Schillerschule
Hannover

Medienbildungskonzept

Schillerschule Hannover

Inhaltsverzeichnis

1 ZIELE DES MEDIENBILDUNGSKONZEPTES 5

1.1 MEDIENBILDUNG ..... FEHLER! TEXTMARKE NICHT DEFINIERT.
1.2 VERÄNDERUNG SCHULISCHER LERNPROZESSE DURCH DIE DIGITALISIERUNG 6
1.3 MEDIENBILDUNG DURCH PROJEKTE 7
1.3.1 E-TWINNING 7
1.3.2 ERASMUS + ... 7
1.4 MEDIENBILDUNG EVALUATION DES IST-ZUSTANDES 7

2 UNSERE SCHULE IM PROFIL 10

2.1 AUSSTATTUNG SCHILLERSCHULE 11
2.1. TECHNISCHER IST-STAND UND GEWÜNSCHTER SOLL-ZUSTAND 11
2.2.1 SOFTWAREAUSSTATTUNG PCS 12
2.2.2. SOFTWAREAUSSTATTUNG TABLETS (IPADS) 15
2.3. STANDARDS BEI NEUANSCHAFFUNGEN 16

3 KOMPETENZEN BILDUNG IN DER DIGITALEN WELT 17

ARBEIT MIT ARCGIS ONLINE 19

5 BETRIEBS- UND SERVICE KONZEPT 21

6 FORTBILDUNGSKONZEPT 21

7 ROADMAP SCHILLERSCHULE 2025 25

8 EVALUATIONSKONZEPT 26

ANHANG KOMPETENZTABELLEN 28

A.1 KOMPETENZEN FÜR DEN DOPPELJAHRGANG 5/6 28
A.5/6.1.1 SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN 28
A.5/6.1.1.1 SUCHEN UND FILTERN 28
A.5/6.1.2 AUSWERTEN UND BEWERTEN 28
A.5/6.1.3 SPEICHERN UND ABRUFEN 29
A.5/6.2 KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 29
A.5/6.2.1 INTERAGIEREN 29
A.5/6.2.2 TEILEN 29
A.5/6.2.3 ZUSAMMENARBEITEN 30
A.5/6.2.4 UMGANGSREGELN KENNEN UND EINHALTEN (NETIQUETTE) 30
A.5/6.2.5 AN DER GESELLSCHAFT AKTIV TEILHABEN 30
A.5/6 PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 31
A.5/6.3.1 ENTWICKELN UND PRODUZIEREN 31
A.5/6.5 PROBLEMLÖSEN UND HANDELN 31
A.5/6.5.2 WERKZEUGE BEDARFSGERECHT EINSETZEN 31
A.5/6.6 ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 32
A.5/6.6.1 MEDIEN ANALYSIEREN UND BEWERTEN 32

A.5/6.6.2 MEDIEN IN DER DIGITALEN WELT VERSTEHEN UND REFLEKTIEREN 32
A.7/8. DER DOPPELJAHRGANG 7/8 33
A.7/8.1 SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN 33
A.7/8.1.1 SUCHEN UND FILTERN 33
A.7/8.1.2 AUSWERTEN UND BEWERTEN 33
A.7/8.1.3 SPEICHERN UND ABRUFEN 34
A.7/8.2 KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 35
A.7/8.2.1 INTERAGIEREN 35
A.7/8.2.2 TEILEN 35
A.7/8.2.3 ZUSAMMENARBEITEN 36
A.7/8.2.4 UMGANGSREGELN KENNEN UND EINHALTEN (NETIQUETTE) 37
A.7/8.2.5 AN DER GESELLSCHAFT AKTIV TEILHABEN 37
A.7/8.3 PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 38
A.7/8.3.1 ENTWICKELN UND PRODUZIEREN 38
A.7/8.3.2 WEITERVERARBEITEN UND INTEGRIEREN 39
A.7/8.3.3 RECHTLICHE VORGABEN BEACHTEN 41
A.7/8.4 SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN 41
A.7/8.4.1 SICHER IN DIGITALEN UMGEBUNGEN AGIEREN 41
A.7/8.4.2 PERSÖNLICHE DATEN UND PRIVATSPHÄRE SCHÜTZEN 42
A.7/8.4.3 GESUNDHEIT SCHÜTZEN 42
A.7/8.4.4 NATUR UND UMWELT SCHÜTZEN 42
A.7/8.5 PROBLEMLÖSEN UND HANDELN 43
A. 7/8.5.1 TECHNISCHE PROBLEME LÖSEN 43
A.7/8.5.2 WERKZEUGE BEDARFSGERECHT EINSETZEN 44
A.7/8.5.3 EIGENE DEFIZITE ERMITTELN UND NACH LÖSUNGEN SUCHEN 44
A.7/8.5.4 DIGITALE WERKZEUGE UND MEDIEN ZUM LERNEN, ARBEITEN UND PROBLEMLÖSEN NUTZEN 45
A.7/8.5.5 ALGORITHMEN ERKENNEN UND FORMULIEREN 45
A.7/8.6 ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 46
A.7/8.6.1 MEDIEN ANALYSIEREN UND BEWERTEN 46
A.7/8.6.2 MEDIEN IN DER DIGITALEN WELT VERSTEHEN UND REFLEKTIEREN 46
A.9/10. DER DOPPELJAHRGANG 9/10 47
A.9/10.1 SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN 47
A.9/10.1.1 SUCHEN UND FILTERN 47
A.9/10.1.2 AUSWERTEN UND BEWERTEN 48
A.9/10.1.3 SPEICHERN UND ABRUFEN 49
A.9/10.2 KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 50
A.9/10.2.1 INTERAGIEREN 50
A.9/10.2.2 TEILEN 50
A.9/10.2.3 ZUSAMMENARBEITEN 51
A.9/10.2.4 UMGANGSREGELN KENNEN UND EINHALTEN (NETIQUETTE) 52
A.9/10.2.5 AN DER GESELLSCHAFT AKTIV TEILHABEN 53
A.9/10.3 PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 53
A.9/10.3.1 ENTWICKELN UND PRODUZIEREN 53
A.9/10.3.2 WEITERVERARBEITEN UND INTEGRIEREN 55
A.9/10.3.3 RECHTLICHE VORGABEN BEACHTEN 55
A.9/10.4 SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN 56
A.9/10.4.1 SICHER IN DIGITALEN UMGEBUNGEN AGIEREN 56
A.9/10.4.2 PERSÖNLICHE DATEN UND PRIVATSPHÄRE SCHÜTZEN 56
A.9/10.4.3 GESUNDHEIT SCHÜTZEN 57
A.9/10.4.4 NATUR UND UMWELT SCHÜTZEN 57
A.9/10.5 PROBLEMLÖSEN UND HANDELN 58
A.9/10.5.1 TECHNISCHE PROBLEME LÖSEN 58
A.9/10.5.2 WERKZEUGE BEDARFSGERECHT EINSETZEN 58
A.9/10.5.3 EIGENE DEFIZITE ERMITTELN UND NACH LÖSUNGEN SUCHEN 59

A.9/10.5.4 DIGITALE WERKZEUGE UND MEDIEN ZUM LERNEN, ARBEITEN UND PROBLEMLÖSEN NUTZEN 59
A.9/10.5.5 ALGORITHMEN ERKENNEN UND FORMULIEREN....60
A.9/10.6 ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 61
A.9/10.6.1 MEDIEN ANALYSIEREN UND BEWERTEN....61
A.9/10.6.2 MEDIEN IN DER DIGITALEN WELT VERSTEHEN UND REFLEKTIEREN....62
A.11 EINFÜHRUNGSPHASE 63
A.11.1 SUCHEN, VERARBEITEN UND AUFBEWAHREN 63
A.11.1.1 SUCHEN UND FILTERN 63
A.11.1.2 AUSWERTEN UND BEWERTEN 63
A.11.1.3 SPEICHERN UND ABRUFEN 64
A.11.2 KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN....64
A.11.2.1 INTERAGIEREN....64
A.11.2.2 TEILEN....65
A.11.2.3 ZUSAMMENARBEITEN....65
A.11.2.4 UMGANGSREGELN KENNEN UND EINHALTEN (NETIQUETTE)....66
A.11.2.5 AN DER GESELLSCHAFT AKTIV TEILHABEN 66
A.11.3 PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN....67
A.11.3.1 ENTWICKELN UND PRODUZIEREN 67
A.11.3.2 WEITERVERARBEITEN UND INTEGRIEREN 67
A.11.3.3 RECHTLICHE VORGABEN BEACHTEN....67
A.11.4 SCHÜTZEN UND SICHER AGIEREN....68
A.4.1 SICHER IN DIGITALEN UMGEBUNGEN AGIEREN 68
A.11.4.2 PERSÖNLICHE DATEN UND PRIVATSPHÄRE SCHÜTZEN 68
A.11.4.3 GESUNDHEIT SCHÜTZEN....68
A.11.4.4 NATUR UND UMWELT SCHÜTZEN 69
A.11.5 PROBLEMLÖSEN UND HANDELN 69
A.11.5.1 TECHNISCHE PROBLEME LÖSEN....69
A.11.5.2 WERKZEUGE BEDARFSGERECHT EINSETZEN 70
A.11.5.3 EIGENE DEFIZITE ERMITTELN UND NACH LÖSUNGEN SUCHEN 70
A.11.5.4 DIGITALE WERKZEUGE UND MEDIEN ZUM LERNEN, ARBEITEN UND PROBLEMLÖSEN NUTZEN 71
A.11.5.5 ALGORITHMEN ERKENNEN UND FORMULIEREN....71
A.3.11. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 71
A. 3.11.1 MEDIEN ANALYSIEREN UND BEWERTEN....71
A.11.6.2 MEDIEN IN DER DIGITALEN WELT VERSTEHEN UND REFLEKTIEREN....72

1 Ziele des Medienbildungskonzeptes

Der digitale Wandel ist in vollem Gange. Die technologischen Entwicklungen sind rasant und verändern die Art, wie wir uns informieren, wie wir kommunizieren, wie wir konsumieren – kurz: wie wir leben. Diesen Wandel wollen wir als Chance begreifen, mehr Wohlstand und mehr Lebensqualität für die Bürgerinnen und Bürger zu schaffen, und ihn gleichzeitig sozialverträglich und im Einklang mit unseren Grundwerten gestalten.[1] Die Schülerinnen und Schüler nutzen in vielen Lebenssituationen digitale Medien ohne sich in jeder Situation über die Chancen aber auch die Risiken ihres Handelns bewusst zu sein. Der Erwerb von Medienkompetenz ist daher eine zentrale Aufgabe, zu welcher das Ausbildungssystem Schule einen maßgeblichen Beitrag leisten muss.

Um die Schülerinnen und Schüler auf ein Leben in einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten, hat die Kultusministerkonferenz im Jahr 2016 einen verbindlichen Kompetenzrahmen formuliert. Bei der Umsetzung an der Schillerschule wird darauf geachtet, dass die Kompetenzbereiche der Medienbildung:

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

in einem spiralcurricularen Konzept durch alle Fächer unterrichtet werden (vgl Abschnitt 3). Die Einbindung digitaler Medien, mobiler Endgeräte und Formen des ortsunabhängigen Lernens (Iserv, BMBF Schulversuch Schulcloud vgl Abschnitt 5) stehen dabei in direktem Einklang, mit dem im Leitbild der Schule formulierten, modernen Unterricht:

„Er stützt sich auf ein breites fachliches Angebot und wird als interaktiver Prozess begriffen. Sinnbezogenes und entdeckendes Lernen stehen im Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens. Inhaltliche Aktualität, methodische Kompetenz und mediale Präsentation sind ebenso von Bedeutung wie fachübergreifende Unterrichtsprojekte, die zur Kooperation mit Partnern innerhalb und außerhalb der Schule führen.

Langfristig (vgl. Abschnitt 4) strebt die Schillerschule dabei den Einsatz elternfinanzierter mobiler Endgeräte an, damit dem Beschluss der Kultusministerkonferenz aus dem Dezember 2016 Rechnung getragen werden kann. Dort heißt es: „*Alle Schülerinnen und Schüler sollen bis zum Jahr 2021 jederzeit, wenn es aus pädagogischer Sicht im Unterrichtsverlauf sinnvoll ist, eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können.“* Als zugehörige Lernplattform ist Iserv seit dem Schuljahr 2014 fest implementiert und inzwischen integrativer Bestandteil der täglichen Arbeit. Darüber hinaus hat sich die Schillerschule im Rahmen des Mint-EC Netzwerks als Pilotschule an der Entwicklung der durch das BMBF finanzierten und vom Hasso-Plattner-Institut entwickelten *Schulcloud* aktiv beteiligt.

Die Schule trägt im Rahmen ihrer Möglichkeiten dafür Sorge, dass die Rahmenbedingungen für einen gelingenden Unterricht mit digitalen Medien gegeben sind. Dazu gehört die breite Bereitschaft des Kollegiums sich durch Fortbildungen (z.B. Schilf: Digitalisierung 2019) weiterzubilden, einen verlässlichen und sicheren Internetzugang zur Verfügung zu stellen (vgl

[1] https://www.bmwi.de/Redaktion/DE/Dossier/digitalisierung.html abgerufen 18.01.2020

Abschnitt 2) und durch den Aufbau einer IT-Support AG Möglichkeiten der Unterstützung im Rahmen von Sprechstunden für Schülerinnen und Schüler sowie Kolleginnen und Kollegen anzubieten.

Auf Seiten der Lehrkräfte kann der kompetente Umgang mit Medien zur Steigerung der Unterrichtsqualität beitragen, wenn die digitalen Werkzeuge lernfunktional in den Unterricht eingebunden werden. Der Einsatz ist dabei für die Schülerinnen und Schüler oft motivierend. Er birgt große Chancen im Bereich der Individualisierung von Unterrichtssequenzen. Dies unterstützt vor allem sämtliche Formen der Binnendifferenzierung, die mit Blick auf Inklusion, Sprachlernklassen und immer heterogener Lerngruppen eine der weitern zentralen Bereiche pädagogischen Handelns darstellt. Dabei ist es aber von besonderer Bedeutung, das die Einbindung der digitalen Medien dem Primat das Pädagogischen - also dem Bildungs und Erziehungsauftrag - folgen muss und niemals Selbstzweck sein darf. Eine Steigerung der Unterrichtsqualität kann nur durch eine pädagogisch reflektierten Einsatz erreicht werden, bei dem die Lernfunktionalität stets an erster Stelle steht.

Bei den Schülerinnen und Schülern müssen neben den Kompetenzen zur Nutzung digitaler Medien insbesondere die kritische Haltung gegenüber der unreflektierten Nutzung der Verlockungen geschult werden (geistiges Eigentum, *Fake-News*, Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, u.v.m).

Unterricht gelingt lediglich durch den Einsatz digitaler Medien in keinem Fall automatisch besser. Der Einsatz ist darum jeweils genauso kritisch zu reflektieren wie jede andere Unterrichtsmethode. Eine fortlaufende Evaluation und ständige Weiterentwicklung zugrundliegender Konzepte ist daher nicht nur durch die ungebrochene Inovationskraft digitaler Medien (Tablet, 3d-Druck, *Augmented reality*,….) sondern auch für die Steigerung der Unterrichtsqualität geboten.

1.1 Veränderung schulischer Lernprozesse durch die Digitalisierung

- *Durch den Einsatz mobiler Endgeräte und „Cloud"-Lösungen wird Bildung Zeit- und Raumunabhängig*
- *Kooperative und kollaborative Arbeitsformen werden durch geeignete Lernumgebungen, wie Iserv oder die HPI Schulcloud möglich. Dabei wird ein deutlich höherer Grad an Individualisierung angestrebt.*
- *Internationale Vernetzungen (wie z.B. bei e-Twinning Projekten) werden durch den Einsatz digitaler Medien erst möglich.*
- *Die Informationsvielfalt und Recherchemöglichkeiten übertreffen klassische Medien um ein Vielfaches und bergen neue Herausforderungen*
- *Neue Arbeitsmethoden, wie z.B. Storytelling, Erklärvideos, u.a. führen zu einem aktiven Medieneinsatz*[2]

Allein die genannten Punkte zeigen deutlich, dass eine Medienbildung, die den Anforderungen des 21. Jahrhunderts genügen soll, nur im Zusammenspiel mit dem Fachunterricht gelingen

[2] vgl. Orientierungsrahmen Medienbildung, S. 34

kann. Dazu ist an er Schule auf der einen Seite eine moderne zeitgemäße Inhouse-Verkabelung sowie eine ausreichende Internetanbindung obligatorisch, damit alle Schülerinnen und Schüler durch den Einsatz mobiler Endgeräte die Möglichkeit haben, ihre Kompetenzen im Bereich der digitalen Bildung weiter auszubauen. Auf der anderen Seite sind weitere umfassende Fortbildungsangebote für die Kolleginnen und Kollegen nötig, um den Anforderungen der veränderten Lernwirklichkeit gerecht zu werden.

1.2 Medienbildung durch Projekte

Neben der Kompetenzvermittlung im Regelunterricht, haben die Schülerinnen und Schüler an der Schillerschule auch die Möglichkeit ihre Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien in zahlreichen freiwilligen Angeboten weiter zu vertiefen.

1.2.1 E-Twinning

Am lebendigen Beispiel lernen die Kinder im interkulturellen Austausch auf europäischer Ebene nicht nur, ein soziales Netzwerk zu bedienen und für die Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern aus anderen EU-Staaten zu nutzen. Sie erwerben darüber hinaus auch wichtige Kompetenzen im Bereich der sogenannten "soft skills": Welche Suchmaschine sollte ich benutzen? Was ist eine "cloud"? Welches Passwort nutze ich? Warum sollte ich es niemanden weitersagen? Welche Bilder benutze ich? Was sind die Verhaltensregeln, wenn ich öffentlich auf die "wall" von jemanden poste? Alle diese Punkte finden sich an entsprechender Stelle auch in den KMK-Kompetenzen.

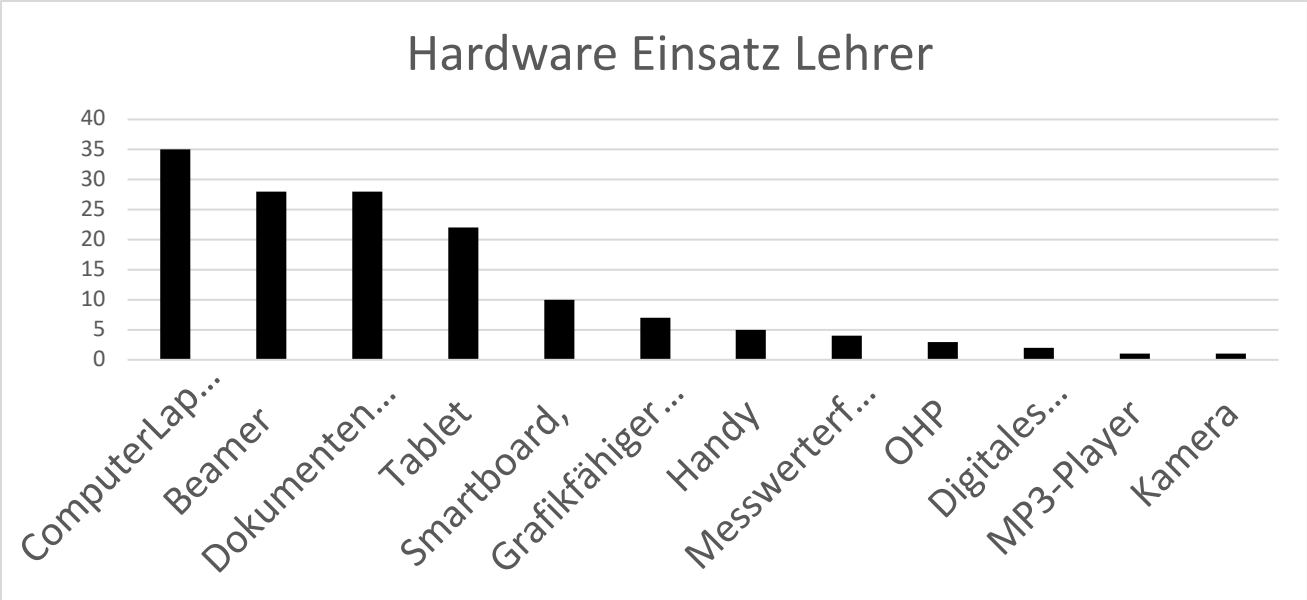
1.2.2 Erasmus +

Durch die Teilnahme an international verorteten Projekten wie Erasmus+, wird den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, gemeinsam an Themen zu arbeiten und sich so als Akteure in einer immer global agierenden Gesellschaft zu erfahren. Das letzte Projekte ging um Berufsorientierung und das aktuelle Projekt widmet sich dem Thema Nachhaltigkeit. Projekte dieser Art werden digital vorbereitet, Ergebnisse werden digital geteilt und durch persönliche Projekttreffen ergänzt.

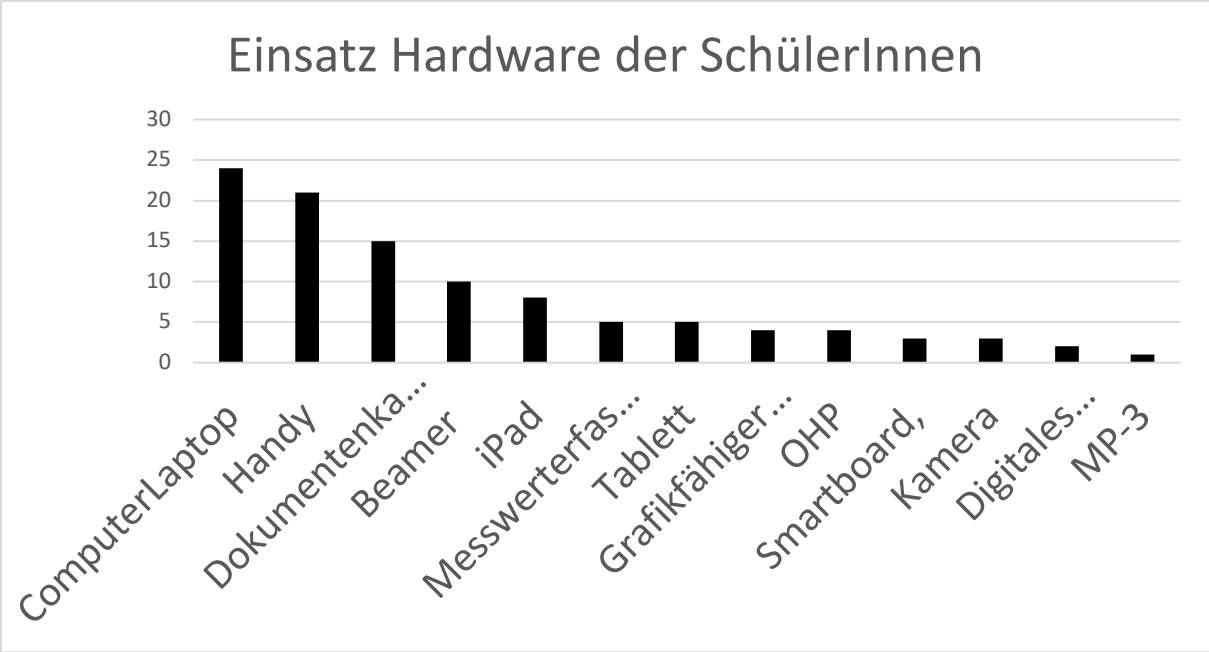
1.3 Medienbildung Evaluation des Ist-Zustandes

Zu Beginn des Prozesses der Entwicklung eines neuen Medienbildungskonzeptes hat die Arbeitsgruppe eine Evaluation des Ist-Zustandes des Einsatzes digitaler Werkzeuge im Unterricht aller Fachgruppen durchgeführt. Es wurde sowohl der Einsatz durch die Lehrkräfte als auch durch die Lernenden erfragt.

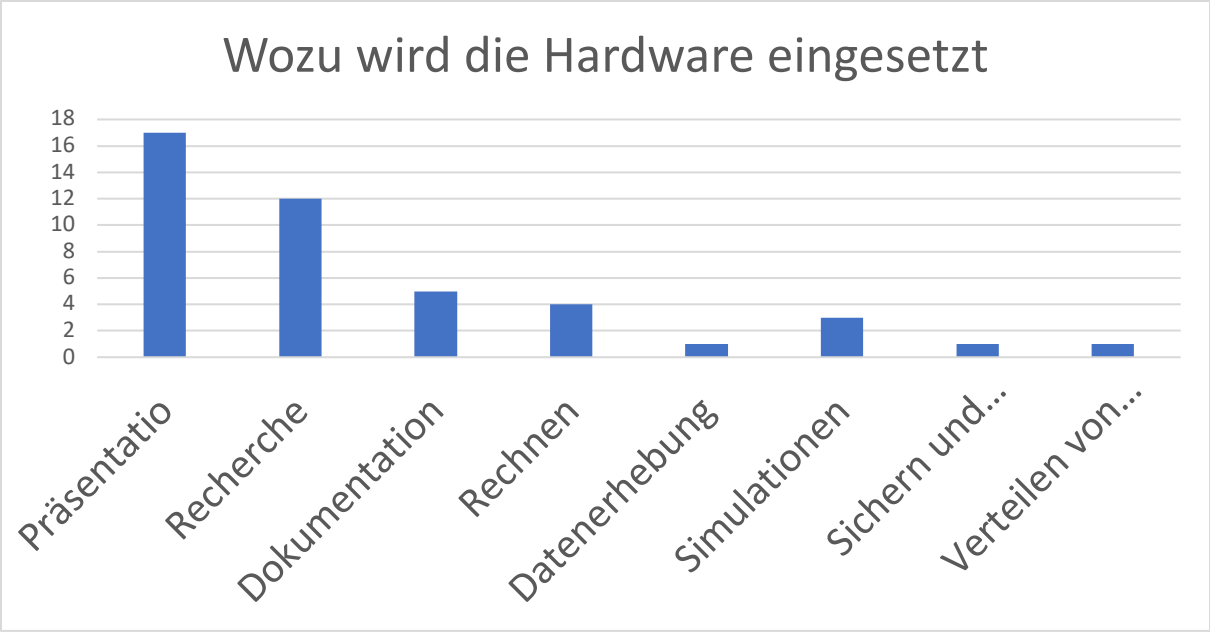
Dabei wurde deutlich, dass die Lehrkräfte zum Zeitpunkt der Erhebung im Januar 2019 überwiegend im Unterricht eine Kombination aus mobilem Endgerät Laptop oder Ipad in Kombination mit dem Beamer einsetzen.



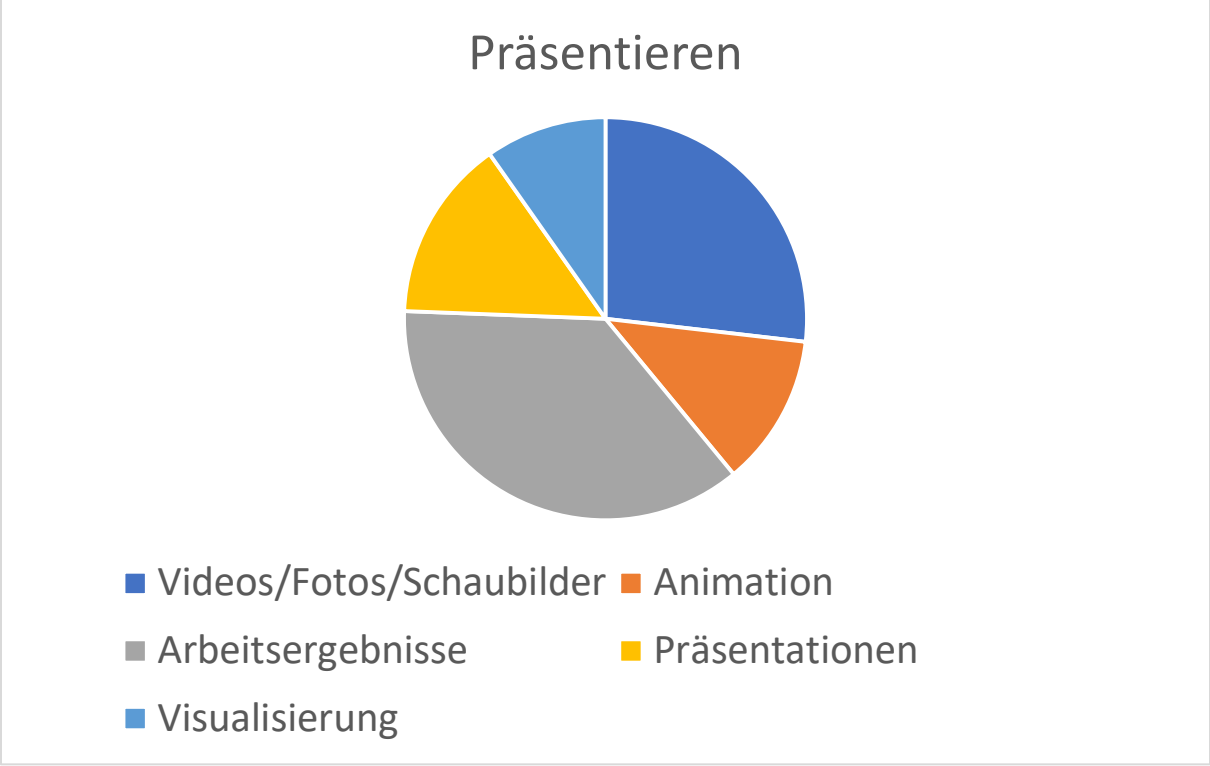
Im Bereich der Schülerinnen und Schüler zeigt sich, dass die Lehrkräfte bei den Schülerinnen und Schülern verbreitet auf einen Einsatz mobiler Endgeräte in Form von Handy oder Tablet auf der einen Seite und Notebooks auf der anderen Seite setzen.



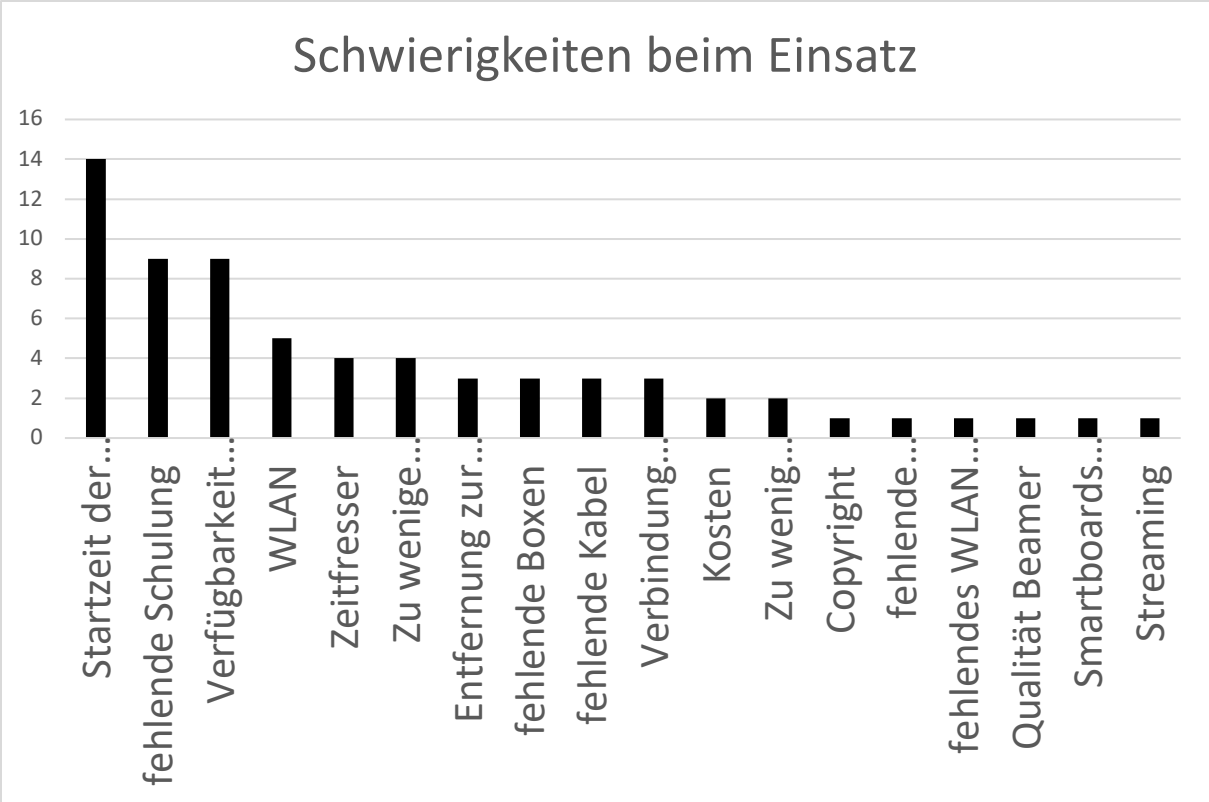
Die Geräte wurden dabei mehrheitlich zu Präsentationen und zur Recherche genutzt. Im Bereich des kollaborativen und binnendifferenzierten Arbeitens ist hier folglich noch ein deutliches Steigerungspotenzial vorhanden, was durch die Implementierung des Medienbildungskonzeptes und die damit realisierte Einbindung der KMK Kompetenzen in die Fachcurricula erreicht werden soll.



…….



Als letztes Item wurden die Schwierigkeiten beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht abgefragt.



Hier werden vor allem zwei Aspekte deutlich. Erstens, die verwendeten Geräte müssen einfach zu bedienen sein und dürfen den Unterrichtsfluss nicht unnötig unterbrechen) und zweitens bedarf es eines mehrstufigen Fortbildungskonzeptes (vgl. Abschnitt 6) zur Qualifizierung der Lehrkräfte.

2 Unsere Schule im Profil

Name der Schule	Schillerschule
Nummer der Schule	
Schulstandort/Adresse	Ebellstraße 15 30625 Hannover
Schulart	Gymnasium
Schulleiter/in	Frau Günther
Mitglieder der Arbeitsgruppe Digitialisierung	Im 1. Jahr 1 Vertreterin / Vertreter je Unterrichtsfach Ab dem 2. Jahr ergänzt durch zwei Schülervertreter und 2 Elternvertreter
Schulische/r Medienbildungsbeauftragte/r Erstansprechpartner/in?	Herr Gaebel / Herr Bergmann

Anzahl der Lehrkräfte	95
Anzahl der Schülerinnen und Schüler	Ca. 1000

2.1 Ausstattung Schillerschule

Die Schillerschule verfügt über 2 Computerräume mit jeweils 16 Arbeitsplätzen, 24 Notebooks, 32 Ipads und 48 Samsung Tablets. Die mobilen Geräte werden im Ausleihverfahren den Lerngruppen zur Verfügung gestellt. Darüber hinaus ist im gesamten Gebäude ein Wlan vorhanden, dass durch die Lehrkräfte auch mit privaten Geräten und die mobilen Geräte genutzt wird. Aufgrund der fehlenden Kapazitäten der Access-Points aktuell aber nicht für die Schülerinnen und Schüler frei gegeben werden kann. Die Zugriffsteuerung zum Internet erfolgt über Iserv. Eine Übersicht über den Ausbaustand des Intranets befindet sich im Anhang A.2 Seite 73 ff.

2.1. Technischer Ist-Stand und gewünschter Soll-Zustand

		Ist	**Soll**
1	**Breitbandanbindung**	**Mbit/s**	**Mbit/s**
1.1	Breitbandanbindung	200	1000
2	**Raumsituation**	**Anzahl**	**Anzahl**
2.1	Klassenräume mit LAN-Zugang	8	29
2.2	Klassenräume mit WLAN-Zugang	28	29
2.3	Fachräume mit Lan-Zugang		
2.4	Fachräume mit WLAN-Zugang		
3	Computertechnik und Peripheriegeräte	Anzahl	**Anzahl**
3.1.1	Klassenräume mit Computer-Beamer-Kombination	11	29
3.1.2	Fachräume mit Computer-Beamer-Kombination	7	21
3.2.1	davon digitale Tafeln in Klassenräumen	10	29
3.2.2	Davon digitale Tafeln in Fachräumen	5	21
3.3	Klassenräume mit einzelnen, digitalen Endgeräten	0	29
3.4	mobile, digitale Klassenzimmer	0	29
3.5	mobile Beamer	3	3
3.6	schulische Laptops	24	96
3.7	schulische Tablets	80	160

3.8	drahtlose Medienübertragung	1	29
3.9	Dokumentenkamera	20	35
3.10	Drucker	11	11
4	Geräte zur Medienproduktion	Anzahl	**Anzahl**
4.1	digitale Fotoapparate	4	5
4.2	digitale Video-Kameras	3	5
4.3	digitale Audio-Recorder	10	10

2.2.1 Softwareausstattung PCs

Die Verwaltung der sämtlicher Schüler PCs im Gebäude läuft über die Schulassistentin Frau Reinke, die die Softwareverteilung mittels Iserv übernimmt.
Im Folgenden ist die Standardsoftwareausstattung der Notebooks und Desktop-PC aufgeführt.

Name	**Installiert**	**Version**	**Spez. Räume**	**Fach / Verwendung**
7-Zip	92	18.05		Allgemein; Entpacker
Adobe AIR	58	32.0.0.125		Allgemein; PDF-Viewer
Adobe Flash Player	95	32.0.0.192		Allgemein; Flash-Player
Adobe Reader DC	95	19.012.20036		Allgemein; PDF-Viewer
Adobe Shockwave Player	93	12.3.5.205		Allgemein; Shockwave-Player
allKara	63	1.0		Informatik; Programmieruumgebung
Arduino	59	1.8.1		Informatik; Software für die Arduinos
AtoCC	77	1.33		Informatik; Lernumgebung theoretische Informatik
Audacity	85	2.2.2		Allgemein; freier Audioeditor
Blender	17	2.78a	A3	Informatik; 3D Grafiksuite
BlueJ	81	4.1.2		Informatik; Java Entwicklungsumgebung
Bricx Command Center	77	3.3.8.9		AG-Bereich; Entwickungsumgebung NXT Lego Roboter
Budenberg 17.05	2	1.0	Inkl.	Inklusion; Lernsoftware Förderschule
BYOB (Build Your Own Blocks)	61	3.1.1		Informatik; grafische Programmiersprache
Camstudio	16	2.7.2	A23	Allgemein; Software für Screencasts
Diercke Digitale Wandkarten 2	6	2.0.55		Geografie;
Diercke Globus Online	6	4.4.0.35		Geografie;
DigitalSimulator	77	5.57		Informatik;
Eclipse	17	4.7.3a	A3	Informatik; Java Entwicklungsumgebung
ELMO Image Mate	41	3.07.0009		Allgemein; Software für die Dokumentenkamera

Enchanting	77	0.2.4.1		
EUKLID DynaGeo	88	4.0		Mathematik; Software für dynamische Geometerie
Freemind	86	1.0.1		Allgemein; Mindmapping Software
GeoGebra	89	1:5.0.478.0		Mathematik; Software für CAS und dynamische Geometrie
GIMP	88	2.10.0		Allgemein; umfangreiches Bildbearbeitungsprogramm
Google Chrome	85	75.0.3770.142		Allgemein; Browser
Google Earth	3	7.1.7.2606		Geografie
GrafStat	84	4.2015.4.330		Mathematik; Statistik Software
Greenfoot	80	3.5.2		Informatik; Java Entwicklungsumgebung
Inkscape	23	0.92		Allgemein; Programm für Vektorgrafiken
IrfanView	72	4.44		Allgemein; Bildbearbeitung
JavaEditor	88	16.19		Informatik; Java Editor
JPG-Illuminator	63	4.5.4.7		Allgemein; Bildbearbeitung
Kara, der programmierbare Marienkäfer	27	1.0		Informatik;
LD Didactic - Cassy Lab 2	3	2.22		Physik/Chemie; Software zur Messwerterfassung
LEGO MINDSTORMS Education NXT	78	2.1.85.0		Informatik/PU: Software zum Steuern der Legoroboter
LEGO MINDSTORMS EV3 Driver	71	1.20.111.0		Informatik/PU: Software zum Steuern der Legoroboter
LEGO MINDSTORMS EV3 Education	39	1.4.2		Informatik/PU: Software zum Steuern der Legoroboter
LEGO MINDSTORMS EV3 Home	10	1.3.1		Informatik/PU: Software zum Steuern der Legoroboter
LEGO MINDSTORMS NXT - Driver	80	1.1.3		Informatik/PU: Software zum Steuern der Legoroboter
leJOS EV3	77	0.0		Informatik/PU: Software zum Steuern der Legoroboter
LibreOffice	96	6.1.5		Allgemein; Office Suite Opensource
LogicSim	71	2.4		Informatik; Logik Simulator
MAGIX Video Pro X4 (NLM)	47	11.0.5.26		Allgemein; Software Videobearbeitung
Microsoft Office 2000	62	9.0.6926		Allgemein; Microsoft Office
Microsoft Office Compatibility Pack	74	12.0.6612.1000		Allgemein; Kompatibiltät zum Öffen von doxc Dateien mit Microsoft Office 2000
Microsoft Office Viewer	70	2.0		Allgemein; Anzeige von Office Dateien
Microsoft Windows 10 Education x64	1	18.11.27		Allgemein Windows 10

Microsoft Windows 10 Pro x64	13	18.11.27		Allgemein Windows 10
Microsoft Windows 7 x64	72	18.06.05		Allgemein WIndows 7
MIT App Inventor 2	32	2.3.0		Informatik; App Programierung
Mozilla Firefox	26	60.7.2esr		Allgemein; Webbrowser
MuseScore	77	3.0.5.5992		Musik; WYSWYG Editor für Musiknoten
MusiX-Link	53	1		
NetBeans	26	8.2		Informatik; Entwicklungsumgebung Java, C++
Notepad++	72	7.5.6		Allgemein; Editor
Open-Sankoré	46	2.5.1		Allgemein; Software Smartboards
Oracle Java Development Kit (JDK)	90	8.0.202		Allgemein; Java JDK
Oracle Java Runtime Environment (JRE)	98	8.0.202		Allgemein; Java JRE
Paint.NET	91	4.0.12		Allgemein; Zeichenprogramm
PuTTY	21	0.71		Allgemein; SSH Client
Python	79	3.6.4		Informatik; Programmiersprache
QT Lite	62	4.1.0		Allgemein; Quicktime Player
Robot Karol	78	2.3	1.2	Informatik; einfache deutschsprachige Programmiersprache
Scratch	32	1:1.4	3.1	Informatik /PU: Grafische Programiersprache
Scratch 2	51	2.0.460.0	1.0	Informatik /PU: Grafische Programiersprache
SMART Notebook 11	39	11.4.564.0	1.1	Allgemein; Software Smardboards
SMART Produkt-Treiber	46	11.4.872.1	1.1	Allgemein; Software Smardboards
SNAP! (Build Your Own Blocks)	61	1.0	1.0	Informatik; grafische Programmiersprache; Nachfolger BYOD
Structorizer	71	3.25	1.0	Informatik: Nassi-Shneiderman-Diagramme
StruktEd32	55	1.0	4.0	Allgemein; Editor
TI Connect	63	4.0.128	1.1	Mathematik; Software für TI Taschenrechner
TuringKara - zweidimensionale Turing-Maschinen	16	1.0	0.1	Informatik; Lernsoftware Programmierung
Ultimaker Cura	1	3.6.0	1.1	Allgemein; 3D Druck
VianaNET	68	5.0	1.0	Physik;
VLC media player	94	3.0.7.1	1.0	Allgemein; Videoplayer
XMind	85	3.7.7	1.0	Allgemein; Mindmapping Software

2.2.2. Softwareausstattung Tablets (Ipads)

Die Verawaltung der Ipadkoffer erfolgt durch Herrn Bergmann mittels des Device Management Systems Zuludesk über die Gesellschaft für Digitale Bildung.

Name	Geräte	Fach
3DQR	32	Allgemein; Augmented Reality
AK MiniLabor	32	Chemie; AK Kappenberg Simulationen und Übungen
Book Creator One	32	Allgemein; Ibooks am Tablet erstellen
Classroom	32	Allgemein; MDM Schnittstelle Steuerung der Tablets
Deutsche Verben	32	Deutsch, Sprachlernklasse
EV3 Programmer	32	Informatik; Programmierung Legoroboter
Garage Band	32	Musik; Musikproduktion
Geogebra CAS	32	Mathematik; CAS Rechner
Geogebra Augmented Reality	32	Mathematik; 3D Funktionen in der Augmented Reality
Geogebra Classic	32	Mathematik; dynamische Geometrie
Google Earth	32	Geografie
Hudl & Hudl Technique	32	Sport; Videoanalyse von Bewegungsabläufen
IMovie	32	Allgemein; Videobearbeitung
ITunes U	32	Allgemein; ITunes Open Education Resource
Kahoot	32	Allgemein; Kahoot Frontend
Keynote	32	Allgemein; Powerpoint-Ersatz
Khan Academy	32	Allgemein; OER
Lapse IT	32	Sport; Videoanalyse Zeitlupe
LEO Wörterbuch	32	Fremdsprachen; Wörterbuch
Merck Periodensystem	32	Chemie; Periodensystem
Mindstorms EV3 Lego	32	Informatik; Programmierung Lego EV3 Roboter
MuseScore	32	Musik; Editor Musiknoten
Naturblick	32	Biologie; Pflanzen und Tiere bestimmen
Numbers	32	Allgemein; Excel-Ersatz
Pages	32	Allgemein; Word-Ersatz
Photoshop Express-Fotoeditor	32	Allgemein; Bildbearbeitung
Phyphox	32	Physik; Sensoren des Tablets zur Messwerterfassung nutzen
Plotagon Story	32	Allgemein; Erzeugen von Animationsfilmen
Prezi Viewer	32	Allgemein; Prezi auf dem Ipad ansehen

Scratch Jr	32	Informatik; Einführung Programmierung
Simple Mind+	32	Allgemein; Mindmapping Tool
Socrative Student	32	Allgemein; Testtool
Soundbar Studio Lite	32	Musik; Musikproduktion
Toontastic	32	Allgemein; Storytelling
Vernier Graphical Analysis	32	Chemie; Kopplung zu Vernier Lab Ques 2 Geräten
Viana	32	Allgemein; Videoanalyse
Zuludesk Student	32	Allgemein; MDM Schnittstelle

2.3. Standards bei Neuanschaffungen

Die Schillerschule bemüht sich um eine möglichst einheitliche Hardwareausstattung der Klassen- und Fachräume damit sowohl die Kolleginnen und Kollegen als auch die Schülerinnen und Schüler mit einheitlichen Systemen arbeiten können. Auf Grund der vielseitigen Nutzbarkeit der Interaktiven Tafeln von SST in allen Unterrichtsfächern wird die Verwendung der Tafeln gegenüber der interaktiven Beamern der Firma NEC trotz der höheren Kosten bevorzugt. Die gleichzeitige Nutzbarkeit analoger wie digitaler Medien mithilfe der Tafeln führt zu Synergieeffekten.

- **Laptops/Desktops**

  15,6“, Min. 3 GHZ, 8 GB RAM, 256 GB SSD, DVD Laufwerk, HDMI- und VGA-Anschluss, Ethernet- und Audioanschluss, 4 USB-Anschlüsse, Win 10 Lizenz und Office Paket

- **Tablets**

  Nur IPADS (z.Zt. 6. Generation MR7F2FD/A)) inkl. Pencils und Apple-TV, da über Device Managementsystem zu verwalten und über vorhandene Apple-TVs mit den Beamern zu verbinden.

  Samsung Tablets sind seit letztem update unbrauchbar für den Schuleinsatz, da die eingeschränkten Benutzer die Apps nicht nutzen können

- **Beamer**

  HDMI- und VGA-Anschluss, ca. 4000 ANSI-Lumen, 16000:1 Kontrast, Bildformat, LED-Lampen,

  zur Zeit NEC UM301Wi oder ME401W oder NPUM280WG und OPTOMA X308STe oder W400 Education und Casio XJ-M241 oder XJ-A135

  Ton und interaktiv nicht nötig, da Lautsprecher in den Räumen und der Beamerton zu leise

- **Interaktive Tafeln von SST Schultafelservice**

Inkl. Epson EB-680wi Beamer und Intel NUC5i3RYH PC, aufklappbare Tafel, inkl. Apple-TV

- **Dokumentenkameras**

  Zur Zeit Elmo MO-1 portabel und Elmo L-12iD in den Fachräumen

  Full-HD (1920x1080), 12-fach opt. ZoomVGA und HDMI-Anschluss

- **Elektr. Wörterbücher**

  Casio EW-G550C

3 Kompetenzen Bildung in der digitalen Welt

Legt man das SAMR-Model zur Digitalisierung von Unterrichtsabläufen zu Grunde und betrachtet die Ergebnisse der Evaluation aus 1.4 wird deutlich, dass ein großer Teil des Unterrichts bereits auf dem Einsatz digitaler Medien beruht. Allerding zeigt sich in Bezug auf den Einsatz digitaler Medien, dass dieser aktuell noch auf den Stufen der *Ersetzung* oder der *Erweiterung* stattfindet. Ziel des Digitalisierungsprozesses sollte die Transformation des bestehenden Unterrichts sein und damit das überwiegende Erreichen der Stufe der *Modifikation* sein. Damit die Lehrerinnen und Lehrer durch den Einsatz digitaler Medien neue Unterrichtssituationen kreieren, in denen ein echter Mehrwert der digitalen Werkzeuge zum Tragen kommt. Dies soll insbesondere in den Formen des vernetzten Lernens und der Individualisierung von Lernprozessen erfolgen und kann im Idealfall sogar über die Grenzen der eigenen Schule durch Kooperationen im In- und Ausland ergänzt werden. Die bietet den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu Lernen sich in einer digitalisierten globalen Welt zurecht zu finden.

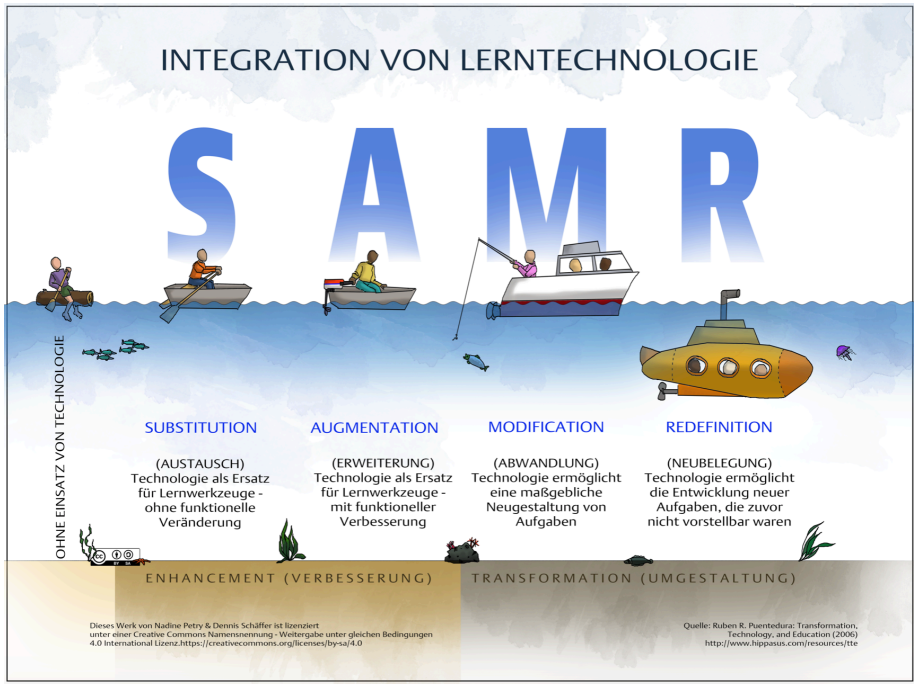
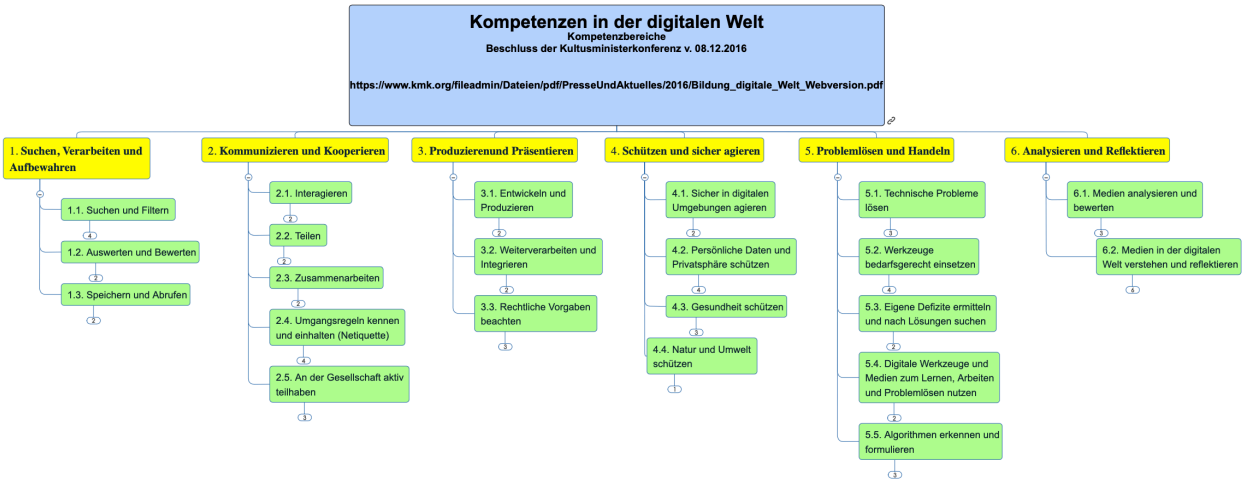


Abbildung 1: SAMR Modell - Integration von neuen Medien im Unterricht (Nadine Petry & Dennis Schäfer), Abrufdatum 05.01.2020

Im Folgenden werden die in den jeweiligen Fachcurricula implementierten Kompetenzen der KMK für die Doppeljahrgänge angegeben. Nicht in jedem Doppeljahrgang können durch die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler alle Kompetenzen entwickelt werden. Begleitend zu der speziellen Ausbildung der Kompetenzen arbeiten die Schülerinnen und Schüler beginnend ab dem 5. Jahrgang mit Iserv als Plattform zum kollaborativen Arbeiten, zur Kommunikation untereinander und mit den Lehrkräften und als Speicherort für den Unterricht genutzter Dateien. Auch im Rahmen des Präventionskonzeptes werden in einzelnen Projekttagen zum Thema Mobbing (Cybermobbing) in Jahrgang 8 und im Rahmen der Suchtprävention im Jahrgang 8 zentrale Inhalte vermittelt.



Das Medienkonzept für die Schillerschle verfolgt die folgenden Ziele:

1. Das Erwerben der Kompetenzen in der Anwendung und Verwendung von digitalen Medien ist verbindliches Ziel des Unterrichts an der der Schillerschule. Darüber hinaus müssen diese Kompetenzen durch Aspekte des Datenschutzes und der Datensicherheit ergänzt werden. Dies sind die zentralen Aspekte der KMK Kompetenzen.
2. Der Kompetenzerwerb soll durch mittelfristig durch alle Unterrichtsfächer getragen und in den jeweiligen Fachcurricula verankert werden. Dabei wird jeweils ein Schwerpunktfach festgelegt, welches den Kompetenzerwerb im jeweiligen Doppeljahrgang koordiniert.
3. Durch die Verankerung in den jeweiligen Fachcurricula wird die Verbindlichkeit hergestellt und die Grundlage für eine spätere Evaluation gewährleistet.
4. Die Vermittlung der Kompetenzen erfolgt im Sinne eine Spiralcurriculums aufsteigend durch die Doppeljahrgänge. Die Verbindlichkeit gibt damit jeweils die Sicherheit, auf welchen Kompetenzstufen aufgebaut werden kann und was neu erlernt werden muss.

3.1 Übersicht über die Verteilung der Kompetenzen nach Fächern

Fach/Jahrgang	5/6	7/8	9/10	11	Ergänzende Hinweise
Deutsch	---	1.2; 1.3.2; 6.1.	1.2; 2.2.2.; 2.3.2.; 3.3.1.; 6.1.	1.2; 2.2.2. 2.3.2; 6.1.	Konkrete thematische Anbindungen liegen bereits im Medienkonzept 2017 vor.
Englisch	1.1, 2.1, 5.2,	1.1, 1.2, 2.1, 2.2, 2.4, 5.2, 5.4, 6.2	2.2, 2.4, 3.1, 4.3, 5.4,	1.1, 1.2, 2.2, 4.4, 5.4,	
Französisch		1.3,	2.1, 3.1	1.1, 3.1	
Latein	1.1.2, 1.1.4, 1.2.2, 1.3.1	2.2.1, 2.3.2, 2.5.1, 3.1.2, 3.3.1, 3.3.2, 5.3.1	1.1.2, 1.1.4, 5.2.1	3.1.1, 3.1.2, 3.2.1,3.3.1, 3.3.2, 5.3.1	
Spanisch					**Noch in Abstimmung**
Musik	1.1	1.1, 1.3, 2.2-2.3, 2.4.1, 2.5.1, 3, 5.1-5.3, 6.1.3	1.1, 1.3, 2.2-2.3, 2.4.1, 2.5.1, 3, 5.1-5.3, 6.1	1.1, 1.3, 2.2-2.3, 2.4.1, 2.5.1, 3, 5.1-5.3	
Kunst					**Noch in Abstimmung**
Darstellendes Spiel	-/-	-/-	-/-	-/-	
Erdkunde	1.1	1.1, 2, 3; 2.2	1.1, 2, 3; 2.2, 3, 5; 3.2; 4.4; 5.2; 6.2	1.1, 2, 3; 2.2, 3, 5; 3.2; 4.4; 5.2; 6.2	Arbeit mit ArcGIS Online Kooperation mit der der Leibniz Universität: SchülerTalentAkademieGeodäsie (STAG) für interessierte Schüler ab JG. 10

Geschichte	1.1-1.3, 3.1, 6.1-6.2, 1.2	2, 5.1-6.4, 6.1-6.2	1, 2, 3, 5.1-5.4, 6.1-6.2	1, 2, 3, 5, 6	
Religion ev/ Kath	1.1, 2.4,2.5	2.5, 3.1, 4.3	3.3, 4.4	4.4, 6.1, 6.2	
WN					**Noch in Abstimmung**
Politik	-/-	1; 2.5	1; 2.4, 2.5; 3; 4.1, 4.4; 6	1, 2, 3, 4, 6	
Mathematik	1.2, 1.3, 3.1	3.1, 5.4	1.2, 5.4, 5.5	1.2, 1.3, 5.4	
Biologie	1.2, 1.3, 2.2, 2.3	-/-	3.1, 5.2, 5.4, 6.2		
Chemie	3.1.2	1.1, 3.1, 2.2.1	1.1.2, 1.2 3.1	1.2, 3.1,	
Physik	-/-	5.4	1.2, 1.3, 2.1, 5.4	1.2, 1.3, 2.1, 5.4	
Informatik	-/-	-/-	-/-	1,1-1.3, 4.1 - 4.3 5.1-5.5, 6.1-6.2	
Sport	-/-	2.2-2.3	2.2-2.3, 3.1.1	2.2-2.3, 3.1.1	
PU	-/-	1.1-1.3 2.1-2.3 3.1-3.3	1.1-1.3 2.1-2.3 3.1-3.3	1.1-1.3 2.1-2.3 3.1-3.3 4.1, 5.2, 5.4	

5 Betriebs- und Service Konzept

Die Schillerschule arbeitet mit einem gestuften Service Konzept. Alle Störungsmeldungen durch Kolleginnen und Kollegen laufen bei einem Schulsupportteam aus drei Lehrkräften (ZIE, LCK und BGM) sowie der Schulassistentin Frau Reinke auf. Alles was einem First Level Support zugeordnet werden kann wird mit einer sehr kurzen Reaktionszeit (in der Regel innerhalb einer Schulstunde) im Haus erledigt. Das gleiche gilt für die Bereitstellung von kostenfreier Software und Apps auf den vorhanden Ipads. Bei schwerwiegenden Störungen werden die Fehlermeldungen an einen unserer drei Partner CSS, Poppelreuter und Iserv weitergeleitet. Die Schillerschule arbeitet hier seit vielen Jahren sehr gut mit den Firmen zusammen. Es besteht eine Wartungsrahmenvertrag mit CSS. Im Bereich des Schulservers von Iserv werden schwerwiegende Störungen direkt an die Firma weitergereicht und innerhalb kurzer Reaktionszeiten vom Support gelöst. Die Überwachung des Servers sowie das Beheben kleinerer Funktionsstörungen wird durch das Schulsupportteam gewährleistet. Im Bereich des Intranets und der Breitbandanbindung wird bei schwerwiegenden Störungen auf die Firma CSS zurückgegriffen. Alle Software und Lizenzfragen rund um Microsoft Produkte werden über die Firma Poppelreuter abgewickelt.

6 Fortbildungskonzept

Ziel des Fortbildungskonzept der Schillerschule ist es, die Lehrkräfte immer so fortzubilden, dass sie über die neuesten didaktischen und methodischen Entwicklungen informiert sind und diese, sofern denn sinnvoll, auf den Unterricht anwenden können. Dabei steht ein problemorientierter Ansatz im Mittelpunkt der Überlegungen.
Ein Schwerpunkt der Fortbildungen in den letzten Jahren und für die nahe Zukunft an der Schillerschule sind die Vorbereitungen der Kolleginnen und Kollegen auf die Anforderungen einer digitalen Gesellschaft, um unsere Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen in einer digitalen Welt vorbereiten zu können.

Veränderungsbedarf in Schulen entsteht im Allgemeinen durch

- neue Erkenntnisse über erfolgreiches Lehren und Lernen,
- sich wandelnde Lebens- und Entwicklungsbedingungen von Kindern und Jugendlichen,
- sich ändernde gesellschaftliche Anforderungen,
- veränderte Anforderungen der Landesschulbehörde und
- technologische Herausforderungen.

Diese Dynamik schulischer Entwicklung erfordert von den Kolleginnen und Kollegen die kontinuierliche Aktualisierung ihres Wissens und Könnens, damit sie ihre zukunftsweisende Arbeit mit Kindern und Jugendlichen auf gleichbleibend hohem Niveau leisten können. Der Lehrerfortbildung kommt damit für die dauerhafte Stärkung der Leistungsfähigkeit unserer Schule eine bedeutende Rolle zu.

Berufliche Praxis soll sich entsprechend den sich wandelnden Herausforderungen an schulische Bildung und Erziehung anpassen. Die Fortbildungsplanung wird dabei als eine notwendige Konkretisierung schulischer Entwicklungsziele gesehen. Sie leistet damit einen wichtigen Beitrag für die Qualität unserer Arbeit in der Schule.

Die überwiegende Zahl von Kolleginnen und Kollegen nimmt regelmäßig an Fortbildungen teil, respektive geben selbst Fortbildungen als Fachberater, Fachleiter oder Multiplikatoren. Des Weiteren gibt es viel Kolleginnen und Kollegen mit Expertisen auf den diversen Gebieten, die für die Weiterbildung aller eingesetzt werden.

Das Fortbildungskonzept hat das Ziel die Lehrerinnen und Lehrer sowie die pädagogischen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter bei der Erweiterung ihrer fachlichen, didaktischen und erzieherischen Kompetenz zu unterstützen und die Arbeit unserer Schule vor allem aus der Perspektive der Unterrichtsentwicklung zu fördern.

Formen der Fortbildung
Nach der bisherigen Praxis an unserer Schule können wir folgende verschiedene Schwerpunkte in den Fortbildungen unterscheiden:

- die individuell initiierte Fortbildung der Kolleginnen und Kollegen (I)
- Facharbeitstagungen als Teil der Fachkonferenzen (F)
- Fortbildungen, die von anderen Gruppen unserer Schule ausgehen, z.B. Fortbildungen auf Vorschlag der Steuergruppe (S) der Fortbildungsbeauftragten
- Teilnahme an Kongressen, Ausstellungen und pädagogischen Veranstaltungen (K)
- Teilnahme an job shadowing Programmen
- Teilnahme an internationalen Fortbildungen im Rahmen des internationalen Abiturs (IB)

Die unterschiedlichen Kompetenzen, die dort erworben werden, sollen immer insgesamt für die Schule nutzbar gemacht werden. Kolleginnen oder Kollegen, die auf einer Fortbildung waren, die nur eine reduzierte Teilnehmernanzahl akzeptierte, multiplizieren diese Ergebnisse in den jeweiligen Fachgruppen.

Fortbildungsplanung
Um die Qualität unserer Schule langfristig zu sichern, ist es notwendig, die Fortbildung der Kolleginnen und Kollegen systematisch zu planen und die dort gewonnenen Kompetenzen für den Unterricht nutzbar zu machen.

Im Laufe ihre Berufstätigkeit haben viele Kolleginnen und Kollegen einen reichen Schatz an Erfahrungen ansammeln können, respektive sind in Funktionen, die per se einen aktuellen Stand in der didaktischen und methodischen Entwicklung von Unterricht verlangen. Die Schillerschule ist daran interessiert, dass diese Erfahrungen an andere Kolleginnen und Kollegen weitergegeben werden. Nach der Ermittlung des Fortbildungsbedarfes stellen die Fachkonferenzen in Zusammenarbeit mit der Fortbildungsbeauftragten regelmäßig fest, welche Kolleginnen oder Kollegen zu dem gewünschten Gebiet Fortbildungen oder Arbeitsgruppen leiten könnten und wollen.
Ferner kooperieren wir mit diversen Fortbildern, die speziell für die Fachobleute oder für junge Kolleginnen und Kollegen Fortbildungen anbieten. Die Kolleginnen und Kollegen wählen aus den Angeboten die Themen aus, in denen sie fortgebildet werden möchten.

Die konkrete Planung des „Fortbildungsjahres“ übernimmt die Fortbildungsbeauftragte in Zusammenarbeit mit den Fachbereichsleitungen und der Schulleitung.

Die initiierenden Gruppen (Fachkonferenzen, Steuergruppe etc.) übernehmen ggf. in Kooperation mit der Fortbildungsbeauftragten die Organisation der Fortbildung.

Die Angebote der regionalen Anbieter liegen im Lehrerzimmer aus. Für eine längerfristige Planung ist es notwendig, dass sich Kolleginnen und Kollegen, die sich individuell fortbilden wollen, möglichst schon sich zu Beginn eines jeden Halbjahres für eine Fortbildungsmaßnahme entscheiden.

In Fortbildungskursen werden Kompetenzen erworben, die den Unterricht verbessern und bereichern können. Damit das geschehen kann, kommt den Fachkonferenzen dort eine große Bedeutung zu.

Kolleginnen und Kollegen, die individuell gebuchte Kurse besucht haben, berichten in der Fachkonferenz. Die Fachkonferenz muss anschließend entscheiden, ob die in diesem Kurs erworbenen Kompetenzen für weitere Teilnehmer nutzbar gemacht werden sollen. Die Fachkonferenz muss dann entscheiden, ob eine Arbeitsgruppe die Ergebnisse weiterbearbeiten soll. In Einzelfällen kann sich sicher auch anlässlich eines Berichtes ergeben, dass der Fortbildungskurs nicht den Erwartungen entsprochen hat. In diesem Fall ist die Fortbildungsbeauftragte zu informieren, damit das Feedback an die Anbieter weitergegeben wird.
Auch Facharbeitstagungen und/ oder Besuche von Kongressen o.ä. sollen Auswirkungen auf die Unterrichtsqualität haben. Die Fachbereiche müssen in der Nachbereitung solcher Tagungen Überlegungen zum Transfer anstellen und weiterverfolgen.

Fortbildungskonzept im Bereich der Digitalisierung
Die Schillerschule hat bereits eine SchiLF zum Thema Digitalisierung durchgeführt.
Die Keynote Speech wurde dabei Herr Prof. Christian Filk von Europa Universität Flensburg gehalten.
Es wurde deutlich, dass die Herausforderung des 21. Jahrhunderts der Wandel von der Industriegesellschaft zur Netzwerkgesellschaft ist. Bildung findet IN Medien statt und nicht nur MIT Medien.
Es sollte in der Schule die interprofessionelle Kooperation und die reflexive Medienkompetenz gefördert werden. Thesen, die sich für weiter Fortbildungen ergaben, waren:

- In der Schule haben wir es mit allen Sozialisationstadien zu tun (Familie bricht auseinander, Peers spielen eine entscheidende Rolle – wir schauen häufig nur von außen auf die Schüler)
- Die Lehrkräfte müssen kompetent sein in der Mediennutzung und den Lernenden beibringen, wie wir ästhetisch und kritisch damit umgehen können, damit sie der ethischen Verantwortung gerecht werden
- Neben der Wissenskompetenz kommt es auf Persönlichkeitskompetenz an, sowie darauf die Schülerinnen und Schüler mitzunehmen in eine positive, aber kritische Netzwerkgesellschaft
- Da alte Werte erodieren müssen wir uns darüber unterhalten, welche Werte wir an die Schülerinnen und Schüler weitergeben wollen UND dabei die Netzwerke der Medien nutzen
- Wir müssen Schülerinnen und Schüler vorbereiten auf die Welt, die adaptives und personalisiertes Lernen in den Fokus stellt
- Wir benötigen ein ganzheitliches Verständnis von Medien
- Mediale Lernumgebungen sollten begriffen werden als Chancen zum Lernen und gleichzeitig als individuelle Chance
- Medien sollen als Gestaltungsmedium zum individuellen, adaptierten Lernen genutzt werden, die Lernen unterstützen, um dem heterogenen Klassenzimmer entgegen zu kommen.

- Digitalisierung kann eine positiv unterstützende Lernkultur fördern, an der jeder teilhaben kann.

Ferner wurden das Lernen mit diversen APPs mit externen Fortbildern erprobt.

Intern haben Kolleginnen und Kollegen ihre Kompetenzen im digitalen Bereich in kleinen, einstündigen Fortbildungen an die anderen weitergegeben. Dieses soll auch weiterhin stattfinden.

Die Fortbildungsbeauftragte koordiniert die diversen Fortbildungen auch im Bereich der Digitalisierung. Hierbei wird sowohl auf interne Schulung (siehe Buddyprinzip) als auch auf externe Fortbildungen gesetzt (insbesondere auf Veranstaltungen durch Landesmedienberatung).

Buddyprinzip
IT-Erfahrene Kolleginnen und Kollegen, die in ihrem Unterricht bereits im hohen Maße digitale Medien einsetzen, bieten im Laufe des Schuljahres bei Bedarf immer wieder kurze schulinterne Schulungen an. Im letzten Schuljahr fanden so Veranstaltungen zu Iserv, Smartsoftware, Onenote, Zuludesk Teacher statt. Dies soll bei Bedarf wiederholt und durch weitere Angebote ergänzt werden (z.B Excel, Office, Filmen und Filmschnitt).

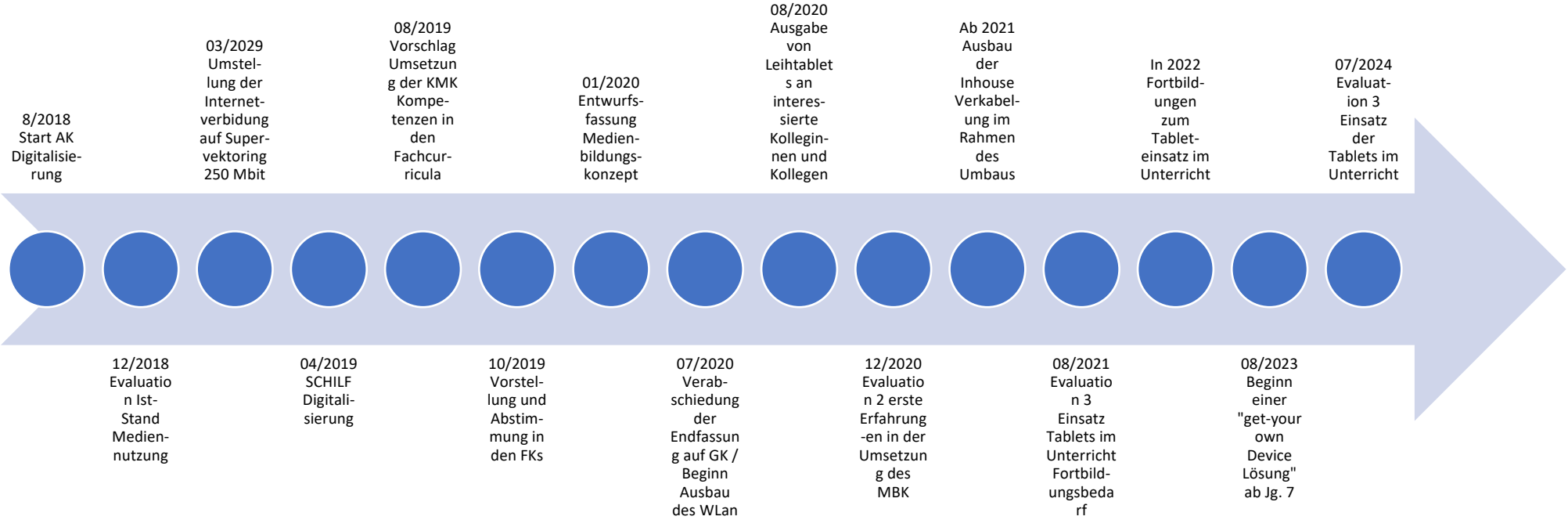
Teilnahme am Projekt der SchulCloud
Die Schillerschule ist eine der bundesweit vom MINT-ec ausgesuchten Schulen, die in Zusammenarbeit mit dem Hasso Plattner Institut in Potsdam am Modellversuch zur Entwicklung einer bundesweiten Schulcloud teilnehmen. In diesem Rahmen finden zweimal im Jahr Treffen der Pilotschulen aus allen Bundesländern statt. Dabei werden neue Unterrichtsformen mithilfe der Schulcloud diskutiert und good practice Beispiele vorgestellt. Durch die Teilnahme von Frau Ziegenmeyer und Herrn Bergmann werden die Ergebnisse in das Kollegium multipliziert.

Informationstafel
Kolleginnen und Kollegen entdecken immer wieder interessante Artikel oder Unterrichtsmaterialien. Damit sie diese allen Interessierten zugänglich machen können, wird es zukünftig eine Informationstafel im Lehrerzimmer geben unter der Überschrift: Das finde ich interessant. Hier ist der Ort ertragreiche internet-links anzugeben oder Rezensionen von Fachbüchern oder Artikel aus Zeitschriften und Magazinen anzuheften. Bei Bedarf wird ein Ordner bei iserv eingerichtet.

Hospitationen
Gelungene Unterrichtspraxis kann nur weitergegeben werden, wenn die Möglichkeit besteht, am Unterricht anderer Kollegen und Kolleginnen teilzunehmen. Die Bildung von Hospitationsgruppen wird ausdrücklich begrüßt. Die Organisation übernimmt die Vertretungskoordinatorin.

Evaluation des Fortbildungskonzeptes
Das Fortbildungskonzept wird alle zwei Jahre einer Evaluation unterzogen. Zu diesem Zweck werden die Mitglieder der Fachkonferenzen von der Fortbildungsbeauftragten befragt.

7 Roadmap Schillerschule 2025



8 Evaluationskonzept

Kaum ein Aspekt der aktuellen Lebenswelt der Gesellschaft ist so schnelllebig wie der Wandel im Bereich der Digitalisierung. Schon allein aus diesem Grund, kann das vorliegende Medienbildungskonzept niemals abgeschlossen sein, sondern muss laufend evaluiert und angepasst werden. Dabei müssen drei Aspekte unterschieden werden. Erstens die Anpassung der digitalen Infrastruktur an die Bedürfnisse der Lehrenden und Lernenden **(I)**. Zweitens die Konzeption und Transformation von Unterricht hin zu einem lernfunktionalen Einsatz von digitalen Medien, der zu einer Steigerung der Unterrichtsqualität beiträgt **(II)**. Und drittens der Kompetenzzuwachs bezogen auf die von der KMK formulierten Kompetenzen **(III)**. Die drei Aspekte unterliegen unterschiedlichen Evaluationszyklen. In allen drei Fällen erfolgt die Evaluation auf Grundlage der Qualitätskriterien des *Orientierungsrahmen Medienbildung in der Schule (Kap. 6.1.3)*:

- Verlässlichkeit; bezogen auf die IT-Infrastruktur und die digitalen Endgeräte. **(I)**
- Verbindlichkeit; bezogen auf die Vermittlung der Kompetenzen über alle Fächer hinweg. **(II), (III)**
- Versiertheit Bezogen auf den Kompetenten Umgang der Lehrkräfte(Fortbildungskonzept - Evaluation Fortbildungskonzept, s. S. 24 und der Lernenden **(III)**
- Vernetzung; bezogen auf die Transformation von Lehr/Lern Arrangements und die Kommunikationswege Lehrkraft **(II)** - Lernende und Lernende - Lernende **(III)**
- Verschränkung; bezogen auf die Veränderung von Dokumentationswegen **(II), (III)**
- Verwandheit; bezogen auf die Auswahl an Software/Apps mit Bezug zur späteren Arbeitswelt **(I), (II)**
- Verspieltheit; bezogen auf die aktive, handlungsorientiere und kreative Verwedung digitaler Medien **(II)**
- Verantwortlichkeit; bezogen auf die ethische und psychologische Entwicklung der Lernenden **(III)**

(I) Die vorhandene Infrastruktur wird laufend vom Support-Team der Schillerschule überwacht und evaluiert. Eventuelle Engpässe werden benannt, Lösungsvorschläge formuliert und über die Schulleitung in die Etatplanung mit einbezogen. Hier zeigt sich aktuell dringender Handlungsbedarf in der Bereitstellung weiterer iPads, da die 2 Koffer dauerhaft in fast allen Unterrichtsstunden der Woche ausgeliehen sind und der weitere Ausbau des Intranets (insbesondere WLan), da es hier bei geringer Auslastung der Internetverbindung immer wieder zum Abbrechen der Verbindungen kommt.

(II) Die Evaluation der Transformation des Unterrichts unterliegt in aller erster Linie den Gremien der Schulentwicklung. Hier finden im Rahmen der niedersächsischen Richtlinien zur Qualitätssicherung regelmäßig Evaluationen bei den Lehrerinnen und Lehrern, Schülerinnen und Schülern und Eltern statt. Die Ergebnisse werden an die Arbeitsgruppe Digitalisierung weitergereicht, die darauf in Absprache mit der Fortbildungsbeauftragten Fortbildungs-schwerpunkte formuliert und die weiteren Schritte zur Transformation plant. Insbesondere im Falle der Umsetzung der GYOD-Lösung an der Schillerschule, soll zu Beginn eine jährliche Evaluation bei allen Beteiligten Parteien (Eltern, Lehrkräften und Schülern) durchgeführt werden. Hierzu entwickelt die Arbeitsgruppe Digitalisierung bis zur Umsetzung der Maßnahme ein geeignetes Evaluationswerkzeug, welches durch die Gesamtkonferenz der Schule beschlossen wird.

(III) Für die Evaluation des Kompetenzzuwachses bezogen auf die KMK Kompetenzen ist die Arbeitsgruppe Digitalisierung im Prozess geeignete Evaluationswerkzeuge zu eruieren und für den Einsatz an der Schillerschule vorzubereiten.

Anhang Kompetenztabellen

A.1 Kompetenzen für den Doppeljahrgang 5/6

A.5/6.1.1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

A.5/6.1.1.1 Suchen und Filtern

Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen • Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln • In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen • Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Internetrecherche zu verschiedenen Themen (Ensembles in der Region, Komponisten)
Latein	• Inhalt
Geschichte	• Internetrecherche zur Erstellung einer Mindmap und einer Zeitleiste
Religion evangelisch	• Internetrecherche bezüglich unterschiedlicher Themen (z.B. religiöse Feste im Jahresverlauf, Schöpfungsgeschichten)
Religion katholisch	• Recherche zu diversen Themen (Kirche und Kirchen, Islam, ...)
Physik	• Recherche zu verschiedenen Themen (Namensgebung Ferromagnetika, Münzmaterialien, Geschichte Kompass, ...)
Biologie	• Internetrecherche zu verschiedenen Hunderassen (optional)
Englisch	• Informationen aus webpages filtern (UNIT 3 London)

A.5/6.1.2 Auswerten und Bewerten

Leitfach Mathematik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Latein	• Inhalt
Geschichte	• Auswertung und Bearbeitung sowie Bewertung historischer Informationen in einer Mindmap und einer Zeitleiste • Auswertung und Bewertung von Darstellungen in (audio-)visuellen Quellen, wie z.B. historischen Filmen und Dokumentationen

Mathematik	• Planung und Durchführung einer statistischen Erhebung, Darstellung und Analyse der Daten • Manipulation mithilfe von Diagrammen u.ä.
Biologie	• Auswahl geeigneter Quellen zur Information über Blütenpflanzen für das Herbar

A.5/6.1.3 Speichern und Abrufen

Leitfach Physik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen • Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Latein	• Inhalt
Geschichte	• Abspeichern von Rechercheergebnissen zur Erstellung einer Mindmap und einer Zeitleiste
Biologie	• Nutzen eines gemeinsamen iserv-Ordners für die Bilder der Pflanzen für das Herbar
Physik	• Abspeichern von Rechercheergebnisse zu verschiedenen Themen (Namensgebung Ferromagnetika, Münzmaterialien, Geschichte Kompass, ...)

A.5/6.2 Kommunizieren und Kooperieren

A.5/6.2.1 Interagieren

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren • Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Englisch	• Writing emails / „Netiquette“

A.5/6.2.2 Teilen

Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Dateien, Informationen und Links teilen • Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Biologie	Nutzen eines gemeinsamen iserv-Ordners für die Bilder der Pflanzen für das Herbar

A.5/6.2.3 Zusammenarbeiten

Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen • Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Biologie	Nutzen eines gemeinsamen iserv-Ordners für die Bilder der Pflanzen für das Herbar

A.5/6.2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

Leitfach Wahlunterricht - Computergrundschulung

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden • Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen • Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen • Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Religion evangelisch	• Regeln, die guttun: Im Bereich Streitschlichtung Regeln erarbeiten und Umsetzung überlegen • Streiten und sich versöhnen: Mobbingsituationen erkennen lernen und Lösungsstrategien erarbeiten
Religion katholisch	• Gut und böse: Normen für den Umgang untereinander und ihre konkrete Umsetzung beispielhaft erarbeiten
• **Teil des Präventionskonzeptes und der Computergrundschulung im Wahlunterricht**	

A.5/6.2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben

Leitfach Religion

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Öffentliche und private Dienste nutzen • Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen	**Jg. 5./6.**

• Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Religion evangelisch	• Identität und Freundschaft: Mit anderen über soziale Medien kommunizieren; Chancen, Grenzen und Gefahren erkennen
Religion katholisch	• Gut und böse: Möglichkeiten, Grenzen und Gefahren der Kommunikation über (soziale) Medien analysieren

A.5/6 Produzieren und Präsentieren

A.5/6.3.1 Entwickeln und Produzieren

Leitfach Mathematik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden • Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Chemie	• Datenerfassung und -Auswertung mit GTR und Venier-Geräte auch mobil auf Ipads • Experimente fotografieren oder Filmen (interaktive Versuchsprotokolle) • digitale Teilchenmodelle erstellen
Geschichte	• Entwicklung und Produktion einer Mindmap und einer Zeitleiste
Mathematik	• Dynamische Geometriesoftware (Untersuchung von Symmetrieeigenschaften, Erzeugung von Mustern mithilfe von Kongruenzabbildungen, Untersuchung von Ortslinien etc.) • Tabellenkalkulation zur Auswertung und Darstellung einer statistischen Erhebung
Englisch	• Erstellen einer Broschüre (Word)

A.5/6.5 Problemlösen und Handeln

A.5/6.5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden • Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren • Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren • Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen

Biologie	• Bestimmungs-Apps für die Erstellung eines Herbars nutzen
Englisch	• Übersetzungsseiten im Internet

A.5/6.6 Analysieren und Reflektieren

A.5/6.6.1 Medien analysieren und bewerten

Leitfach Geschichte

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten • Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen • Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Geschichte	• Analyse, Auswertung und Bewertung der Zusammenfassung und Organisation historischer Informationen in einer Mindmap und einer Zeitleiste • Analyse und Bewertung der Darstellung historischer Informationen in (audio-)visuellen Quellen, z.B. historischen Filmen und Dokumentationen
	•

A.5/6.6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Leitfach Geschichte

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen • Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren • Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen • Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen • Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen • Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	**Jg. 5./6.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Geschichte	• Analyse der Vor- und Nachteile der Darstellung historischer Informationen in (audio-)visuellen Quellen, z.B. historischen Filmen und Dokumentationen • Reflexion der Potenziale digitaler Bildungsangebote im Fach Geschichte, wie z.B. in (audio-)visuellen Quellen
	•

A.7/8. Der Doppeljahrgang 7/8

A.7/8.1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

A.7/8.1.1 Suchen und Filtern

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen • Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln • In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen • Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Internetrecherche zu verschiedenen Themen (Komponisten, Interpreten, Musikstilen, Epochen)
Erdkunde	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Recherche zur Politik im Nahbereich durchführen und relevante Quellen hierfür identifizieren und zusammenführen
Chemie	• Rechechen zu chemischen Reaktionen und den Einsatz von Katalysatoren
Physik	• Recherche zu Vertiefungen bei Energieumwandlungen, Energiekosten
PU	• Recherche zur Themenfindung • inhaltliche Recherche zu Einzelthemen
Englisch	• Internetrecherche nach Informationen für eine Reisebroschüre

A.7/8.1.2 Auswerten und Bewerten

Leitfach Deutsch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Chemie	• Modelle und Modelldarstellungen analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Darstellungen auf der Teilchenebene analysieren, interpretieren und kritisch bewerteten.
Erdkunde	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Analyse von Wahlergebnissen und Umfragen
Physik	• Messungen auswerten mit GTR (Bewegungen, Bewegungsgesetze, Spannungsdefinition, Widerstandsdefinition, Ohmsches Gesetz, …) • Bewegungsanalyse mit Viana
PU	• Quellenanalyse
Deutsch	• journalistische Textformen (Nachricht, Reportage, Interview) analysieren und bewerten • fiktionale und nicht-fiktionale Texte unterscheiden, Unterschiede von Realität und Virtualität reflektieren • Sachtexte und nichtlineare Texte zielgerichtet auswerten • Information und Wertung in Texten unterscheiden • informierende Texte materialgestützt verfassen
Englisch	• unterschiedliche Sachtexte nach ihrem Informationsgehalt reflektieren, z.B. FAQ, Wörterbucheintrag, Zeitungsartikel

A.7/8.1.3 Speichern und Abrufen

Leitfach Physik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen • Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• auf der Grundlage der Mappenführung eine digitale Dokumentationsstruktur anlegen • während der Lektüre einer Ganzschrift eine Dokumentationsstruktur anlegen

Musik	• Ergebnisse im Umgang mit Notations- (Musescore), und Kompositionssoftware (Garageband) auf iServ speichern
Erdkunde	
Französisch	• Erarbeitete grammatische Inhalte strukturiert und nachvollziehbar darstellen und Ergebnisse verfügbar machen
Physik	• Rechercheergebnisse (zu Vertiefungen bei Energieumwandlungen) • Rechenergebnisse im Iserv speichern
PU	• Iserv als Speichermedium

A.7/8.2 Kommunizieren und Kooperieren

A.7/8.2.1 Interagieren

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren • Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Sicherung und Darstellung von Arbeits- und Lernergebnissen auf sowie Kooperation mit Hilfe von I-Serv
PU	• Arbeit mit Iserv
Englisch	• Pflegen virtueller Brieffreundschaften über eTwinning

A.7/8.2.2 Teilen

Leitfach Deutsch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Dateien, Informationen und Links teilen • Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• einfaches Zitieren mit Seiten- und ggf. Zeilenbeleg bei mündlichen Beiträgen, Aufsätzen und Referaten
Latein	• Teilen von Dateien, Informationen und Links über I-Serv • Erlernen von Referenzierungspraxis im Allgemeinen
Musik	• Arbeitsergebnisse teilen (Musescore, Garageband, Präsentationen)
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Teilen von Dateien, Informationen und Links über I-Serv • Erlernen von Referenzierungspraxis im Allgemeinen
Chemie	• Recherche zu chemischen Reaktionen und zur Anwendung von Katalysatoren unter Angabe von Quellen
Physik	• Daten im Iserv abspeichern
Sport	• Inhalt
PU	• eTwinning
Englisch	• Quellenangaben auf Handouts korrekt angeben

A.7/8.2.3 Zusammenarbeiten

Leitfach Profilunterricht

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen • Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• Datenaustausch über Iserv
Latein	• Datenaustausch über Iserv
Musik	• Gemeinsames computergestütztes Erarbeiten von Kompositionen, Präsentationen
Erdkunde	

Geschichte	• Datenaustausch über Iserv
Physik	• Datenaustausch über Iserv
Sport	
PU	• Datenaustausch über Iserv • Arbeit im Computerrraum, iPads, Laptops

A.7/8.2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden • Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen • Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen • Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	---
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Einhalten von Verhaltensregeln bei digitaler Kommunikation über Bildungsangebote in den Kommentarbereichen von online Plattformen wie z.B. YouTube
Englisch	• kulturelle Konventionen im Austausch über eTwinning relflektieren und bewusst einsetzen

A.7/8.2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben

Leitfach Religion

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Öffentliche und private Dienste nutzen • Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen • Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Latein	• Inhalt
Musik	• Aufführungs- und Nutzungsrechte (öffentliche/private) sowie Interessen von Produzenten und Konsumenten reflektieren: GEMA, YouTube, Streamingdienste (Spotify, AppleMusic ...)
Erdkunde	
Geschichte	• Reflektierte Nutzung von Tutorialvideos/Lernvideos auf digitalen Plattformen wie z.B. YouTube • Kompetente Interaktion über digitale Bildungsangebote in den Kommentarbereichen der Plattformen
Religion evangelisch	• Mit Menschen anderer Religionsangehörigkeiten in konstruktiven Kontakt treten, z.B. im Freundeskreis, in Hannover, im Haus der Religionen
Religion katholisch	• Mit Menschen anderer Religionen in konstruktiven Kontakt treten, z. B. Im Freundeskreis, in Hannover, im Haus der Religionen
Politik-Wirtschaft	• Aktive Partizipation bei Wahlen und Abstimmungen; Nutzung vom (vertrauenswürdigen) Quellen aus dem Internet im Rahmen von ‚Politik im direkten Umfeld'

A.7/8.3 Produzieren und Präsentieren

A.7/8.3.1 Entwickeln und Produzieren

Leitfach Profilunterricht

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden • Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Chemie	• Datenerhebung und Datenauswertung mit GTR und Verniergeräten, Experimente fotografieren und filmen, digitale Teilchenmodelle erstellen

Religion evangelisch	• PPP zu verschiedenen Themen erarbeiten (z.B. christliche Welt des Mittelalters; Propheten; Gleichnisse Jesu)
Religion katholisch	• Unterschiedliche Themen des Glaubens mithilfe von Medien erarbeiten (z. B. Diakonie, Verantwortung)
PU	• PPP, PU 8 für 7 Präsentationen vor großem Publikum
Musik	• Kompositionssoftware nutzen (Musescore, Garageband) und Ergebnisse digital präsentieren; mediengestützte Präsentationen erarbeiten und präsentieren
Mathematik	• Dynamische Geometriesoftware bei Entdeckungen an Dreiecken und der Konstruktion besonderer (Orts-)Linien • Tabellenkalkulation zur Auswertung stochastischer Experimente und Simulation solcher
Geschichte	• Entwicklung und Produktion von Tutorialvideos/Lernvideos mit dem Ziel der Präsentation historischer Informationen

A.7/8.3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen • Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Präsentieren von Ergebnissen (z.B. Kompositionen, Musikerbiografien, Musikstile/Epochen)
Physik	• Präsentieren von Ergebnissen (z.B. Energieumwandlungen, Bewegungsformen, Elektrik)
PU	• Umfragen gestalten und auswerten
Geschichte	• Integration historischer Informationen vorhandener digitaler und analoger Produkte in bestehendes Wissen mit dem Ziel der Zusammenführung in Tutorialvideos/Lernvideos

A.7/8.3.3 Rechtliche Vorgaben beachten

Leitfach Geschichte

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen • Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen • Persönlichkeitsrechte beachten	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Unterrichtseinheit zu Urheberrecht, GEMA, YouTube, Streamingdiensten
PU	• Quellenangaben, Urheberrechte und Datenschutz
Physik	• Quellenangaben bei Rechercheaufträgen und Referaten (Energie, Elektrik, Mechanik)
Latein	• Inhalt
Geschichte	• Erstellung eines Tutorialvideos/Lernvideos bei Beachtung von Urheberrecht und geistigem Eigentum • Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrechten bei der Integration von fremden Wissen in Tutorialvideos/Lernvideos

A.7/8.4 Schützen und sicher Agieren

A.7/8.4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen • Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Politik-Wirtschaft	• Verständnis von Internetwerbung und ihrer Wirkung schaffen, sowie Mechanismen zum Schutz kennenlernen und ggf. anwenden

A.7/8.4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Leitfach **N.N.**

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen • Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen • Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren • Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
	• Inhalt
	• Inhalt

A.7/8.4.3 Gesundheit schützen

Leitfach **N.N.**

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen • Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen • Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
	• Inhalt
	• Inhalt

A.7/8.4.4 Natur und Umwelt schützen

Leitfach **Physik**

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen

• Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Religion evangelisch	• Ethisches Handeln des Menschen auf Grundlage seiner Gottebenbildlichkeit; die Gebote Gottes
Religion katholisch	• Verantwortliches Handeln gemäß des christlichen Glaubens
Physik	• Energieabschätzungen
Politik-Wirtschaft	• Am Beispiel ‚Smartphone' die Einflüsse auf die Umwelt kennen und bewerten lernen

A.7/8.5 Problemlösen und Handeln

A. 7/8.5.1 Technische Probleme lösen

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren • Technische Probleme identifizieren • Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Anwendung von Musiksoftware und Webbasierten Applicationen (z.B. Musescore, Noteslearner, Garageband) • Einbindung von digitalen Endgeräten in den Unterricht (z.B. Abspielen von Musik, Recherche, QR-Code scannen)
PU	• Intech - Robotik

A.7/8.5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden • Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren • Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren • Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Einsatz von Tabletts, PCs, Handys, MP3-Playern
Physik	• Einsatz von GTR, Tablets, Messsensoren in allen Themen-Bereichen
Englisch	• digitale Wörterbücher mit ein- und zweisprachigen Onlinewörterbüchern vergleichen und auf Reliabilität und Praktikabilität untersuchen

A.7/8.5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln • Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Einsatz von Kompositionssoftware oder musiktheoretischen Webapplicationen (z.B. Musescore, Garageband, Noteslearner)
Physik	• Beim Einsatz von GTR, Tabletts, Messsensoren in allen Themen-Bereichen
Latein	• Inhalt

A.7/8.5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Leitfach Mathematik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen • Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Mathematik	• Dynamische Geometriesoftware bei Entdeckungen an Dreiecken und der Konstruktion besonderer (Orts-)Linien • Tabellenkalkulation zur Auswertung stochastischer Experimente und Simulation solcher • Funktionenplotter zur graphischen Untersuchung von Parametervariationen bei linearen Funktionen
Physik	• Bewegungen mit CBR und Viana
Chemie	• Erklärvideos und LernApps finden, bewerten und nutzen.
Englisch	• Plattformen zum Lernen von Grammatik vergleichen, bewerten und nutzen

A.7/8.5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Leitfach N.N.

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen. • Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren • Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
	• Inhalt

	• Inhalt

A.7/8.6 Analysieren und Reflektieren

A.7/8.6.1 Medien analysieren und bewerten

Leitfach Geschichte

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten • Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen • Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Geschichte	• Analyse und Bewertung digitaler Bildungsangebote wie z.B. Tutorialvideos/Lernvideos
	• Inhalt

A.7/8.6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen • Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren • Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen • Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen • Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen • Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	**Jg. 7./8.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	
Geschichte	• Chancen und Risiken digitaler Bildungsangebote wie z.B. Tutorialvideos/Lernvideos erkennen, reflektieren und bewerten
Englisch	• Potentiale und Grenzen fremdsprachlicher Audio- und Videoangebote für den Spracherwerb kennen

A.9/10. Der Doppeljahrgang 9/10

A.9/10.1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

A.9/10.1.1 Suchen und Filtern

Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen • Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln • In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen • Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Internetrecherche zu div. Themen (Musiktheater, Filmmusik)
Latein	• Inhalt
Geschichte	• Internetrecherche zu diversen historischen Themen
Erdkunde	
Politik-Wirtschaft	• Recherche zu Parteien, Parteiprogrammen, Unternehmen und Unternehmensphilosophien sowie die Bewertung auf verschiedenen Plattformen nutzen und reflektieren
Physik	• Recherche zu Energieumwandlungen, Energie- und Wasserkosten, Halbleitertypen, Energieträger, Kosten- und Nutzen, Einsatz von Radioaktivität in Medizin und Technik, weitere Themen

Chemie	• Recherche zum Aufbau des Periodensystems, Elementfamilien, Atommodelle, Redoxreaktionen, Säuren und Basen
PU	• Themen Recherche sowie Finden von Experten, Sponsoren
Biologie	• Internetrecherche zu Verhütungsmitteln möglich
Englisch	• Internetrecherche zu verschiedenen Themen, u.a. zur indigenen Bevölkerung der USA

A.9/10.1.2 Auswerten und Bewerten

Leitfach Chemie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• Unterschiede von Realität und Virtualität in literarischen Texten reflektieren • Sachtexte und nicht-lineare Texte zielgerichtet auswerten • Information und Wertung in Texten unterscheiden • einen argumentierenden Text materialgestützt verfassen
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Analyse von Umfragen und Wahlergebnissen, Quellen und Abfragetechniken analysieren und kritisch bewerten
Politik-Wirtschaft	• Inhalt
Mathematik	• Stochastische Phänomene in Datensätzen mit zwei Merkmalen erkennen und analysieren
Chemie	• Recherche zum Aufbau des Periodensystems, Elementfamilien, Atommodelle, Redoxreaktionen, Säuren und Basen • Modelle und Modelldarstellungen analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Darstellungen auf der Teilchenebene analysieren, interpretieren und kritisch bewerteten.

Physik	• Daten (zu Energieumwandlungen, Energie- und Wasserkosten, Halbleitertypen, Energieträger, Kosten- und Nutzen, Einsatz von Radioaktivität in Medizin und Technik, und weitere Themen)
PU	- Internetquellen kritisch hinterfragen und auswählen - Informationen auswählen und bewerten

A.9/10.1.3 Speichern und Abrufen

Leitfach Profilunterricht

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen • Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Kompositionen mit Musescore/Garageband (Fuge, Filmmusik) sichern
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Sicherung und Abrufung sowie Organisation von Arbeitsergebnissen auf I-Serv
Politik-Wirtschaft	• Für – beispielsweise – Präsentationen Dateien für alle Gruppenmitglieder bei iserv sicher speichern und wiederfinden sowie zusammenfassen, organisieren und strukturieren
Physik	• Daten (zu Energieumwandlungen, Energie- und Wasserkosten, Halbleitertypen, Energieträger, Kosten- und Nutzen, Einsatz von Radioaktivität in Medizin und Technik, und weitere Themen)
PU	• Speichern von eigenen Präsentationen und Handouts und Filmdateien etc. in gemeinsamen Ordnern auch zur Weiterbearbeitung von zu Hause • Speichern und Austauschen von Materialien, eigenen Präsentationen und Handouts zur Weiterbearbeitung

A.9/10.2 Kommunizieren und Kooperieren

A.9/10.2.1 Interagieren

Leitfach Erdkunde

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren • Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
Physik	• Daten (zu Energieumwandlungen, Energie- und Wasserkosten, Halbleitertypen, Energieträger, Kosten- und Nutzen, Einsatz von Radioaktivität in Medizin und Technik, und weitere Themen)
Französisch	• im Rahmen von Gruppenarbeit arbeitsteilig erstellte Präsentationen zu den Themen: „ Notre journal, notre musique, notre BD, notre film“ erstellen und abspeichern so dass alle Einsicht in die Arbeitsergebnisse nehmen können.
PU	- Etwinning - Austausch von Informationen zwischen den Teammitgliedern

A.9/10.2.2 Teilen

Leitfach Profilunterricht

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Dateien, Informationen und Links teilen • Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• erweitert zitieren können (Konjunktiv, Integration von wörtlichen Zitaten in den eigenen Aufsatztext)

	• Referentenperspektive und Plagiat kennen
Musik	• Kompositionen mit Musescore/Garageband (Fuge, Filmmusik) teilen • Quellenangaben in Präsentationen sowie Integration von Hyperlinks (Video/Audio)
Erdkunde	
Geschichte	• Teilen von Dateien, Arbeitsergebnissen, Informationen und Links auf I-Serv unter Beachtung von Quellenangaben (Beherrschung von referenzierungspraxis)
Physik	• Daten im Iserv (Energieumwandlungen, Energie- und Wasserkosten, Halbleitertypen, Energieträger, Kosten- und Nutzen, Einsatz von Radioaktivität in Medizin und Technik, und weitere Themen)
Sport	
PU	• Präsentationen und Inhalte zum gleichzeitigen Bearbeiten • Austausch von Informationen zwischen den Teammitgliedern
Englisch	• effektive Handouts mit Quellenarbeiten erstellen

A.9/10.2.3 Zusammenarbeiten

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen • Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• Partizipativ Hypothesen sammeln für eine Parabelinterpretation (Iserv: Texte, Office)

Musik	• Daten in Iserv/ auf USB-Stick speichern und austauschen (Kompositionen, Präsentationen, Audiofiles)
Erdkunde	
Geschichte	• Daten auf I-Serv sichern und austauschen Nutzung der Office-Funktion auf I-Serv zur gemeinsamen Erarbeitung von Unterrichtsergebnissen
Sport	
Physik	• Daten im Iserv speichern und austauschen Energieumwandlungen, Energie- und Wasserkosten, Halbleitertypen, Energieträger, Kosten- und Nutzen, Einsatz von Radioaktivität in Medizin und Technik, und weitere Themen)
PU	• Präsentationen und Inhalte zum gleichzeitigen Bearbeiten • Austausch von Informationen zwischen den Teammitgliedern

A.9/10.2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden • Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen • Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen • Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Englisch	• Tolerante und intolerante Kommunikation erkennen • interkulturelle Unterschiede in der Kommunikation reflektieren • sprachliches Handeln der Situation anpassen, u.a. Freizeit, Schule, Bewerbungsgespräch
Musik	• Inhalt
Erdkunde	• Inhalt

Geschichte	• Bewertung und Kommentierung historischer Narrative in digitalen Medien und digitaler Erinnerungskultur, z.B. YouTube-Videos, in den entsprechenden Kommentarbereichen digitaler Plattformen
Politik-Wirtschaft	• Schreiben eines online-Kommentars, Respektieren der Netiquette, Überprüfung anderer Beiträge
PU	• Etwinning Space nutzen

A.9/10.2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Öffentliche und private Dienste nutzen • Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen • Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	
Politik-Wirtschaft	• Kennenlernen und Nutzen von Petitionsplattformen, Kontakt zu Politiker*innen über diverse Kanäle
PU	• Explenaties und YouTube Videos erstelllen

A.9/10.3 Produzieren und Präsentieren

A.9/10.3.1 Entwickeln und Produzieren

Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden • Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Biologie	• Stopp Motion Filme erstellen (z.B. Mitose/Meiose)
Geschichte	• Erstellung digitaler Präsentationen zu verschiedenen historischen Inhalten • Planung, Erstellung, Präsentation und Veröffentlichung von Tutorialvideos/Lernvideos zu verschiedenen historischen Inhalten
Chemie	• Datenaufnahme und -auswertung mithilfe von GTR und Verniergeräten, digitale Teilchenmodelle erstellen, Versuche filmen und fotografieren, digitale Versuchsprotokolle erstellen
Sport	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Erstellung einer digitalen Präsentation, bspw. Zu Parteien
PU	• InhaltVorbereitungen von Präsentationen, Handouts, Filme und Reflexionen • Terminplan erstellen • Evaluationen erstellen • Videos erstellen und bearbeiten
Französisch	• Landeskundliche Recherche zur Erstellung einer Präsentation über Regionen Frankreichs
Musik	• Inhalt
Englisch	• Erstellen digitaler Präsentationen • Radio- und Podcastaufnahmen erstellen und digital bearbeiten

A.9/10.3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

Leitfach Geschichte

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen • Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
PU	• Präsentationen und Handouts auf Websites darstellen
MU	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Zusammenarbeit mit ggf. unterschiedlichen Formaten üben und zu funktionierenden digitalen Produkten weiterverarbeiten (z.B. beim Thema ‚Europa‘)
Geschichte	• Inhalt

A.9/10.3.3 Rechtliche Vorgaben beachten

Leitfach Profilunterricht

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen • Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen • Persönlichkeitsrechte beachten	**Jg. 9./10.**
Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
PU	• Recht am eigenen Bild • Erstellung einer Unterseite auf einer Website • Beachten der Urheberrechte bei der Erstellung digitaler Inhalte
Politik-Wirtschaft	• Kenntnis von Quellen und geistigem Eigentum kennen und u.a. bei Präsentationen berücksichtigen (alle Themen)
Geschichte	• Inhalt
Deutsch	• Inhalt

A.9/10.4 Schützen und sicher Agieren

A.9/10.4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen • Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Politik-Wirtschaft	• Kritische Beleuchtung von Internetauftritten (beispielsweise von Parteien) und darin Risiken in der digitalen Umgebung berücksichtigen, ferner Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden

A.9/10.4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Leitfach N.N.

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen • Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen • Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren • Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
	•
	•

A.9/10.4.3 Gesundheit schützen

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen • Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen • Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Englisch	• Auswirkungen von Smartphonenutzung auf die Gesundheit von Schülern analysieren
	•

A.9/10.4.4 Natur und Umwelt schützen

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Religion evangelisch	• Die Erschaffung des Menschen; Lob des Schöpfers und der Schöpfung; Schöpfungsglaube und Naturwissenschaft; der Mensch als Ebenbild Gottes; Deutung und Umsetzung des Herrschaftsauftrages an den Menschen
Religion katholisch	• Verantwortliches christliches Leben und Handeln als Individuum und Gesellschaft angesichts der Herausforderungen durch das Klima und das Umweltverhalten in der Welt
Politik-Wirtschaft	• Thematisierung des Umweltschutzes als staatliche Aufgabe im Hinblick auf Chancen und Risiken digitaler Technologien (z.B. Melden von wilden Müllkippen versus Elektroschrott und Möglichkeiten der Steuerung (z.B. Pfand))

Erdkunde	• Inhalt
PU	• Nachhaltigkeit im Umgang mit Ressourcen

A.9/10.5 Problemlösen und Handeln

A.9/10.5.1 Technische Probleme lösen

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren • Technische Probleme identifizieren • Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
PU	• Intech - Smarthomelösungen Intech - Robotik Intech - Programmiersprachen

A.9/10.5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Leitfach Physik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden • Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren • Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren • Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt

Latein	• Inhalt
Physik	• Einsatz von GTR, Tabletts, Messsensoren in allen Themen-Bereichen
PU	• Videobearbeitung Software, Frequenz Analyse Software, digitale Messgeräte • Sinnvoller Einsatz von Tablets, Computer, Handy und sonstigen technischen Geräten
Biologie	• Stopp Motion Filme erstellen (z.B. Mitose/Meiose)

A.9/10.5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

Leitfach Physik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln • Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
Physik	• Beim Einsatz von GTR, Tabletts, Messsensoren in allen Themen-Bereichen
PU	• Anleitungen für Software erstellen und Apps programmieren

A.9/10.5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen

• Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen • Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Mathematik	• Funktionenplotter zur graphischen Untersuchung von Parametervariationen bei quadratischen, exponentiellen und trigonometrischen Funktionen • Betrachtung der Parabel als Ortslinie mithilfe dynamischer Geometriesoftware
Physik	• Inhalt
Chemie	• Erklärvideos und LernApps finden, bewerten und nutzen.
Englisch	• Potenziale und Grenzen fremdsprachlicher Audio- und Videoangebote für den Spracherwerb kennen

A.9/10.5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Leitfach Mathematik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen. • Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren • Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Mathematik	• Annäherung irrationaler Zahlen mithilfe des Heron-Verfahrens • Iterative Modellierung exponentieller Wachstumsprozesse, auch beschränkter Wachstumsprozesse
	• Inhalt

A.9/10.6 Analysieren und Reflektieren

A.9/10.6.1 Medien analysieren und bewerten

Leitfach Geschichte

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten • Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen • Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• Positionen der Medienkritik erörtern • Sprache in digitalen Medien analysieren
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Analyse, Bewertung und Reflexion historischer Narrative in digitalen Medien, z.B. YouTube-Videos, und in Angeboten digitaler Erinnerungskultur
Politik-Wirtschaft	• Medien analysieren und bewerten, Thematisierung der interessengeleiteten Setzung, Wirkung von Medien analysieren, am Beispiel Parteien oder Lobbyverbände (Soziale Marktwirtschaft)
PU	• Influencer Videos analysieren und erstellen

A.9/10.6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Leitfach Biologie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen • Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren • Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen • Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen • Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen • Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	**Jg. 9./10.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• Positionen der Medienkritik erörtern • Sprache in digitalen Medien analysieren
Geschichte	• Erkennung und Nutzung der Bedeutung digitaler Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung
Erdkunde	
Politik-Wirtschaft	• Kennenlernen der Vielfalt digitaler Medien; wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien kennenlernen und ggf. für die eigene Geschäftsidee nutzen (Thema Unternehmen); Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung analysieren; Thematisierung der Potenziale von Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren, beispielsweise im Hinblick auf Petitionen
Biologie	• Umgang mit Internetseiten zur Sexualkunde thematisieren
PU	- Schülerfirma

A.11 Einführungsphase

A.11.1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren

A.11.1.1 Suchen und Filtern

Leitfach Französisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen • Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln • In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen • Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Erdkunde	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Recherche zur Internationalisierung von Unternehmen (eigene Darstellung versus Bewertung in anderen Medien)
Informatik	• Recherche z.B. zu Online Tutorials und Materialien zum selbstständigen Programmieren lernen; zu digitalen Fitnessarmbändern
Chemie	• Recherche zum Einsatz fossiler Brennstoffe und Biogasprodukten
Französisch	• Recherche nach authentischen Dokumenten zu Textsorten aus dem französisch-sprachigen Ausland: z.B. Karikaturen oder Chansons zu Themen wie: „deutsch-französischen Beziehungen“ suchen und analysieren.
Englisch	• Recherche, u.a. zu Aspekten der indischen Gesellschaft

A.11.1.2 Auswerten und Bewerten

Leitfach Chemie

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• komplexe Sachtexte und lineare Texte Inhalt zielgerichtet auswerten • explizite und implizite Wertung in Texten herausarbeiten
Erdkunde	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Auswerten und Bewerten der Darstellung von Unternehmen und ihrer Zukunftsfähigkeit auf dem globalisierten Markt
Mathematik	• Datenmaterial mithilfe von Lage- und Streumaßen charakterisieren und interpretieren • Repräsentativität von Stichproben
Chemie	• Auswerten von Informationen zu fossilen Brennstoffen • Datenaufnahme und -auswertung (Verniergeräte, GTR, Gaschromatografie)

	• Modelle und Modelldarstellungen analysieren, interpretieren und kritisch bewerten • Darstellungen auf der Teilchenebene analysieren, interpretieren und kritisch bewerteten.
Physik	• Messungen auswerten mit GTR (Bewegungen, Bewegungsgesetze, Strahlungsphysik…) • Bewegungsanalyse mit Viana
Informatik	• Bewertung von Recherche-Ergebnissen z.B. zur Eignung von Webseiten zum Programmieren lernen mit Python
Englisch	• Sach- und Nachrichtentexte auf ihren Informationswert untersuchen

A.11.1.3 Speichern und Abrufen

Leitfach Informatik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen • Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Erdkunde	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Für – beispielsweise – Präsentationen Dateien für alle Gruppenmitglieder bei iserv sicher speichern und wiederfinden sowie zusammenfassen, organisieren und strukturieren
Mathematik	• Datenmaterial mithilfe von Lage- und Streumaßen sowie Klassierungen strukturieren
Physik	• Inhalt
Informatik	• Nutzung von IServ (z.B. Dateien persönlich bzw. im Gruppenbereich); Organisation von Gruppenarbeit (z.B. Austausch von Arbeitsergebnissen; kollaboratives Schreiben am Etherpad)

A.11.2 Kommunizieren und Kooperieren

A.11.2.1 Interagieren

Leitfach Erdkunde

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren • Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet- und situationsgerecht auswählen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Erdkunde	• Inhalt

Geschichte	• Inhalt
Politik-Wirtschaft	• Beachtung des situativen Kontextes bei der Kommunikation (beispielsweise ‚Youtube-Kanal' versus Interview in einer überregionalen Zeitung)
Physik	•

A.11.2.2 Teilen

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Dateien, Informationen und Links teilen • Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben)	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• Grundlagen des wissenschaftlichen Zitierens kennen (Quellenbelege, Plagiat) und in Interpretationsaufsätzen bzw. bei der Langzeithausaufgabe anwenden
Musik	• Inhalt
Erdkunde	•
Geschichte	•
	•
Politik-Wirtschaft	• Beispielsweise im Rahmen von Präsentationen Dateien, Informationen und Links teilen und die nötigen Quellenangaben beachten
Sport	•
Englisch	• eine Präsentation samt Projektionsmaterial und Handout vorbereiten und dabei die Konventionen der Referenzierungspraxis befolgen • einüben des wissenschaftlichen Zitieren bei der Erarbeitung einer Ganzschrift

A.11.2.3 Zusammenarbeiten

Leitfach Deutsch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen • Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• zu einem literarischen Text partizipativ und arbeitsteilig Handlungsschritte erstellen
Musik	• Inhalt
Erdkunde	•
Geschichte	•
Sport	•

A.11.2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)

Leitfach Deutsch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden • Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen • Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen • Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Deutsch	• Dramenkommunikation analysieren und bewerten • Aspekte symmetrischer und asymmetrischer Kommunikation kennen und deuten
Musik	• Inhalt
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	•
Politik	• Regionale, auch globale Unterschiede verschiedener Kulturen bei der Kommunikation und dem Umgang kennenlernen und auch im digitalen Rahmen die Netiquette beachten

A.11.2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben

Leitfach Erdkunde

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Öffentliche und private Dienste nutzen • Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen • Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	•
Politik-Wirtschaft	• Nutzung privater und öffentlicher Dienste zur Informationsgewinnung (z.B. zur regionalen Verantwortung von Unternehmen); Kennenlernen und Bewerten von Möglichkeiten der aktiven Teilhabe an der Gesellschaft (z.B. im Rahmen von Politik und Partizipation)

A.11.3 Produzieren und Präsentieren

A.11.3.1 Entwickeln und Produzieren

Leitfach Französisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden • Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Politik	• Im Rahmen von Präsentationen mit unterschiedlichen Arbeitsformaten umgehen und zu einem erfolgreichen Produkt formen
Sport	• Inhalt
Chemie	• Digitale Teilchenmodelle erstellen • Datenaufnahme und -auswertung (Verniergeräte, GTR, Gaschromatografie) • digitales Versuchsprotokoll • Lernvideos erstllen
Französisch	• Recherche: „Simulation globale“: fingierte Reise in französisch-sprachige Länder zur Darstellung von historischen, geografischen und kulturellen Zusammenhängen

A.11.3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen • Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Politik-Wirtschaft	• Siehe auch 3.1; Erweiterung der Kompetenzen
	•

A.11.3.3 Rechtliche Vorgaben beachten

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen • Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen • Persönlichkeitsrechte beachten	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen

Politik-Wirtschaft	• Kenntnis von Quellen und geistigem Eigentum kennen und u.a. bei Präsentationen berücksichtigen (alle Themen)
Latein	• Inhalt
Musik	• Urheberrechte
Geschichte	• Inhalt

A.11.4 Schützen und sicher Agieren

A.4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen • Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Politik-Wirtschaft	• Kritische Beleuchtung von Internetauftritten (beispielsweise von Unternehmen) und darin Risiken in der digitalen Umgebung berücksichtigen, ferner Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden
Informatik	• Inhalt

A.11.4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen • Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen • Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren • Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Politik-Wirtschaft	• Thematisierung im Rahmen der Berufsorientierungsstunde zu eigenen, persönlichen Daten, auch zum Schutz der Privatsphäre (Klarnamenprofil bei Instagram, nicht passend zu den Ansprüchen einer Firma, bei der man sich um einen Platz im Dualen Studium bewirbt)
Informatik	• UE „Das Fitnessarmband der Zukunft“

A.11.4.3 Gesundheit schützen

Leitfach Informatik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Suchtgefahren vermeiden, sich Selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen	**Jg. 11.**

• Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen • Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen	

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Informatik	• z.B. UE „Das Fitnessarmband der Zukunft“

A.11.4.4 Natur und Umwelt schützen

Leitfach Englisch

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Politik-Wirtschaft	• Thematisierung von Einflüssen der Globalisierung auf Natur und Umwelt, Bewertung von Chancen und Risiken
Informatik	• Inhalt
Religion evangelisch	• Gott in der Biographie der Menschen/ Auswirkungen des Gottesbildes auf ethisches Handeln bezüglich Umwelt und Natur • Ethische Urteilsbildung anhand eines konkreten Beispiels, z.B. „Darf man Geschöpfe töten?“ • Schöpfungserzählungen
Religion katholisch	• Gewissenhaftes bzw. -loses Handeln • Identitätsstiftung angesichts der heutigen Herausforderungen durch Klima und Umwelt
Erdkunde	• Inhalt
Englisch	• Auswirkungen wissenschaftlichen und technologischen Fortschritts auf eine (dytopische) Zukunft beschreiben und analysieren, Stellungnahme zum Fortschrittsgedanken

A.11.5 Problemlösen und Handeln

A.11.5.1 Technische Probleme lösen

Leitfach Musik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren • Technische Probleme identifizieren • Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
Informatik	• ??

A.11.5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen

Leitfach Physik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden • Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren • Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren • Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
Physik	• Einsatz von GTR, Tablets, Messsensoren in allen Themen-Bereichen
Informatik	• Organisation des eigenen Arbeitsbereichs im Schulnetzwerk Iserv • Nutzung von Werkzeugen zum Programmieren; bei der Organisation von Dateien und Rechercheergebnissen (Erstellung, Austausch, Datensicherung)

A.11.5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

Leitfach Physik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln • Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Musik	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
Informatik	• Bei der Organisation des eigenen Arbeitsbereichs im Schulnetzwerk Iserv • Bei der Nutzung von Werkzeugen zum Programmieren; bei der Organisation von Dateien und Rechercheergebnissen (Erstellung, Austausch, Datensicherung)
Physik	• Beim Einsatz von GTR, Tablets, Messsensoren in allen Themen-Bereichen
Latein	• Inhalt

A.11.5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

Leitfach Mathematik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen • Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Mathematik	• Untersuchung von Funktionsgraphen auf charakteristische Eigenschaften mithilfe eines Funktionenplotters • Einfluss von Paramtervariationen graphisch mithilfe eines Funktionenplotters untersuchen
Physik	• Inhalt
Informatik	• Werkzeuge zum Programmieren und Modellieren nutzen; Online Tutorials z.B. zum Programmieren lernen nutzen
Chemie	• Erklärvideos und LernApps finden, bewerten und nutzen.
Englisch	• Reflexion hilfreicher Werkzeuge zur Textarbeit, z.B. elektronische und digitale Wörterbücher, Onlineübersetzer und -thesauren

A.11.5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

Leitfach Informatik

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen. • Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren • Eine strukturierte, algorithmische Sequenz zur Lösung eines Problems planen und verwenden	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Informatik	• Grundlagen der Algorithmik & Entwicklung eines Kopfrechentrainers; Kryptologie & Zeichenkettenverarbeitung

A.3.11. Analysieren und Reflektieren

A. 3.11.1 Medien analysieren und bewerten

Leitfach Politik-Wirtschaft

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen

• Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten • Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen • Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (z. B. mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen	**Jg. 11.**

Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
Religion evangelisch	• Ethische Urteilsbildung erlernen und durchführen: Aktuelles Beispiel (2018): Darf man Geschöpfe töten?
Religion katholisch	• Interessen- und weltanschauungsgeleitete Normgebung und -findung erkennen und beurteilen
Politik-Wirtschaft	• Medien analysieren und bewerten, Thematisierung der interessengeleiteten Setzung, Wirkung von Medien analysieren, am Beispiel von Unternehmen oder von Lobbyverbänden
Informatik	• Nutzungsmöglichkeiten und Wirkungen selbst erstellter Computerprogramme reflektieren

A.11.6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Leitfach Religion

In der Federführung des Leitfaches liegende Basiskompetenzen	
• Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen • Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren • Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen • Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen • Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen • Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren	**Jg. 11.**

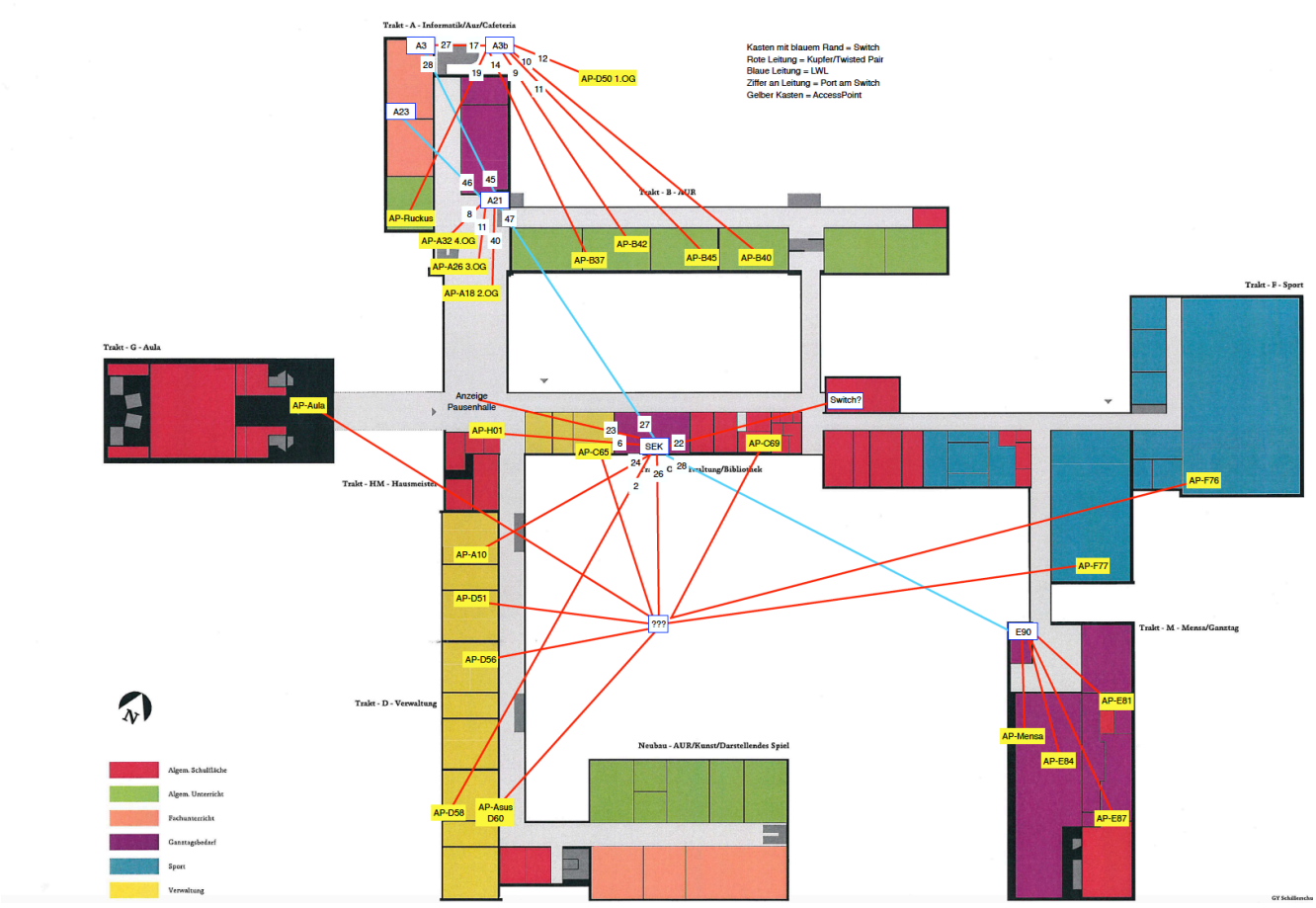
Exemplarische Umsetzung der Kompetenzen in den Fachplänen	
Erdkunde	• Inhalt
Geschichte	• Inhalt
Religion evangelisch	• An einem konkreten Beispiel unterschiedliche Darstellungen eines Themas im Internet und auch in den sozialen Medien recherchieren, überprüfen und bewerten, z.B. zum Thema „Kirchliches Handeln in Krisensituationen“

Religion katholisch	• Identitätssuche, -krise und -findung im Zeitalter der sozialen Medien erkennen, analysieren und beurteilen
Politik-Wirtschaft	• Kennenlernen der Vielfalt digitaler Medien; wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien kennenlernen und für global agierende Unternehmen bewerten; Thematisierung der Potenziale von Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren, beispielsweise im Hinblick auf globaler Verantwortung
Informatik	• Thematisierung in der UE „Fitnessarmband der Zukunft"; Gestaltungsmöglichkeiten beim Programmieren reflektieren – Verantwortlichkeit des Programmierers/der Programmmiererin

A.2 Intranet Schillerschule

Raum	Netzwerkdose Anzahl	Bezeichnung	Glasfaser
Aula	6	17501/08/03+04 + 4 ohne Beschriftung	=
A 1	2	A-S2 P1 17/18	=
A 2	2	893S1/01/01+02	=
A 3	20	893S1/04/1,2,4,5,6,7,8,10,11,11,12,13,14,15,16,19,20,21,22,23,24	=
A 5	4	893S1/03/10+11, 2 o. Beschriftung	=
A 7	1	ohne Beschriftung	=
A 8	2	893S1/01/03+04	=
A 9	0	=	=
A 11	0	=	=
A Bio Putzraum	2	A-S2 P1 12/13	=
A 14	0	=	=
A 15	0	=	=
A 16	2	893S1/01/05+06	=
A 17	0	=	=
A 20	0	=	=
Physik-Putzraum	2	893S1/01/ 05+06	=

A 22	2	1+2	=
A 23	18	A-S3 P2/1+2+16	=
A 24	0	=	=
A 27	0	=	=
A 30	6	893S1/03/3,4,5,6,7,8	=
Chemie Putzraum	2	893S1/03/ 01+02	=
A 32	2	893S1/03/09+10	=
A 33	2	893S1/03/11+12	=
B 35	0	=	=
B 36	1	A-S2 P1/4	=
B 37	0	=	=
B 38	1	A-S2 P1/6	=
B 40	1	A-S2 P1/1	=
B 42	0	=	=
B 43	1	A-S2 P1/5	=
B 44	0	=	=
B 45	1	A-S2 P1/3	=
B 46	0	=	=
B 47	1	A-S2 P1/2	=
C 73	2	17501/06/21+22	=
C 69 Lz groß rechts	2	17501/05/06+05	=
C69 LZ groß links	2	17501/05/03+04	=
C69 LZ klein	2	17501/05/01+02	=
CO1	0	=	=
CO2	0	=	=
D 52	1	17501/06/05	=
D 53	1	17501/06/04	=
D 54	1	17501/06/08	=
D 55	0	=	=

D 56	1	17501/06/4	=
D 57	0	=	=
D 58	1	17501/06/07	=
D 59	0	=	=
D 60	1	17501/06/01	=
D 61	1	17501/06/02	=
E 78	2	89401/07/18+19	=
E 79	1	89401/07/16	=
E 81	4	89401/04/01+02+03+04	=
E 82	4	89401/05/14+15+16+17	=
E 83	4	89401/04/05+06+07+08	=
E 84	4	89401/05/10+11+12+13	=
E 85	4	89401/04/09+10+11+12	=
E 86	4	89401/05/06+07+08+09	=
E 87	4	89401/04/13+14+1516	=
E 88	5	89401/05/02+03+04+05+06	=
E 89	6	89401/04/20+21+22+23+24+25	=
Mensa	2	89401/07/17 +1xLan Bodentank	=
Mensa/Grunwald Büro	2	17501/03/02/01	=
TH 1	1	zu hoch	=
TH 2	1	zu hoch	=
Günther C68	2	17501/05/07+08	
Böck C65	2	17501/05/19+20	
Gaebel C64	2	17501/05/21+22	
Flügge D51b	4	17501/08/01+02+17+18	2
Schnecke	0	=	
Riehemann	0	=	
Krankenzimmer	2	17501/06/09+10	2

Zachlod D50b	2	17501/06/13+14	2
Reinke D51a	2	17501/06/15+16	4
Bergmann D50a	2	17501/06/11+12	2
Beratung	4	Sozial P1/11+12+13+14	
Inklusion	12	Sozial P1/1+2+3+4+5+6+7+8+9+10	
Pausenhalle	6	17501/06/23+24	4 ohne Beschriftung
Laptops Tresor	0	=	
Ersatz	0	=	
Krüger C67	2	17501/05/11+12	
Fromme C67	2	17501/05/13+14	
Bleiweiß C66	1	17501/05/18	
	189