fächer und Sport

MKR	Unterrichtsinhalt (Jahrgangsstufe)
1.2	Die Lerngruppe gestaltet eine Geschichte künstlerisch mit digitalen sowie analogen Medien im Rahmen der Unterrichtseinheit „Vom Schnappschuss zur Fotostory – mit neuen Medien Geschichten erzählen“. (Kunst, Klasse 5)
1.3	Die Lerngruppe komponiert eine Melodie mit dem Programm „capella“ und präsentiert diese im Klassenverbund. (Musik, Klasse 6)
1.4	Die Lerngruppe erstellt eine Klangcollage zum Themenfeld "Der Soundtrack meines Alltags - von Musik umgeben". (Musik, Klasse 5)
2.1	Die Lerngruppe erstellt eine PP-Präsentation zum Themenfeld: "Populäre Musik im historischen Kontext". (Musik, Klasse 8)
2.3	Die Lerngruppe analysiert und beurteilt Werbejingles/Spots im Rahmen des Themenfelds "Kommunikation mit Musik". (Musik, Klasse 7)
3.1	Die Lerngruppe produziert Videos zur Bewegungsrückmeldung und Beurteilung gestalterischer Präsentationen. (Sport, Sek I + Sek II)
3.2	Die Lerngruppe erarbeitet Regeln zur mediengestützten Bewegungsbeobachtung und -beurteilung und evaluiert die Einhaltung dieser Regeln fortlaufend im Kursverband oder Klassenverband. (Sport, Sek I + Sek II)
3.3	Die Lerngruppe gestaltet und reflektiert ethische Grundsätze und kulturell-gesellschaftliche Normen bei der Verwendung digitaler Medien im Hinblick auf Kommunikation und Kooperation. (Kunst, Sek I + Sek II)
4.1	Die Lerngruppe entwickelt und evaluiert Werbespots / Videos / Jingles im Rahmen des Themenfelds: "Kommunikation mit Musik". (Musik, Klasse 7)
4.2	Die Lerngruppe entwirft ein neues Design für ein bekanntes Produkt und bewirbt dieses mit einem Plakat. (Kunst, Klasse 8)
4.4	Die Lerngruppe diskutiert den zulässigen Gebrauch von erstellten Sportvideos und "das Recht am Bild" anhand von Beispielen. (Sport, Sek I + Sek II)

2.4 Weiterentwicklung des Konzepts zur medienpädagogischen Bildung und Erziehung

Die bestehenden unterrichtlichen und außerunterrichtlichen Einheiten zur Vermittlung von Medienkompetenz am Adalbert-Stifter-Gymnasium sollen, wie bereits in Kapitel 2.2 erwähnt, stetig aktualisiert, verbessert und an neue Gegebenheiten angepasst werden. Daher gibt es weitere aktuelle Überlegungen zur Weiterentwicklung der medienpädagogischen Bildung und Erziehung an unserer Schule:

- Implementation des Angebots eines themenbezogenen Informationsabends für Eltern von Schüler*innen der Erprobungsstufe,
- Jeweils ein Informationsabend zur Form und Nutzung der Lernplattform (MS 365) für die Eltern von Schüler*innen der Jahrgangsstufe 5 und zum Einsatz von elternfinanzierten Tablets für Eltern von Schüler*innen der Jahrgangsstufe 6 und
- Intensive Beschäftigung mit dem Thema Künstliche Intelligenz, den Herausforderungen die darauf auf persönlicher, schulischer und gesellschaftlicher Ebene erwachsen und wie wir ihnen begegnen können.

3 Technische Ausstattung und zukünftiger Bedarf

Für die erfolgreiche Umsetzung der oben dargestellten Vorhaben bedarf es einer umfassenden Ausstattung der Schule. In den folgenden Kapiteln wird zunächst dargestellt, welche technischen Systeme und digitalen Arbeitsgeräte am Adalbert-Stifter-Gymnasium genutzt werde. Anschließend wird auf dieser Basis erläutert, in welcher Form die entsprechende Hardware- und Softwareausstattung weiterentwickelt werden soll.

3.1 Darstellung der technischen Ausstattung

Zu Beginn des Schuljahres 2019/2020 wurde am ASG zum ersten Mal eine Bestandsaufnahme aller digitalen Medien durchgeführt; dieser Befund wurde nun über die Jahre aktualisiert, sodass sich der aktuelle Stand auf November 2025 beziehen kann. Unter digitaler Ausstattung werden im Folgenden die Bereiche Schulnetzwerk, Schulserver, digitale Arbeitsgeräte und Software verstanden.

3.1.1 Schulnetzwerk und digitale Lern- bzw. Kommunikationsplattform

Die Schule bezieht eine Internetanbindung via Glasfaser mit einer Download-Geschwindigkeit von 1 Gbit/s. Ein WLAN-Netz ist nun seit 2022 für die Schule flächendeckend eingerichtet. So verfügt das Netzwerk in dem Haupt- und Oberstufengebäude, der Aula, der Turnhalle und auf dem Schulhof über eine ausreichende Signalstärke, damit sowohl Lehrer*innen mit ihren Dienstgeräten und ab der Klasse 7 auch Schüler*innen mit ihren Tablets zuverlässig arbeiten können.

Das ASG verfügt aktuell über einen Schulserver (MNSpro), welcher durch den Dienstleister AixConcept zur Verfügung gestellt wird. Dieses benutzerfreundliche Schulnetzwerk ist auf einem Windows Server mit Windows 11 Education Clients aufgebaut und entspricht den hohen Sicherheits- und Datenschutzstandards im Bereich Schule. Über dieses intuitiv zu bedienende Schulnetzwerk können anhand einer klar strukturierten Benutzeroberfläche eine Vielzahl von administrativen Vorgängen zentral gesteuert und verwaltet werden. Hierzu gehören die Verwaltung von Nutzeraccounts für das WLAN der Schule, die Softwareverteilung für schuleigene Computer und die Verwaltung des Jugendschutzfilters (IP-Filter). Somit ist bei der Nutzung des schuleigenen Netzwerks sichergestellt, dass sich alle Schüler*innen in einem sicheren und pädagogisch förderlichen Umfeld befinden, bei dem bspw. jugendgefährdende Seiten und Dienste nicht genutzt werden können.

Das Netzwerk des Adalbert-Stifter-Gymnasiums teilt sich derzeit in ein pädagogisches Netzwerk, ein Verwaltungsnetzwerk und ein Netzwerk für eigene Endgeräte (BYOD⁴) auf. Alle Netzwerke sind strikt voneinander getrennt. Die digitalen (End-)Geräte der Schule und Dienstgeräte der Lehrer*innen befinden sich im pädagogischen Netz, alle privaten Geräte von Lehrer*innen und alle Geräte der Schüler*innen befinden sich im BYOD-Netzwerk. Hierzu besteht für alle dem Adalbert-Stifter-Gymnasium zugehörigen Personen die Möglichkeit, ihre

⁴ BYOD: bring your own device

Endgeräte über einen eigenen Account im WLAN der Schule anzumelden und so einen Zugang zum Internet zu erhalten.

Wie alle weiterführenden Schulen in Castrop-Rauxel nutzt das Adalbert-Stifter-Gymnasium Microsoft-365 und hierbei insbesondere die Programme Teams und OneNote. Diese dienen als Lern-, Arbeits- und Kommunikationsplattform für Lehrer*innen und Schüler*innen. Hierzu werden vom Medienbüro jährlich für jede Klasse und Stufe Kurse erstellt, die den Stundenplan der entsprechenden Lerngruppen abbilden. In diesen Kursen findet die Kommunikation zwischen Schüler*innen und Lehrer*innen statt. Darüber hinaus werden mit diesen Kursen auch „Kursnotizbücher“ in OneNote erstellt, die in den Jahrgangsstufen 7 – Q2 auf den iPads der Schüler*innen als digitales Heft genutzt werden. Hierbei ersetzt OneNote das analoge Heft, bzw. die analoge Mappe nicht nur, sondern erweitert das Funktionsspektrum durch die Einbindung von digitalen Instrumenten wie bspw. Lernvideos, interaktive Arbeitsblätter und Abbildungen. Mittels der Kamera am Tablet können handschriftliche Aufzeichnungen, analoge Abbildungen oder Versuchsaufbauten im naturwissenschaftlichen Unterricht ebenfalls niederschwellig in das digitale Heft auf OneNote integriert werden.

3.1.2 Ausstattung von Klassen- und Kursräumen

Wir unterscheiden bei der Ausstattung von Unterrichtsräumen mit digitalen Arbeitsgeräten prinzipiell zwischen Computerräumen, Fachräumen und Klassen- bzw. Kursräumen. Unter digitalen Anzeigegegeräten werden im Folgenden Beamer, interaktive Whiteboards und Bildschirme sowie ggfs. in Räumen befindliche Computer zusammengefasst.

Die Klassen- und Kursräume unterliegen dem häufigen Wechsel von Lerngruppen, einer erschwerten Zugangskontrolle und der Nutzung durch verschiedene Fachschaften, sodass das Adalbert-Stifter-Gymnasium sich in diesem Fall für den Einsatz von großflächigen Bildschirmen (75“ – 85“) ergänzend zur vorhandenen Tafel entschieden hat.

Alle Klassenräume des Adalbert-Stifter-Gymnasiums verfügen also über große Bildschirme als audiovisuelles Medium zur Vermittlung von Lerninhalten. Über die HDMI-Schnittstelle oder den obligatorisch angeschlossenen Apple-TV können die Endgeräte der Lehrer*innen zuverlässig und niederschwellig mit den Bildschirmen verbunden werden. Die Nutzung von Apple-TVs ermöglicht es auch, dass Schüler*innen Inhalte mit ihren Tablets auf den Bildschirmen präsentieren können, auch wenn sich deren Geräte in einem anderen Netzwerk, dem BYOD-Netzwerk befinden.

Grundlegend haben wir bei der Planung der Ausstattung so weit wie möglich auf eine Standardisierung der eingesetzten Komponenten geachtet, um einerseits die Beschaffung, Instandhaltung und Administration zentraler und einfacher zu gewährleisten. Andererseits können sich alle Lehrer*innen so auf den einheitlichen Standard der Ausstattung bei ihrer Planung verlassen und auf die Möglichkeiten von digitalisierten Medien zuverlässig und ohne spezifische Einweisung zurückgreifen.

Allerdings unterscheiden sich die Fachräume bei ihrer Ausstattung mit Anzeigegegeräten aufgrund der geplanten Verwendung. So sind auf Wunsch der entsprechenden Fachschaften

die Fachräume der Fachschaften Biologie, Kunst, Musik, Erdkunde und Technik mit interaktiven Whiteboards ausgestattet. Gründe hierfür liegen in der interaktiven Nutzung von komplexen und diffizilen Darstellungen und dem Zugriff auf externe Inhalte aus dem Internet direkt über die Tafel. Experimente und Schüler*innenbeiträge können einfach über den AirPlay-Standard präsentiert werden.

Dagegen sind die Fachräume der Fachschaften Chemie, Physik und die Computerräume mit lichtstarken Beamern und großen Leinwänden ausgestattet. Weiterhin wurden dort Audioanlagen zur Wiedergabe von Lehrvideos installiert. Hier sprechen neben anderen didaktischen Gründen die größere Projektionsfläche der Beamer und schon vorhandene Versuchsstationen in den Fachräumen gegen interaktive Whiteboards.

Gemein ist allen Installationen, dass Lehrer*innen-Geräte in jedem Raum entweder über das WLAN mit Hilfe des Airplay-Standards oder mit Hilfe einer HDMI-Schnittstelle verbunden werden können. Dies schafft vielfältige Nutzungsmöglichkeiten und erhöht die Einsatzsicherheit. Weiterhin ist so die Nutzung von Spezialsoftware möglich, die schnell einsatzbereit oder für einen möglichen limitierten Einsatz nicht zentral installiert werden kann. Für die kabelgestützte Verbindung der Lehrer*innen-Geräte und deren Stromversorgung sind in allen Klassen- und Kursräumen eine identische Anschlusskonsolen verbaut.

3.1.3 Hardwarebestand (tabellarische Auflistung)

Technische Ausstattung

Kategorie	Aspekte	Beschreibung
Internet	Vernetzung	- Die Klassenräume in den (A)100er, 200er, 300er, 400er und 500er Bereichen sind alle an das schulische Netzwerk angeschlossen - Die Verkabelung wurde grundständig neu geplant und installiert - Alle Switches verfügen über einen Gigabit-Standard (1 Gbit/s)
	Schulisches WLAN	- Versorgung aller pädagogisch genutzten Räume mit WLAN, inklusive Sporthalle, beider Aulen und Schulhöfe - Nutzung mehrerer voneinander unabhängiger Teilnetze für WLAN (z.B. für Verwaltung; Lehrer, Schüler, Gäste)
	Zentrale IT- und Netzwerkdienste für das Schulische WLAN	- serverbasierte Infrastruktur mit MNSpro, bzw. MNSpro Cloud - Zentrales Software- und Lizenzmanagement (Office 365, MDM für Tablets und Laptops) - Schulmanagementsysteme SchiLDWeb, Jamf School und Webuntis
Schulserver & Digitale Lernplattform	Schulserver	MNSpro Schulserver von aixconcept
	Lernplattform	Nutzung von Microsoft 365 (Teams, OneNote, Office) als Arbeits- und Kommunikationsplattform

Digitale Arbeitsgeräte (stationär)	Klassenräume und Kursräume	• Grundsätzlich sind (75“-85“-) Bildschirme in allen Klassenräumen installiert • Anforderungen an Bildschirme sind: Audioausgabe und (native) Fähigkeit zu „Airplay“ • Vorhandene Tafeln bleiben als Ergänzung bestehen
	Fachräume	• In den Kunst-, Erdkunde-, Technik-, Biologie-, und Musikräumen sind interaktive Displays (i3) installiert • In den Physik-, Chemie- und Computerräumen sind lichtstarke Beamer inklusive Leinwände installiert • Die Räume sind in der Regel mit einem Lehrerarbeitsplatz mit PC und Monitor ausgestattet • Es ist möglich, Lehrer- und Schülergeräte über HDMI und Airplay mit dem Bildschirm / Beamer / interaktive Displays zu verbinden • In der kleinen Aula ist ein lichtstarker Beamer mit Projektionsfläche installiert
	Computerräume	• Computerraum 535 (31 PCs) Computerraum 312 (30 PCs) Der Computerraum 538 (17 PCs) soll zunächst weiter genutzt werden
	Digitale Arbeitsgeräte als Bestandteile schulgebundener Lehrerarbeitsplätze	• Standard-PCs mit Drucker
Mobile Endgeräte	Schulgebundene mobile Endgeräte	• Tablets: 70 iPads als Dienstgeräte für Lehrer*innen, 110 iPads als Leihgeräte für Schüler*innen (Sofort-Ausstattungsprogramm 2021) Lade- und Transportkoffer

3.2 Ausstattungs- und Plattformstrategie

Im Folgenden werden Anforderungen und Standards in den Bereichen Schulnetzwerk, Unterrichtsräume, digitalen Endgeräte und Software formuliert, die dazu dienen sollen, die hohe Qualität der pädagogischen Arbeit am Adalbert-Stifter-Gymnasium durch die Nutzung von zeitgemäßer und zuverlässiger Technik sicherzustellen.

3.2.1 Schulnetzwerk

Das Schulnetzwerk besteht aus mehreren Subnetzen, die bis auf das Verwaltungsnetzwerk über WLAN oder LAN erreicht werden können. Das Verwaltungsnetzwerk kann aus Sicherheitsgründen nur kabelgebunden erreicht werden.

Mit der Integration von Tablets, der digitalen Lernplattform und digitaler Anzeigegeräte in den täglichen Unterrichtsbetrieb stellt der verlässliche Zugang zum Schulnetzwerk eine

Grundvoraussetzung dar. Um die Einsatzbereitschaft des Schulnetzwerks sicherzustellen, müssen alle genutzten Komponenten, wie Accesspoints, Netzwerkschalter und der Schulserver auf neuesten technischen Stand gehalten werden. Dies gilt auch für (Firmware-)Updates, die regelmäßig eingespielt werden müssen. Da der Schulserver auch den Zugang zum BYOD-Netzwerk verwaltet, muss dieser zuverlässig funktionieren. Der „IP-Filter“ läuft je nach genutztem Netzwerk und Endgerät ebenfalls auf dem Schulserver, sodass ein Fehler hier eine komplette Nutzergruppe von der Nutzung des Internetzugangs und somit bspw. dem Zugriff auf das digitale Unterrichtsheft abhalten kann.

Somit ist es zukünftig wichtig, dass die oben genannten Wartungen vom Schulträger in Absprache mit der Schule zuverlässig geplant und durchgeführt werden. Dazu gehört auch eine kurzfristige Erreichbarkeit bei auftretenden Funktionsstörungen, insbesondere bei der Wiederaufnahme des Unterrichts nach den Ferien.

3.2.2 Unterrichtsräume

Wie in 3.1.2 dargestellt wird am ASG bezüglich der Ausstattung je nach Art der Unterrichtsräume auf Bildschirme, interaktive Displays und Beamer zurückgegriffen. Seit Mitte 2022 ist die Ausstattung aller Räume durch den Schulträger nun abgeschlossen und es zeigt sich, dass sich die Strategie der nach Nutzung unterschiedlich ausgewählten Anzeigeräte bewährt hat. Die gute Zusammenarbeit mit dem Schulträger hat hier zu einem hervorragenden Ergebnis geführt. Vor einem etwaigen turnusgemäßen Austausch der Anzeigeräte durch den Schulträger wird diese Strategie erneut durch die Fachschaften mittels einer Abfrage bestätigt oder abgeändert werden. Für alle Ausstattungsvarianten gilt, dass die drahtlose Konnektivität durch den Einsatz von externen Apple-TVs sichergestellt werden muss. Bei den Fernsehern, den Beamern und auch den interaktiven Displays zeigte sich, dass die von den Herstellern eingebaute Lösungen in keinem Fall die Anforderungen für den Schuleinsatz erfüllen können.

3.2.3 Digitale Arbeitsgeräte

Das Adalbert-Stifter-Gymnasium verfügt derzeit über drei Computerräume mit insgesamt 75 PC-Arbeitsplätzen. Aufgrund der guten Raumausstattung werden in Zukunft weniger Computerräume nötig sein, so dass der kleinere Computerraum auslaufen wird.

2021 wurden vom Schulträger 70 iPads für Lehrer*innen und im Rahmen der digitalen Sofortausstattung 110 iPads für die Ausleihe an Schüler*innen angeschafft. Letztere werden, sofern sie nicht an Schüler*innen ausgeliehen sind, gebündelt in Ladekoffern in der Ausleihe oder im Rahmen von Prüfungen im Fach Mathematik in der Oberstufe eingesetzt. Für Lehrer*innen-Geräte gilt, dass diese aufgrund des Alters den Anforderungen nicht mehr ausreichend genügen und dringend ausgetauscht werden müssen, um den Erfolg des digitalgestützten Unterrichtens nicht weiter zu gefährden. Weiterhin muss geprüft werden, inwieweit die Schüler*innen-Geräte einem Einsatz im Abitur 2027 gewachsen sind und gegebenenfalls für Ersatz gesorgt werden. Die Lebensdauer und der geplante Austausch dieser Geräte müssen zukünftig transparent vom Schulträger geplant und kommuniziert werden.

Nach einem Beschluss der Schulkonferenz arbeiten die Schüler*innen seit dem Schuljahr 2022/23 ab der 7.Klasse mit iPads, die von den Eltern finanziert werden. Auf dieses Modell musste zurückgegriffen werden, da der Schulträger die Schule nicht mit ausreichend Geräten für alle Schüler*innen ab der Klasse 7 versorgen kann. Die in Kapitel 1 dargestellten Vorgaben und Richtlinien sowie die daraus resultierenden schulinternen Lehrplänen und das Mediencurriculum machen den Einsatz von Endgeräten für Schüler*innen unverzichtbar. Aus verschiedenen Gründen ist es zukünftig unbedingt wünschenswert, dass der Schulträger zeitnah die Beschaffung und Verwaltung von Schüler*innen-Endgeräten übernimmt und damit das oben genannte Modell ersetzt.

3.2.4 Software und Plattformen

Hauptsächlich werden im Unterricht die Programme von Microsoft-365 als sogenannte Lernplattform genutzt. Diese beinhaltet unter anderem Excel, OneNote, Teams und Word, welche in einer speziellen Version für Schulen von AixConcept bereitgestellt werden. Die Programme können von allen Schüler*innen für die gesamte Schulzeit kostenlos genutzt werden. Die Integration dieser Produkte in den Unterricht ist abgeschlossen und es zeigt sich, dass diese so genutzte Lernplattform sehr zuverlässig arbeitet und deshalb zukünftig unbedingt beibehalten werden soll.

Seit 2025 verfügt das Adalbert-Stifter-Gymnasium über eine Lizenz für eine DSGVO-konforme Lösung für KI-Anwendungen, KI-Unterrichtsplanung und Fortbildungen zu allen Bereichen von Unterricht und Schule. Ein pädagogischer Tag zum Thema „Einsatz von KI in der Schule“ unterstütze hier den Implementationsprozess. Für den nachhaltigen Unterrichtseinsatz ist es wichtig, dass die Lizenz noch weitere Schuljahre genutzt werden kann.

Mit der Einführung von digitalen Endgeräten für Schüler*innen stellt sich auch die Frage nach der Administration der Geräte im Bereich der Schulzeit. Wie beim Schulträger wird hierbei die Software Jamf School von der Schule genutzt. Diese ist DSGVO-konform und bietet die Möglichkeit, den Funktionsumfang der iPads mit Hilfe von Schulprofilen und Jamf Teacher auf den Inhalt der Stunde anzupassen und die Schüler*innen der Sekundarstufe 1 so bei dem Aufbau von digitaler Selbstverantwortung zu unterstützen. Mit dem Übergang in die Oberstufe oder dem Verlassen der Schule wird die Administrationssoftware entfernt.

3.2.5 Organisation des (technischen) Supports

Vereinbarungsgemäß gliedert sich der technische Support an unserer Schule in einen First- und Second-Level-Support auf⁵. Das Medienteam des ASG übernimmt die Aufgaben des First-Level-Supports, bspw. die Behebung kleinerer technischer Fehler, die Verwaltung von Nutzerkonten und die Einweisung des Lehrpersonals in die Nutzung der IT-Infrastruktur. Andererseits wird die Behebung größerer Fehler und Defekte oder die Einrichtung und Verkabelung neuer Geräte durch den Second-Level-Support des Schulträgers oder bei vorhandenen Verträgen durch einen externen Dienstleister durchgeführt.

⁵ Vereinbarung der zwischen dem Land und den Spitzenverbänden der Kommunen in NRW 2008.

Die obenstehenden Vereinbarungen bezieht sich auch aufgrund ihres Alters eher auf kabelgebundene Netzwerke, stationäre Rechner und Anzeigegeräte.

Mit der Nutzung von digitalen Endgeräten durch Lehrer*innen in Form von Dienstgeräten und durch Schüler*innen in Form von elternfinanzierten Tablets ist ein großes Aufgabenfeld für den Support hinzugekommen. Hier ist die aktuelle Aufgabenverteilung in der Form geregelt, dass die Lehrer*innen-Geräte und die Geräte, die sich in ausleihbaren iPad-Koffern befinden, durch den Schulträger mit Jamf School verwaltet werden. Die Schule ist hierbei nur für die Erstellung und Verwaltung von Ausleihverträgen und die Einweisung der Schüler*innen in die Gerätenutzung zuständig. Die elternfinanzierten Tablets, die den Großteil der in der Schule genutzten digitalen Endgeräte darstellen, müssen derzeit vom Medienbüro der Schule administriert werden. Hierzu zählen die Organisation des Beschaffungsprozesses, der Aufnahmeprozess in das Verwaltungssystem Jamf School, die Verteilung von Software, die Bereitstellung von Profilen und Programmen zur Unterrichtsgestaltung und die Entlassung aus dem Verwaltungssystem.

Noch ein Tätigkeitsfeld ist mit der Einführung der Cloud-basierten Lern- und Arbeitsplattform hinzugekommen. Diese Lernplattform wird durch die Schule eigenständig verwaltet und administriert, was sehr viele aufwändige und zeitintensive Teilaufgaben zu Beginn des Schuljahres mit sich bringt. Weiterhin treten bei der schulweiten Nutzung mit über 800 Geräten ständig Fragen und Probleme auf, die kurzfristig gelöst werden müssen.

Die umfangreiche Arbeit wird auf Seiten der Schule von sechs Lehrer*innen in verschiedenen Aufgabenfeldern erledigt (siehe Anlage 1 und 2). Der geleistete Support beinhaltet auch die Möglichkeit für das Lehrpersonal, Schüler*innen bei Problemen mit ihren Endgeräten während der Unterrichtszeit oder auch in den Pausen in das Medienbüro zu schicken, damit sie dort Unterstützung erhalten. Diese Möglichkeit stellt erfahrungsgemäß eine große Hilfe dar, weil so ein Fehler auf einem Schüler*innen-Endgerät sicher gelöst werden kann, ohne den Unterrichtsprozess länger zu unterbrechen.

3.3 Zusammenfassung von Ausstattung und zukünftiger Ausrichtung

„Schulen müssen grundlegende Unterrichtsentwicklungsprozesse anstoßen und Schulträger die notwendigen Aufwände für die Ausstattung einplanen. Lernförderliche IT-Ausstattung wird hier als Ergebnis eines gemeinsamen Prozesses – Medienkonzeptarbeit und Medienentwicklungsplanung – von Schule und Schulträger gesehen. Dabei gilt, dass pädagogische Überlegungen die Grundlage für Ausstattungsfragen bilden.“⁶

Dieser von der Medienberatung 2016 formulierte Prozess wurde und wird am Adalbert-Stifter-Gymnasium wie in den ersten drei Kapiteln beschrieben umgesetzt. Hierbei zeigten sich insbesondere in den Jahren ab 2020 enorme Fortschritte. Die Ausstattung der Klassen- und Fachräume ist ausgezeichnet. Einerseits wurde die Form der Ausstattung – wie Kapitel 3 zu entnehmen – streng nach pädagogischen und sogar fachspezifischen Anforderungen gestaltet und musste keinem allgemeinen Kompromiss folgen. Andererseits konnte mit Hilfe des Schulträgers, der diesen für ihn aufwändigeren Prozess mitgetragen hat, durch den Einsatz

⁶ Lernförderliche Ausstattung an Schulen, Medienberatung NRW 2016, S.7

von weiteren finanziellen Mitteln ein gleicher hoher Konnektivitätsstandard und somit eine hohe Einsatzsicherheit der Anzeigergeräte in allen Unterrichtsräumen hergestellt werden. Um diesen hohen Standard zu halten, müssen die entsprechenden eingesetzten Geräte nach einem festen Zeitraum ausgetauscht bzw. aktualisiert werden.

Ebenfalls zeichnet sich die vom Schulträger finanzierte Lern- und Arbeitsplattform durch hohe Qualität und Einsatzsicherheit aus. Dies zeigt sich besonders in der schnellen Fehlerbehebung und den vielen Möglichkeiten, die den Schüler*innen zu kollaborativem Arbeiten gegeben werden. Viele Funktionen der Lernplattform sind mittlerweile Teil der Unterrichtskultur am ASG geworden. Hier ist es wünschenswert, die Nutzung auch planbar für die Zukunft sicherzustellen.

Die Nutzung von digitalen Endgeräten durch Schüler*innen und hier insbesondere die Fragen der Beschaffung, Finanzierung und Administration dieser Geräte wird auch zukünftig Gegenstand des Austausches und der Zusammenarbeit von Schule und Schulträger sein. Die zukünftige Nutzung von Modulen Mathematiksystemen (MMS) auf dem iPad im Abitur ab 2027 stellt ebenfalls Anforderungen an die Sicherheit der genutzten Geräte, die nur in Zusammenarbeit mit dem Schulträger hergestellt werden kann. Hinzu kommt die Frage nach einem turnusmäßigen Ersatz der Dienstgeräte für Lehrer*innen, die aufgrund ihres Alters den Anforderungen nicht mehr voll gerecht werden können.

4 Fortbildungen und (Weiter)Qualifizierung

Am Adalbert-Stifter-Gymnasium ist das Thema Medien und Digitalisierung seit mehr als fünf Jahren fest als Schwerpunktthema in Schulentwicklungsprozessen, hinsichtlich der Unterrichtsentwicklung und im Rahmen von Fortbildungsvorhaben auf allgemeiner sowie fachspezifischer Ebene verankert. Dabei ist allen Beteiligten bewusst, dass Digitalisierung stetig voranschreitet und es daher notwendig ist, im Rahmen von Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen kontinuierlich die neusten Entwicklungen zu verfolgen, sie in den schulischen Kontext zu überführen und ggf. zu Unterrichtszwecken didaktisch anzuwenden oder aufzubereiten.

Fortbildungsmaßnahmen im Themenbereich Digitalisierung für das Gesamtkollegium werden direkt vom Medienteam oder aber durch die Steuergruppe angeregt und auf den Weg gebracht. Zuletzt fand in Zusammenarbeit mit der Medienberatung NRW ein pädagogischer Tag zum Thema Künstliche Intelligenz statt, da dieses Thema zukünftig zentrale Berücksichtigung in Schul- und Unterrichtsentwicklungsprozessen finden soll.

Individuelle Fortbildungswünsche werden außerdem in den Fachkonferenzen erfasst oder auf direktem Wege an die Fortbildungskoordinatorin herangetragen. Die Schulleitung unterstützt derartige Fortbildungsmaßnahmen und stellt Kolleg*innen wenn nötig für die Teilnahme frei. Des Weiteren haben mit Beginn des Schuljahres 2025/26 alle Kolleg*innen vom Schulträger einen Zugang zur Plattform Fobizz erhalten und können alle dort enthaltenen Fortbildungen absolvieren und zahlreiche Tools nutzen.

4.1 Anwendungsbezogene Fortbildungen

Eine besondere Bedeutung im Bereich Fortbildungen kam in der Vergangenheit den Maßnahmen und Veranstaltungen zu, die das Gesamtkollegium darin geschult haben, selbst kompetent und sicher mit den an der Schule genutzten digitalen Medien und Softwareanwendungen umzugehen und sie zielgerichtet dazu einzusetzen, einerseits fachliche Inhalte zu vermitteln und andererseits die Medienkompetenz der Schüler*innen weiterzuentwickeln. Auch zukünftig sollen solche Fortbildungen regelmäßig und bedarfsorientiert stattfinden, um sicherzustellen, dass die Schulung der Kolleg*innen möglichst systematisch, schulspezifisch und umfassend erfolgen kann.

4.1.1 Fortbildungsmaßnahmen durch das Medienteam

Das Medienteam bietet dem Gesamtkollegium seit 2019 eine zuverlässige Anlaufstelle für Fragen bezüglich der Funktionsweise und der Integration digitaler Medien und Anwendungen in den Unterricht. Sowohl im digitalen Lehrkräftezimmer auf Teams im Kanal ASG Digital Support, als auch im Medienbüro in Raum 303 erhalten alle Kolleg*innen bei konkreten Anliegen bezüglich des digitalen Lehrens und Lernens stets Unterstützung, wenn sie diese benötigen (siehe Anlage 2).

Außerdem organisiert das Medienteam bedarfsorientiert Fortbildungen für das Kollegium oder Teile des Kollegiums und bietet selbst Fortbildungen und Workshops zur Einbindung konkreter Medien (Hard- und Software) in den Unterricht an. Zuletzt wurden zwei Workshops zu den Themen KI in der Schule: Chancen nutzen, Grenzen kennen und Der perfekte Prompt vom Medienteam konzipiert und im Rahmen eines pädagogischen Tages durchgeführt. Außerdem wurde im vergangenen Schuljahr das gesamte Kollegium in die Nutzung der Anwendung Jamf Teacher eingewiesen.

Des Weiteren erstellt das Medienteam bei Bedarf Anleitungen zur Nutzung bestimmter Tools, zum Beispiel zu Jamf Teacher, und stellt diese auf Teams zur Ansicht und zum Download bereit. Außerdem gibt es eine Nutzungsordnung für die Nutzung schulischer Medien und eine Nutzungsordnung für die elternfinanzierten Tablets, die allen Schüler*innen bekannt gemacht und von ihnen unterzeichnet werden müssen (siehe Anlage 3).

Dokumente dieser Art sind insbesondere von Nutzen, wenn neue Kolleg*innen ihren Dienst antreten oder neue Schüler*innen an die Schule kommen. Neue Kolleg*innen werden zügig in die Nutzung der schuleigenen medialen Angebote (Server, Teams, iPads, Jamf Teacher, Bildschirme) eingeführt und erhalten einen umfassenden Support durch das Medienteam. Neue Schüler*innen werden in die Lernplattform integriert, erhalten Zugänge für den Server und Teams und werden ebenfalls individuell betreut. Ihnen wird außerdem durch die oben erwähnten Nutzungsordnungen ausführlich dargelegt, welche Regeln sie bei der Nutzung der schulischen medialen Angebote einzuhalten haben.

4.1.2 Fortbildungsangebot auf Fobizz

Die Tatsache, dass seit Beginn des Schuljahres 2025/26 alle Kolleg*innen über eine fobizz-Lizenz verfügen und sämtliche Angebote kostenlos nutzen können, führt dazu, dass eine

weitere sehr gute Grundlage für eine wirksame und nachhaltige Fortbildung entsteht. Da alle denselben Zugang zu den qualitativ hochwertigen, sehr umfassenden und hochaktuellen Fortbildungsinhalten haben, wird eine gemeinsame Ausgangsbasis geschaffen, die den fachlichen Austausch und die Entwicklung gemeinsamer Standards im Kollegium erleichtert.

Die Kostenfreiheit senkt zudem die Hemmschwelle zur Teilnahme erheblich. Dadurch wird Fortbildung selbstverständlicher und kann auch kurzfristig oder bedarfsorientiert genutzt werden.

Gleichzeitig ermöglicht fobizz eine flexible und individuelle Weiterbildung, da die Angebote zeit- und ortsunabhängig wahrgenommen werden können und sich an unterschiedlichen Vorkenntnissen und Interessen orientieren. Für die Schule als Ganzes bedeutet dies eine effizientere Nutzung von Ressourcen, da Fortbildungsbudgets entlastet und organisatorische Abläufe vereinfacht werden.

5 Evaluation und Fortschreibung des Medienkonzeptes

Die Umsetzung und Weiterentwicklung des Medienkonzeptes des Adalbert-Stifter-Gymnasiums folgt den drei zentralen Grundsätzen Transparenz, Dialog und kontinuierliche Fortschreibung. Ziel ist es, das Medienkonzept nicht als statisches Dokument zu verstehen, sondern als verlässliche Arbeitsgrundlage, die regelmäßig überprüft, angepasst und weiterentwickelt wird.

Von Beginn an wurde großer Wert darauf gelegt, sowohl die Notwendigkeit eines schulischen Medienkonzeptes als auch dessen Entstehungsprozess für das Kollegium nachvollziehbar zu gestalten. Zentrale Entscheidungen werden daher in Abstimmungsprozessen innerhalb der Fachschaften sowie fachschaftsübergreifend, insbesondere im Rahmen pädagogischer Tage, vorbereitet und reflektiert. Auf diese Weise konnten bis jetzt unterschiedliche Perspektiven berücksichtigt und eine breite Akzeptanz im Kollegium erreicht werden.

Entscheidungen, die nicht im Gesamtkollegium getroffen werden können, werden zeitnah kommuniziert und begründet. Gleichzeitig fließen Impulse und Rückmeldungen aus den Fachschaften – insbesondere aus der Lehrplanarbeit – kontinuierlich in die Weiterentwicklung des Medienkonzeptes ein. Im Folgenden werden drei zentrale Arbeitsschwerpunkte im Bereich Medien und Digitalisierung benannt.

Ein zentrales Instrument der Evaluation stellen Umfragen im Kollegium und perspektivisch auch in der Schülerschaft dar. Sie dienen dazu, den Einsatz digitaler Medien im Unterricht systematisch zu reflektieren und Rückmeldungen zur Nutzung digitaler Endgeräte, zur Lernplattform sowie zu einzelnen digitalen Werkzeugen zu gewinnen. Auf der Grundlage dieser Ergebnisse können gezielt Unterstützungsbedarfe identifiziert und Fortbildungsangebote weiterentwickelt werden.

Im Jahr 2024 wurde hierzu eine kollegiumsweite Umfrage durchgeführt, die sich mit der Frage befasste, wie die digitale Ausstattung der Schule insgesamt und insbesondere die Endgeräte der Schüler*innen ihr pädagogisches Potenzial entfalten können. Dabei wurden sowohl organisatorische und technische Rahmenbedingungen als auch didaktische Konzepte in den

Blick genommen. Die Verwaltung der Endgeräte über das System Jamf School ermöglicht es grundsätzlich, Nutzungsmöglichkeiten gezielt zu steuern und Unterrichtssituationen klar zu strukturieren. Diese technische Lösung allein kann jedoch nicht verhindern, dass digitale Endgeräte in Schüler*innen-Händen auch das Potenzial zur Störung von Lernprozessen besitzen. Ergänzend bedarf es flankierender didaktischer Konzepte, die die digitale Selbstverantwortung der Schüler*innen stärken. Exemplarisch seien in diesem Zusammenhang die Schwerpunkttage (vgl. Kapitel 2) sowie die entsprechenden Nutzungsordnungen (vgl. Anlagen 3 und 4) genannt. Ziel ist es, dass digitale Endgeräte als Arbeitsmittel eingesetzt werden, die Konzentration, Eigenverantwortung und fachliches Lernen unterstützen, anstatt Ablenkung zu erzeugen.

Ein weiterer Schwerpunkt der kommenden Arbeit liegt in der Frage, ob und unter welchen Voraussetzungen der Einsatz digitaler Schulbücher pädagogisch sinnvoll ist. Die Einführung digitaler Lehrwerke erfolgt daher zunächst in begrenztem Umfang und in Form von Pilotprojekten in ausgewählten Fachschaften. Die dabei gewonnenen Erfahrungen werden unter didaktischen, organisatorischen und unterrichtspraktischen Gesichtspunkten ausgewertet. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, ob digitale Schulbücher einen nachweisbaren „Mehrwert“ für den Unterricht bieten und in welcher Form sie analoge Lehrwerke sinnvoll ergänzen oder gegebenenfalls ersetzen können.

Ein dritter zentraler Schwerpunkt liegt im Bereich der Künstlichen Intelligenz im schulischen Kontext. Nach der Durchführung eines pädagogischen Tages zum Thema „Einsatz von KI in der Schule“ sowie der Einführung einer schuleigenen, DSGVO-konformen Lösung (Fobizz-KI) wird der Einsatz von KI-Anwendungen weiterhin systematisch begleitet und reflektiert. Dabei geht es sowohl um den sinnvollen Einsatz KI-gestützter Werkzeuge zur Unterrichtsvorbereitung und -gestaltung als auch um die Vermittlung eines reflektierten und verantwortungsvollen Umgangs mit Künstlicher Intelligenz auf Seiten der Schüler*innen.

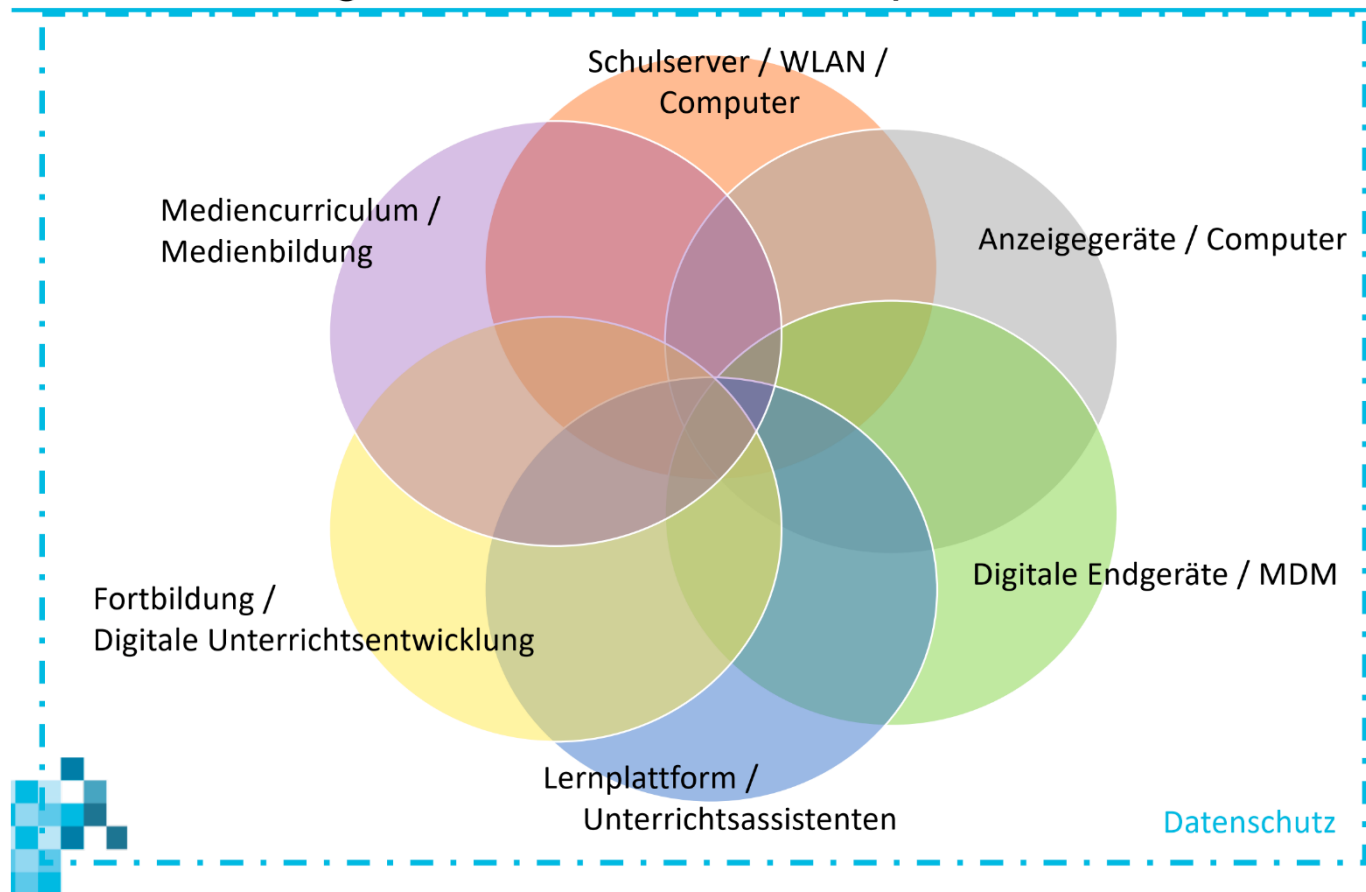
Die Ergebnisse der Zusammenarbeit zwischen Fachschaften, Schulleitung und dem Medienteam sollen langfristig dazu beitragen, dass sowohl Medienbildung als auch medienerzieherische Aspekte selbstverständliche Bestandteile des schulischen Alltags am Adalbert-Stifter-Gymnasium sind.

Für die kommenden zwei Jahre bilden diese drei Schwerpunkte – der sinnstiftende Einsatz von Schüler*innen-Endgeräten, die pädagogische Bewertung digitaler Schulbücher und der reflektierte Umgang mit Künstlicher Intelligenz – den inhaltlichen Rahmen für die Fortschreibung des Medienkonzeptes.

6 Anlagen

Anlage 1: Arbeitsfelder Medien und Digitales

Organigramm Medien und Digitales nach Vorgabe des Medienkonzepts



Anlage 2: Aufgaben nach Ansprechpersonen



AKTIV – SOZIAL – GEMEINSAM
Das Gymnasium mit dem flexiblen Ganztagsangebot

Ansprechpartner Medien & Digitales am ASG

Wenn bei der Nutzung digitaler Medien oder Geräte ein Problem auftreten sollte, helfen die folgenden Kontaktpersonen weiter:

Lernplattform (Teams, OneNote, OneDrive)

Typische Probleme: Passwort vergessen, nicht in Kurs eingetragen, technische Probleme in OneNote

- Kontakt: Herr Najdecki, Frau Alt
- E-Mail: hilfe.lernplattform@asg-castrop-rauxel.de

Schulserver, WLAN, Computerräume

Typische Probleme: Kein Zugang zum Schul-WLAN, Passwort für das Schulnetzwerk vergessen

- Kontakt: Herr Steffen, Herr Drüppel
- E-Mail: medien@asg-castrop-rauxel.de

Digitale Endgeräte (iPads, jamfSchool)

Typische Probleme: iPad funktioniert nicht richtig, Apps funktionieren nicht, Schulprofile fehlerhaft, Leihgerät benötigt

- Kontakt: Frau Wulfhorst, Herr Drüppel, Herr Steffen
- E-Mail: tablets@asg-castrop-rauxel.de

Digitale Anzeigegeräte im Klassenraum

Typische Probleme: Beamer/Display/Apple-TV funktioniert nicht, Verbindung mit digitalen Endgeräten klappt nicht

- Kontakt: Herr Drüppel, Herr Najdecki
- E-Mail: medien@asg-castrop-rauxel.de

Fortbildung & digitale Unterrichtsentwicklung

Fragen: Einsatz von iPads im Unterricht, Einsatz von Apps im Unterricht, Fortbildungsangebote

- Kontakt: Frau Wulfhorst
- E-Mail: Anna.Wulfhorst@asg-castrop-rauxel.de

Medienbildung & Mediencurriculum

Themen: Medienerziehung, sichere Nutzung von sozialen Medien, Medienscouts, Elternabende

- Kontakt: Frau Hagenhoff
- E-Mail: Christine.Hagenhoff@asg-castrop-rauxel.de

Digitales Klassenbuch (Untis)

Typische Probleme: Passwort / Zugang funktioniert nicht

- Kontakt: Sekretariat der Schule / Vertretungsplanung
- E-Mail: sekretariat@asg-castrop-rauxel.de /

vertretungsplaner@asg-castrop-rauxel.de

Hinweis:

Bei Problemen, die dringend sind, eine größere Gruppe (WLAN-Störung in einem ganzen Raum) betreffen oder für mehrere Personen interessant sind, können sich Lehrkräfte direkt über den [Kanal Lehrerzimmer / ASG Digital Support](#) an das Medienteam wenden.



M-S-M

Schüler*innen der Sekundarstufe I

NUTZUNGSORDNUNG¹ FÜR DEN EINSATZ VON TABLETS AM ADALBERT-STIFTER-GYMNASIUM (ASG)

I. Voraussetzungen

Am ASG sind ausschließlich **jamfSchool-verwaltete iPads** (und in Ausnahmefällen Bestandsgeräte anderer Hersteller) zur Nutzung im Unterricht zugelassen, um den Zugang zu und die Bereitstellung von unterrichtsbezogenen Apps und Hilfsmitteln zu ermöglichen, aber auch zu regulieren.

II. Einsatzbereitschaft der Tablets

Die Schüler*innen sorgen dafür, dass

1. die Tablets, Eingabestifte und ggf. Kopfhörer stets mit **geladenem Akku** in die Schule mitgebracht werden. Zur Sicherstellung der Einsatzbereitschaft der Geräte kann zusätzlich eine Powerbank mitgeführt werden.
2. die erforderlichen **Zugangsdaten** (Benutzernamen und Passwörter) zum Gerät selbst, zu den Microsoft Apps und zum Schulserver/schulischen WLAN **stets verfügbar** sind.

Achtung: nach der 10. Falscheingabe des Geräte-PINs wird das Gerät deaktiviert und muss durch die Administratoren manuell zurückgesetzt werden! Dabei werden alle auf dem Gerät gespeicherten Daten unwiederbringlich gelöscht. Daher bitte unbedingt nach dem 5. Fehlversuch mit dem Gerät in Raum 303 bei Herrn Drüppel oder Frau Wulfhorst vorstellig werden!

3. jederzeit **genügend freier Speicherplatz** für die schulische Arbeit auf dem Gerät verfügbar ist. Bei mangelndem Speicherplatz **müssen ggf. private Apps und Daten** ins OneDrive verschoben, archiviert oder gelöscht werden.
4. Klingel- und Hinweistöne **grundsätzlich ausgeschaltet** sind.

III. Nutzung der Tablets im Unterricht und in den Pausen

5. Bei Unterrichtsbeginn und in Arbeitsphasen liegt das Tablet **flach auf dem Tisch**. Ausnahmen davon regelt die Lehrkraft. Wird das Tablet im Unterricht nicht benötigt, liegt es **zugeklappt bzw. mit dem Display nach unten** auf dem Tisch.
6. Die Dokumentation von Unterrichtsergebnissen und Hausaufgaben erfolgt digital im **Kursnotizbuch in der App OneNote**. Mitschriften und Arbeitsergebnisse werden in der Regel direkt in OneNote festgehalten. Sie können aber auch z.B. auf Anweisung der Lehrkraft analog erstellt, fotografiert und dann in OneNote hochgeladen werden oder aus einer anderen App in OneNote überführt werden. Abschnittsgruppen, Abschnitte und Seiten werden entweder von der Lehrkraft verteilt oder von den

¹ Vorläufige Version Stand August 2024

Schüler*innen so eingepflegt, wie die Lehrkraft dies vorgibt. Verteilte Abschnittsgruppen, Abschnitte und Seiten werden **nicht umbenannt!**

7. Die Nutzung von externen Tastaturen ist in Absprache mit der Lehrkraft möglich. Für Mitschriften wird jedoch in der Regel der Eingabestift verwendet, um die Handschrift weiter auszubilden und zu schulen.
8. Die Nutzung der Tablets während der Unterrichtszeit kann für alle oder einzelne Schüler*innen durch die Lehrkraft beschränkt oder untersagt werden.
9. Die Schüler*innen nutzen grundsätzlich **nur ihr eigenes Tablet**. Tablets anderer dürfen nur ausnahmsweise und auf ausdrückliche Erlaubnis der Besitzerin/des Besitzers genutzt werden.
10. Es werden in der Schule zu keiner Zeit App- oder Browser-Spiele gespielt, Videos und Musik gestreamt oder soziale Netzwerke genutzt (z.B. TikTok, Snapchat), außer dies dient schulischen Zwecken und wurde von der Lehrkraft erlaubt.
11. **Während der Pause ist die Nutzung der Tablets grundsätzlich verboten.** Die Tablets verbleiben möglichst in den Schultaschen im Klassenraum. Die Schüler*innen achten mit darauf, dass der entsprechende Raum abgeschlossen wird. Ist die Aufbewahrung in einem gesicherten Raum nicht möglich, muss auf die Tablets in den Pausen besonders geachtet werden. Diese Pflicht kann nicht auf Dritte übertragen werden.

IV. Persönlichkeitsrechte, Inhalte und Datenschutz²

12. Persönlichkeitsrechte, vor allem das Recht am eigenen Bild und der Schutz personenbezogener Daten, müssen jederzeit geachtet werden.
13. Foto-, Filmaufnahmen und Audiomitschnitte sind auf dem Schulgelände nur mit Erlaubnis einer Lehrkraft und zu schulischen Zwecken gestattet.
14. Fotos, Filme, Musik, Apps und andere Medieninhalte dürfen nicht auf dem Gerät gespeichert, genutzt, versendet oder anderen zur Verfügung gestellt werden, wenn diese rassistischen, pornographischen, gewaltverherrlichenden, verfassungsfeindlichen, ehrverletzenden oder nicht altersgemäßen Inhalts sind.
15. Das Urheberrecht muss jederzeit gewahrt werden. Der Download oder das Streaming von Filmen, Musik und Spielen ist in der gesamten Schule ausdrücklich verboten, sofern dies nicht explizit durch eine Lehrkraft angeordnet wurde.
16. Das Adalbert-Stifter-Gymnasium ist nicht für die auf den Tablets gespeicherten Daten verantwortlich.

V. Haftung

Das Adalbert-Stifter-Gymnasium übernimmt keinerlei Haftung für Schäden am Gerät oder Diebstahl.

² vgl. die aktuell geltende *Nutzungsordnung für mediale Angebote* des Adalbert-Stifter-Gymnasiums (siehe Homepage)



M-S-M

Schüler*innen der Sekundarstufe I

August 2024

VORLÄUFIGE¹ NUTZUNGSORDNUNG FÜR DEN EINSATZ VON TABLETS AM ADALBERT-STIFTER-GYMNASIUM

Hiermit erklären wir, dass wir die Nutzungsordnung zur Kenntnis genommen haben. Uns ist bekannt, dass die Einhaltung der genannten Regeln erwartet wird und bei Nichteinhaltung Konsequenzen folgen.

Vorname, Name und Klasse der Schülerin/des Schülers

Castrop-Rauxel, den _____

Unterschrift der Schülerin/des Schülers

Unterschrift des/der Erziehungsberechtigten

¹Vorläufige Version Stand August 2024



Regeln zur iPad-Nutzung am ASG

Am ASG sind ausschließlich **jamfSchool-verwaltete iPads** zur Nutzung im Unterricht zugelassen.

Aktives **Schulprofil**
(d.h. keine privaten Apps)
an Schultagen
zwischen
8:00 Uhr und 13.30 Uhr.

Es werden **keine App- oder Browser-Spiele** gespielt, **Videos** und **Musik** gestreamt oder **soziale Netzwerke** genutzt.

Bei **Unterrichtsbeginn** und in **Arbeitsphasen** liegt das Tablet **flach auf dem Tisch.**

In den **Pausen**
wird das Tablet
nicht genutzt.

Die Dokumentation von Unterrichtsergebnissen und Hausaufgaben erfolgt digital im **Kursnotizbuch** in der App **OneNote.**