



Sittardweg 8 · 53902 Bad Münstereifel

Telefon 0 22 53 / 54 51 - 0

Fax 0 22 53 / 54 51 - 28

e-mail sekretariat@st-angela.de

Medienkonzept

Oktober 2025

Inhaltsverzeichnis

| | |
|--|----|
| 1. Einführung..... | 3 |
| 2. Ziele des Medienkonzepts..... | 4 |
| 3. Rahmenbedingungen..... | 4 |
| 3.1 Ausstattung der Gegenwart..... | 4 |
| 3.2 Ausstattung der Zukunft..... | 5 |
| 3.3 Prävention..... | 5 |
| 3.4 Wettbewerbe..... | 6 |
| 3.5 Fortbildung der Lehrkräfte..... | 6 |
| 3.6 Fortbildung der Schülerinnen und Schüler..... | 6 |
| 3.7 Informationsveranstaltungen für Eltern..... | 7 |
| 4. Kompetenzbereiche und Umsetzung..... | 7 |
| 4.1 Bedienen und Anwenden..... | 7 |
| 4.2 Informieren und Recherchieren..... | 8 |
| 4.3 Kommunizieren und Kooperieren..... | 8 |
| 4.4 Produzieren und Präsentieren..... | 9 |
| 4.5 Analysieren und Reflektieren..... | 9 |
| 4.6 Problemlösen und Modellieren..... | 10 |
| 5. Besonderheit Künstliche Intelligenz (KI)..... | 11 |
| 5.1. Einfluss und Auswirkungen von KI auf Lernen und Didaktik..... | 11 |
| 5.2. Veränderung der Prüfungskultur durch KI..... | 11 |
| 5.3. Professionalisierung der Lehrkräfte..... | 11 |
| 5.4. Regulierung und Datenschutz..... | 11 |
| 5.5. Chancengerechtigkeit..... | 11 |
| 6. Die 4K: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken..... | 12 |
| 6.1. Kommunikation: Digitale und analoge Räume sinnvoll nutzen..... | 12 |
| 6.2. Kollaboration: Kooperatives Lernen in unterschiedlichen Kontexten..... | 12 |
| 6.3. Kreativität: Raum für kreative Entfaltung schaffen..... | 12 |
| 6.4. Kritisches Denken: Förderung einer reflektierten und kritischen Grundhaltung..... | 13 |

| | |
|---|----|
| 6.5. Rolle der Lehrkräfte: Lernbegleiter in der digitalen Welt..... | 13 |
| 6.6. Verzahnung analoger und digitaler Lernphasen..... | 13 |
| 6.7 Fazit..... | 13 |
| 7. Evaluation und Weiterentwicklung..... | 14 |
| 8. Fazit..... | 14 |
| 9. Anhang..... | 15 |
| 9.1 Bedienen und Anwenden..... | 15 |
| 9.2 Informieren und Recherchieren..... | 18 |
| 9.3 Kommunizieren und Kooperieren..... | 20 |
| 9.4 Produzieren und Präsentieren..... | 22 |
| 9.5 Analysieren und Reflektieren..... | 25 |
| 9.6 Problemlösen und Modellieren..... | 28 |

1. Einführung

Eine Welt ohne weitgehende Digitalisierung im Alltag ist nicht mehr vorstellbar. Die Chancen und Risiken der Digitalisierung nehmen einen breiten Raum im öffentlichen Diskurs ein, zumal der Digitalisierungsprozess mit immer höherer Geschwindigkeit fortschreitet.

Wenn Schule auf die Bewältigung zukünftiger Herausforderungen vorbereiten soll, kann der Digitalisierungsprozess von Schule nicht ignoriert werden, dann muss Digitalisierung auch in der Schule stattfinden.

Wenn die katholische Schule ihre Schülerinnen und Schüler auf ein Leben in Selbstbestimmung und Verantwortung für sich und den Nächsten vorbereiten will, muss sie bestrebt sein, die Digitalisierung in ihrer Komplexität wahrzunehmen und zum selbstverständlichen Teil ihres Bildungs- und Erziehungsprozesses machen. Hierbei gilt es mit entsprechender Sensibilität den Chancen und Gefahren der digitalen Welt jeweils angemessen zu begegnen.

Gleichzeitig muss innerhalb dieses Prozesses differenziert werden zwischen dem Lernen über digitale Medien und dem Lernen mit digitalen Medien, um die Schülerinnen und Schüler in die Lage zu versetzen, souverän und verantwortungsbewusst mit Digitalisierung umzugehen und sich deren Herausforderungen kompetent stellen zu können.

Das erzbischöfliche St.-Angela-Gymnasium stellt sich bewusst in den Dienst dieser Aufgabe und bietet den Schülerinnen und Schülern in den genannten Bereichen neben einer zeitgemäßen digitalen Ausstattung zahlreiche pädagogische Elemente der Medienerziehung sowie der Integration von Digitalisierung im Unterricht. Die Grundlagen des Konzepts bietet hierzu der Medienkompetenzrahmen NRW (<https://medienkompetenzrahmen.nrw/>).

2. Ziele des Medienkonzepts

Folgende Ziele soll das Medienkonzept fokussieren:

- Vermittlung grundlegender digitaler Kompetenzen
- Förderung kritischer und reflektierter Mediennutzung
- Unterstützung kreativer und kollaborativer Arbeitsweisen
- Vorbereitung auf die Anforderungen einer digitalisierten Gesellschaft und Arbeitswelt
- Einführung in die Nutzung und das Verständnis von Künstlicher Intelligenz (KI)

3. Rahmenbedingungen

Das Erzbistum Köln als Träger unserer Schule hat bereits Rahmenbedingungen zusätzlich zum Medienkompetenzrahmen NRW geschaffen. Der Träger setzt auf eine Lösung von Apple mit Apple-TVs und iPads sowie als Mobile Device Management die Software Logodidact von SBE.

3.1 Ausstattung der Gegenwart

Das St. Angela-Gymnasium verfügt über:

- eine Internetanbindung durch Glasfaser
- ein flächendeckendes WLAN für das pädagogische Schulnetz
- digitale Arbeits- und Präsentationsmedien in allen Naturwissenschaften in Form von digitalen Whiteboards und Notebooks mit Internetanschluss, weiterhin bieten AppleTVs die Verknüpfung mit den Dienstgeräten (iPads)
- einen ausgestatteten Informatikraum (R112) mit 32 Computer-Arbeitsplätzen für Schülerinnen und Schüler sowie einem Lehrer-PC mit interaktivem Cleverrail-Touchboard
- einen Seminarraum mit 60 Arbeitsplätzen (R213), Internetausstattung und entsprechender Präsentationsmöglichkeit (86 Zoll Monitor, Apple-TV, Laptop)
- Apple iPads als Dienstgeräte für alle Lehrkräfte
- 86 Zoll Monitore in Verbindung mit AppleTVs sind in allen Klassenräumen zur Präsentationsmöglichkeit vorhanden, LAN, WLAN und Internetanschluss.
- Alle Fach- und Klassenräume sowie die Turnhalle verfügen über einen Netzwerk- und Internetanschluss sowie WLAN
- administrative und pädagogische Software (Logodidact von SBE)
- eine Cloud (Nextcloud mit OnlyOffice) ist zur Speicherung von Daten der Lehrkräfte sowie von Schülerinnen und Schülern
- Moodle als Learnings Management System (LMS), integriert ist auch das Videokonferenztool BigBlueButton (BBB)
- mittels einer digitalen Plattform namens Schulmanager Online kann die gemeinsame Arbeit in folgenden Punkten zwischen allen teilhabenden Menschen unserer Schulgemeinschaft vereinfacht werden: Elternbriefe, Fehlzeiten, Kalender, Klassenarbeiten, Klassenbuch, Krankmeldung, Nachrichten, Schwarzes Brett
- einen digitalen Vertretungsplan in der Schule sowie online
- eine Dienstmail für Lehrkräfte sowie diverse Gruppierungen der Schulgemeinschaft

- Bildungsmediathek NRW bzw. die des Kreises Euskirchen angeschlossen und diese ist in unser LMS Moodle integriert
- 6 Blu-Ray Player, welche eine Abwärtskompatibilität zur DVD und CD gewährleisten und ausgeliehen werden können
- mobile TVs inklusive Apple-TVs in der Sporthalle
- Apple iPads sind für Schülerinnen und Schüler der EF 2024/2025 und für die EF 2025/2026 vorhanden
- Einführung des Schulmanager Online ab dem Schuljahr 2025/2026, dieser erleichtert bürokratische Vorgänge zwischen den Schülerinnen und Schülern, den Eltern und der Schule
- 30 Apple iPads sind zur Ausleihe in einem Wagen als Klassensatz für die Klassen 5-8 ab dem Schuljahr 2025/2026 vorhanden und buchbar

3.2 Ausstattung der Zukunft

Das St. Angela-Gymnasium beabsichtigt folgende Ausstattungen zu ergänzen/zu verbessern:

- WLAN Verbesserungen im gesamten Gebäude und auf dem Schulgelände (EG)
- weitere neue Räume sollen mit zeitgemäßer digitaler Präsentationstechnik ausgestattet werden (EG)
- Nutzung digitaler Schulbücher als Ergänzung
- Zukünftig wird die Anschaffung von iPads ab der Jahrgangsstufe 9 empfohlen
- breitere und schnellere Glasfaserverbindung
- weitere Leihgeräte als Klassensatz für die Klassen 5-8
- Teilnahme an weiteren digitalen Wettbewerben

Hierbei sind wir in stetiger Abstimmung mit dem Koordinator für die Digitalisierung der Erzbischöflichen Schulen.

3.3 Prävention

- Seit dem Schuljahr 2017/18 gibt es ausgebildete Medienscouts, die als Ansprechpartner für Schülerinnen und Schüler in Fragen wie Cybermobbing, unangemessener Inhalte, die geteilt werden, u. Ä. zur Verfügung stehen
- Informationsveranstaltungen für Eltern finden regelmäßig statt (zum Beispiel durch die Polizei Euskirchen), Termine entnehmen Sie bitte dem Kalender oder E-Mails
- bei akuten Problemen in einer Klasse werden zusätzliche Informations- und Hilfsveranstaltungen angeboten (zum Beispiel durch die Polizei Euskirchen)

3.4 Wettbewerbe

Das St.-Angela Gymnasium nimmt an digitalen Wettbewerben teil, hier ist zum Beispiel der „Informatik Biber“ zu nennen.

3.5 Fortbildung der Lehrkräfte

- Pädagogische Tage, technische Informationsveranstaltungen und individuelle Beratungsangebote machen die Lehrerinnen und Lehrer fit und sensibel im Umgang mit digitalen Medien und informieren über die Möglichkeiten, mithilfe digitaler Technik das methodische Repertoire des eigenen Unterrichts zu erweitern. Regelmäßige Fortbildungsangebote und –maßnahmen sollen helfen, mit der Geschwindigkeit des Digitalisierungsprozesses Schritt zu halten.
- ein zertifizierter Digitalisierungsbeauftragter (derzeit Andreas Eich) wurde für unsere Schule ernannt, welcher mittels Fortbildungen der Bezirksregierung regelmäßig geschult wird und als Multiplikator für die Schulleitung und das Kollegium dient, weiterhin nimmt dieser an Vernetzungsveranstaltungen im Kreis Euskirchen statt
- ein Medienhandbuch wurde als Leitfaden für Lehrkräfte digital erstellt, sodass diese getroffene Regelungen und technische Besonderheiten nachlesen können
- als fester Bestandteil unserer Lehrerkonferenz seit dem Schuljahr 2024/2025 werden neue digitale Methoden vorgestellt
- in Mikrofortbildungen werden auf dem kurzen Dienstweg Hilfestellungen bei neuen Programmen vorgestellt

3.6 Fortbildung der Schülerinnen und Schüler

Für Schülerinnen und Schüler gibt es gesondert vom Unterricht Einführungsveranstaltungen zur Nutzung der Apple iPads und des Zubehörs sowie der Verwendung der entsprechenden Software.

Eine feste Mediensprechstunde für Schülerinnen und Schüler jede Woche wahrnehmbar.

Durch die Nutzung von Leihgeräten in den Klassen 5-8 werden die Grundlagen für die weitere Nutzung ab Klasse 9 gelegt.

3.7 Informationsveranstaltungen für Eltern

Bei der Einführung von neuen Apple iPads für die Schülerinnen und Schüler werden Eltern über die entsprechende Software, Hardware und Finanzierung im Vorfeld informiert. Dies geschieht vor den Osterferien, um für das dann kommende Schuljahr ausgerüstet zu sein.

Veranstaltungen zur Prävention entnehmen Sie bitte dem entsprechenden Kapitel.

In den jeweiligen Gremien oder auf digitalem Wege wird außerdem über anstehende Veränderungen die Elternschaft informiert.

4. Kompetenzbereiche und Umsetzung

4.1 Bedienen und Anwenden

Ziel: Schülerinnen und Schüler können digitale Geräte und Anwendungen sicher und effizient nutzen.

Klasse 5-7: Einführung in die Nutzung von Tablets und Computern, Grundkenntnisse in Textverarbeitung und Internetnutzung, Grundkenntnisse im Programmieren

Klasse 8-10: Erweiterung der Kenntnisse in der Nutzung verschiedener Software, Einführung in Präsentationstools und Erweiterung der Grundkenntnisse im Programmieren, erste Erfahrungen mit KI-gestützten Lernanwendungen

Klasse 11-13: Vertiefung der Fähigkeiten im Umgang mit spezifischer Software (z.B. Bildbearbeitung, Tabellenkalkulation), fortgeschrittene Programmierkenntnisse, Einführung in Datenanalyse-Tools, Nutzung von KI-Anwendungen zur Datenanalyse und Problemlösung

Kompetenzen gemäß Medienkompetenzrahmen NRW:

4.1.1 Medienausstattung (Hardware) kennen und reflektiert anwenden.

4.1.2 Verschiedene digitale Werkzeuge kreativ und zielgerichtet einsetzen.

4.1.3 Informationen und Daten sicher speichern und organisieren.

4.1.4 Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.

Eine ausführliche Zuweisung der Kompetenzen der einzelnen Unterrichtsfächer entnehmen Sie bitte dem Anhang.

4.2 Informieren und Recherchieren

Ziel: Schülerinnen und Schüler können gezielt Informationen im Internet suchen, bewerten und nutzen.

Klasse 5-7: Einführung in die Nutzung von Suchmaschinen, Grundlagen der Informationssuche

Klasse 8-10: Vertiefung der Recherchefähigkeiten, Unterscheidung zwischen seriösen und unseriösen Quellen, Nutzung von KI-gestützten Recherchertools

Klasse 11-13: Entwicklung komplexer Recherchestrategien, kritische Bewertung und Nutzung von Informationsquellen, wissenschaftliches Arbeiten und Zitieren, Einsatz von KI-Tools zur Datenaufbereitung und Informationsanalyse

Kompetenzen gemäß Medienkompetenzrahmen NRW:

4.2.1 Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen.

4.2.2 Themenrelevante Informationen filtern und aufbereiten.

4.2.3 Informationen und Quellen kritisch bewerten.

4.2.4 Unangemessene Medieninhalte erkennen und einschätzen.

Eine ausführliche Zuweisung der Kompetenzen der einzelnen Unterrichtsfächer entnehmen Sie bitte dem Anhang.

4.3 Kommunizieren und Kooperieren

Ziel: Schülerinnen und Schüler können digitale Medien zur Kommunikation und Zusammenarbeit nutzen.

Klasse 5-7: Grundlagen der sicheren Kommunikation im Internet, Nutzung von E-Mail und kindgerechten Kommunikationsplattformen

Klasse 8-10: Nutzung von Online-Kollaborationstools (z.B. in der Nextcloud), Einführung in soziale Netzwerke und deren sichere Nutzung

Klasse 11-13: Vertiefung der Fähigkeiten in der Online-Zusammenarbeit, professionelle Nutzung sozialer Netzwerke, digitale Projektmanagement-Tools, Einsatz von KI-gestützten Kommunikations- und Kooperationsplattformen

Kompetenzen gemäß Medienkompetenzrahmen NRW:

4.3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen gestalten.

4.3.2 Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation formulieren und einhalten.

4.3.3 Kommunikations- und Kooperationsprozesse gesellschaftlich reflektieren.

4.3.4 Cybergewalt und -kriminalität erkennen und darauf reagieren.

Eine ausführliche Zuweisung der Kompetenzen der einzelnen Unterrichtsfächer entnehmen Sie bitte dem Anhang.

4.4 Produzieren und Präsentieren

Ziel: Schülerinnen und Schüler können digitale Medien kreativ und effektiv zur Erstellung und Präsentation von Inhalten nutzen.

Klasse 5-7: Erstellung einfacher digitaler Projekte (z.B. digitale Bildergeschichten), Grundlagen der Präsentation

Klasse 8-10: Erstellung von Multimedia-Präsentationen, Einführung in die Videoproduktion, Nutzung von KI-Tools zur Bild- und Videobearbeitung

Klasse 11-13: Entwicklung komplexer digitaler Projekte (z.B. Websites, Blogs), professionelle Präsentationstechniken, Nutzung von fortgeschrittenen Multimedia- und Design-Tools, Einsatz von KI zur Optimierung von Präsentationen und Projekten

Kompetenzen gemäß Medienkompetenzrahmen NRW:

4.4.1 Medienprodukte planen, gestalten und präsentieren.

4.4.2 Gestaltungsmittel reflektiert anwenden.

4.4.3 Standards der Quellenangaben kennen und anwenden.

4.4.4 Rechtliche Grundlagen beim Produzieren und Präsentieren beachten.

Eine ausführliche Zuweisung der Kompetenzen der einzelnen Unterrichtsfächer entnehmen Sie bitte dem Anhang.

4.5 Analysieren und Reflektieren

Ziel: Schülerinnen und Schüler können Medieninhalte kritisch analysieren und reflektieren.

Klasse 5-7: Erste Schritte in der Medienkritik, Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion in Medien

Klasse 8-10: Vertiefung der Medienanalyse, Diskussion über Medieneinflüsse und Ethik, Einsatz von KI zur Analyse von Medieninhalten

Klasse 11-13: Komplexe Medienanalysen, Reflexion über die eigene Mediennutzung und deren Auswirkungen, medienethische Fragestellungen, Nutzung von KI zur Unterstützung bei der Medienanalyse

Kompetenzen gemäß Medienkompetenzrahmen NRW:

4.5.1 Die Vielfalt der Medien kennen, analysieren und reflektieren.

4.5.2 Medien in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen.

4.5.3 Chancen und Herausforderungen von Medien für die Identitätsbildung erkennen.

4.5.4 Medien kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstregulieren.

Eine ausführliche Zuweisung der Kompetenzen der einzelnen Unterrichtsfächer entnehmen Sie bitte dem Anhang.

4.6 Problemlösen und Modellieren

Ziel: Schülerinnen und Schüler können digitale Werkzeuge zur Lösung von Problemen und zur Modellierung von Prozessen nutzen.

Klasse 5-7: Einführung in einfache Problemlösestrategien mit digitalen Tools

Klasse 8-10: Anwendung digitaler Tools zur Lösung komplexerer Aufgabenstellungen, Grundlagen des Modellierens

Klasse 11-13: Nutzung fortgeschrittener Tools zur Problemlösung und Modellierung, Einführung in Algorithmen und deren Anwendung, Datenanalyse und -visualisierung, Einsatz von KI zur Problemlösung und Optimierung von Prozessen

Kompetenzen gemäß Medienkompetenzrahmen NRW:

4.6.1 Grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und nutzen.

4.6.2 Algorithmische Muster erkennen und reflektieren.

4.6.3 Probleme formalisiert beschreiben und Lösungen programmieren.

4.6.4 Einflüsse von Algorithmen und Automatisierung reflektieren.

Eine ausführliche Zuweisung der Kompetenzen der einzelnen Unterrichtsfächer entnehmen Sie bitte dem Anhang (9).

5. Besonderheit Künstliche Intelligenz (KI)

5.1. Einfluss und Auswirkungen von KI auf Lernen und Didaktik

- **Schülerzentrierte Lernunterstützung:** KI-Anwendungen wie Intelligente Tutorielle Systeme und adaptive Lernumgebungen können personalisierte Lernwege unterstützen, sollten jedoch nicht das gemeinsame Lernen ersetzen.
- **Lehrkräfte unterstützen:** KI kann Lehrkräfte bei der Unterrichtsvorbereitung, Durchführung und Nachbereitung entlasten, z. B. durch Feedback und Lernstandsdiagnosen.
- **Inklusion und Differenzierung:** KI bietet Potenzial zur Inklusion, z. B. durch automatische Bildbeschreibungen oder Übersetzungen, und ermöglicht eine stärker individualisierte Förderung der Schüler.

5.2. Veränderung der Prüfungskultur durch KI

- **Prüfungsformate anpassen:** KI erfordert die Anpassung von Prüfungsformaten, um die Zusammenarbeit von Mensch und Maschine zu reflektieren. Es soll sichergestellt werden, dass Schülerinnen und Schüler KI-unterstützte Leistungen in Prüfungen transparent machen.
- **Formative Bewertung:** Es wird empfohlen, den Fokus von der Produktbewertung hin zur Prozessorientierung zu verlagern, wobei Reflexion und Eigenleistung in den Vordergrund treten.

5.3. Professionalisierung der Lehrkräfte

- **Integration in die Ausbildung:** Kompetenzen im Umgang mit KI sollen in die Lehrkräftebildung integriert werden, um sowohl technische Grundlagen als auch ethische und rechtliche Fragen abzudecken.
- **Fort- und Weiterbildung:** Lehrkräfte sollen regelmäßig weitergebildet werden, um KI-Technologien sinnvoll im Unterricht einsetzen zu können. Dabei müssen sie die Chancen und Risiken der KI-Nutzung verstehen und kritisch reflektieren (siehe auch Punkt 3.6).

5.4. Regulierung und Datenschutz

- **Datenschutz und ethische Standards:** KI-Anwendungen müssen datenschutzkonform und ethisch einwandfrei genutzt werden. Es sollen klare Richtlinien und Prüfverfahren entwickelt werden, um die Qualität von KI-Tools im Bildungsbereich sicherzustellen.
- **KI-Verordnung, DSGVO, KDG:** Schulen müssen den rechtlichen Rahmen, einschließlich der DSGVO und der EU-KI-Verordnung, beachten, um die informationelle Selbstbestimmung der Lernenden zu schützen. Weiterhin gilt es im Raum der Kirchen das KDG zu beachten.

5.5. Chancengerechtigkeit

- **Zugang zu KI für alle Lernenden:** Schulen sollen den Zugang zu KI-Anwendungen sicherstellen, um digitale Ungleichheiten (digital divide) zu vermeiden. Dies betrifft sowohl den materiellen Zugang zu KI-Anwendungen als auch die Förderung von Kompetenzen zur reflektierten Nutzung. Hier ist eine allgemeine Fobizz Lizenz durch den Träger angedacht.
- **Inklusive Bildung:** KI-Anwendungen sollen die Teilhabe aller Lernenden fördern, insbesondere im Bereich der inklusiven Bildung.

6. Die 4K: Kommunikation, Kollaboration, Kreativität, Kritisches Denken

Die 4K—Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritisches Denken—sind zentrale Kompetenzen, die für eine zeitgemäße Bildung im digitalen Zeitalter unverzichtbar sind. Diese Fähigkeiten dienen als Gestaltungsmerkmale zur Weiterentwicklung des Unterrichts und darüber hinausgehender schulischer Lehr-/Lernprozesse. Ein Medienkonzept, das die 4K fördert, stärkt sowohl die individuelle als auch die gemeinschaftliche Entwicklung der Schüler und befähigt sie, die Herausforderungen der digitalen Welt zu meistern. Die folgenden Handlungsempfehlungen sollen zur erfolgreichen Implementierung der 4K in unserer Schule beitragen:

6.1. Kommunikation: Digitale und analoge Räume sinnvoll nutzen

- **Lernförderliche Nutzung von Kommunikationsphasen:** Der Unterricht sollte sowohl synchrone (z. B. Videokonferenzen in Form von BigBlueButton) als auch asynchrone (z. B. Foren, Chats auf Moodle) Phasen der Kommunikation gezielt integrieren. Diese Phasen sind so zu gestalten, dass sie den Lernprozess unterstützen und den Schülern ermöglichen, Ideen auszutauschen, Fragen zu klären und Rückmeldungen zu geben.
- **Vielfalt der Kommunikationsformen:** Schülerinnen und Schüler sollen sowohl in digitalen (Moodle mit BigBlueButton, Nextcloud, Dienstmail) als auch in analogen Räumen effektiv kommunizieren können. Dies umfasst schriftliche, mündliche und visuelle Kommunikationsformen, die unterschiedliche Lernorte und -kontexte miteinbeziehen. Dabei sollen digitale Tools wie Lernplattformen (Moodle, Nextcloud), Kollaborationstools und Kommunikationsapps genutzt werden, um den Austausch über verschiedene Medien zu fördern (siehe zu Tools und Apps die Freigabeliste des Datenschutzbeauftragten WuppIT).

6.2. Kollaboration: Kooperatives Lernen in unterschiedlichen Kontexten

- **Förderung kollaborativer Lernprozesse:** Lernaufgaben sollten so gestaltet werden, dass Schülerinnen und Schüler regelmäßig in Teams zusammenarbeiten, um gemeinsame Lernprodukte zu erstellen. Dabei wird der Einsatz von digitalen Kollaborationstools wie geteilten Dokumenten auf unseren Monitoren mit AppleTVs und Smartboards oder virtuellen Whiteboards (Moodle) genutzt, die die Zusammenarbeit fördern, auch wenn die Lernenden sich an verschiedenen Orten befinden.
- **Verzahnung von Lernorten und Lernkontexten:** Kollaboration sollte nicht auf den Klassenraum beschränkt bleiben. Lernen kann an unterschiedlichen Orten (z. B. zu Hause, in der Schule oder an außerschulischen Lernorten) stattfinden. Diese Lernorte sollten strategisch miteinander verknüpft sein, sodass die verschiedenen Lernkontexte aufeinander abgestimmt und ineinandergreifen. Hierzu wurde ein flächendeckendes, segmentiertes, pädagogisches Netzwerk mit WLAN geschaffen.

6.3. Kreativität: Raum für kreative Entfaltung schaffen

- **Kreative Lernaufgaben und Lernpfade:** Aufgaben und Lernpfade sind so anzulegen, dass Schülerinnen und Schüler durch offene Aufgabenstellungen, Problemlösungsaufgaben und die Nutzung digitaler Tools (z. B. digitale Kreativplattformen wie Moodle, Grafikprogramme wie Gimp, Krita, Blender etc.) ihre kreativen Fähigkeiten entfalten können. Schüler sollen die Möglichkeit haben, kreative Ideen zu entwickeln, individuell oder im Team zu erarbeiten und diese in vielfältiger Form zu präsentieren.
- **Digitale Medien zur Kreativitätsförderung:** Der Einsatz von digitalen Medien kann kreative Prozesse unterstützen, indem Schülerinnen und Schüler Zugang zu Tools und Plattformen haben, die es ihnen ermöglichen, eigene Inhalte zu gestalten (z. B. Videos, Präsentationen, Blogs). Diese Medien sind durch iPads und Computer integraler Bestandteil des Unterrichts, um die kreative Problemlösungskompetenz zu fördern.

6.4. Kritisches Denken: Förderung einer reflektierten und kritischen Grundhaltung

- **Ambiguitätstoleranz und kritische Reflexion:** Ein zentrales Ziel des Unterrichts ist es, bei den Schülerinnen und Schülern die Bereitschaft zu entwickeln, eine kritische Grundhaltung gegenüber Informationen und digitalen Inhalten einzunehmen. Dazu gehört, Ambiguitätstoleranz zu erwerben, also die Fähigkeit, mit widersprüchlichen oder mehrdeutigen Informationen umzugehen und verschiedene Perspektiven einzunehmen.
- **Ethische Dimension von digitalen Inhalten:** Lehrkräfte sollen den Lernenden beibringen, digitale Inhalte kritisch zu hinterfragen, insbesondere im Hinblick auf Falschinformationen und Desinformation. Der Unterricht soll Strategien vermitteln, wie man Informationen prüft, Quellen bewertet und den Einfluss von Algorithmen auf die eigene Informationswahrnehmung versteht.

6.5. Rolle der Lehrkräfte: Lernbegleiter in der digitalen Welt

- **Funktion der Lehrkräfte als Lernbegleiter:** Lehrkräfte sollten in ihrer Rolle als Lernbegleiter geschult werden, die Schülerinnen und Schüler sowohl in digitalen als auch in analogen Lernphasen anzuleiten. Sie sollen lernen, wie sie digitale Tools effektiv in den Unterricht integrieren können und wie sie den Lernprozess so gestalten, dass Kreativität, Kollaboration, kritisches Denken und Kommunikation gestärkt werden.
- **Fort- und Weiterbildungsmaßnahmen:** Es ist essenziell, dass Lehrkräfte kontinuierlich fortgebildet werden, um ihre digitalen Kompetenzen weiterzuentwickeln und die 4K erfolgreich im Unterricht zu integrieren. Digitale Plattformen und pädagogische Konzepte sollten regelmäßig aktualisiert werden, um der dynamischen digitalen Welt gerecht zu werden.

6.6. Verzahnung analoger und digitaler Lernphasen

- **Lernprozesse planen und verzahnen:** Digitale und analoge Lernprozesse sind so zu arrangieren, dass sie sinnvoll aufeinander abgestimmt sind. Lernplattformen (Moodle und Nextcloud) und digitale Tools (in den verschiedenen Fächern unterschiedlich) sollten so eingesetzt werden, dass sie den Lernprozess ergänzen, vertiefen und den Schülern die Möglichkeit bieten, sowohl individuell als auch kollaborativ zu lernen.

6.7 Fazit

Die Integration der 4K in das schulische Medienkonzept unterstützt eine ganzheitliche, zukunftsorientierte Bildung, in der Schülerinnen und Schüler lernen, in einer komplexen und digital geprägten Welt souverän zu agieren. Die gezielte Förderung von Kommunikation, Kollaboration, Kreativität und kritischem Denken bereitet

die Lernenden nicht nur auf schulische Herausforderungen, sondern auch auf ihre berufliche und persönliche Zukunft vor.

7. Evaluation und Weiterentwicklung

Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und weiterentwickelt, um den sich ändernden Anforderungen und technischen Entwicklungen gerecht zu werden. Feedback von Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern wird kontinuierlich eingeholt und in die Anpassung des Konzepts durch eine AG einbezogen.

8. Fazit

Das Medienkonzept unserer Schule legt einen klaren Fokus auf die Vermittlung umfassender Medienkompetenzen und integriert die Nutzung von Künstlicher Intelligenz in den Unterricht. Durch eine gezielte Förderung in den verschiedenen Kompetenzbereichen werden die Schülerinnen und Schüler befähigt, sich sicher und kompetent in einer digitalisierten Welt zu bewegen.

9. Anhang

Verantwortlich für die Inhalte zu den einzelnen Fächern sind die jeweiligen Fachbereiche.

9.1 Bedienen und Anwenden

Fach Chemie:

- „Reaktionen auch mithilfe digitaler Animationen erläutern“ und „Teilgleichungen erstellen“ (z.B. UV 9.2, UV Q1.3, UV Q1.5)
- „Molekülstrukturen mithilfe von Software veranschaulichen“ (z.B. UV 10.5, UV Q1.5)

Fach Deutsch:

- „Grundlegende Funktionen der Textverarbeitung unterscheiden und einsetzen“ (Kl. 5: UV V, Kl. 6: UV IV)
- „Digitale Werkzeuge zur Verarbeitung von Wissen und Erkenntnisgewinn nutzen“ (Q1, Q2)
- „Medien zur Organisation von Lernprozessen und Dokumentation von Arbeitsergebnissen einsetzen“ (Kl. 9)

Fach Englisch:

- Nutzung von schuleigenen iPads und PCs in verschiedensten Unterrichtssituationen (z.B.: Recherche, (Film-)Projekte, Präsentationen oder Vokabel lernen)
- Möglichkeit zur Nutzung von Vokabellern-Apps werden aufgezeigt.
- Nutzung von Notability (und der Klett Lernen App)
- Nutzung von schuleigenen iPads (Notability und der Klett Lernen App) zum Speichern und Organisieren eigener Materialien
- (In-)direktes Schulen vom Umgang mit Log-in Daten

Fach Erdkunde bzw. Geographie:

- „Karten und GPS-basierte Anwendungen nutzen“ (z.B. zur Orientierung im Nahraum der Schule, Jahrgangsstufe 5)
- „Interaktive Kartendienste wie Google Maps verwenden“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)
- „Digitale Werkzeuge wie PowerPoint und Textverarbeitungssysteme zur Präsentation einsetzen“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)

Fach Erziehungswissenschaften bzw. Pädagogik:

- „Nutzung von Lernplattformen wie Moodle zur Bereitstellung von Unterrichtsmaterialien und Übungen“ (EF)
- „Verwendung von digitalen Tools wie Google Docs oder Etherpad für kollaboratives Arbeiten“ (EF)
- „Nutzung von Apps zur Videoerstellung (iMovie) oder Audioaufnahme (Audacity)“ (Q1)
- „Digitale Werkzeuge zur Erstellung von ePortfolios oder Blogs“ (Q2)
- „Digitale Lernplattformen und Tools zur Prüfungsvorbereitung (z.B. Kahoot, Quizlet)“ (Q2)

Fach Evangelische Religion:

- „Ergebnisse und religiös relevante Texte in grafische Darstellungen umsetzen (digital und analog)“ (Jahrgangsstufen 7–10)

Fach Französisch:

- Nutzung von digitalen Werkzeugen, wie eBook, ebook Pro, Übungssoftware, Vokabeltrainer App und Online Lehrwerken
- Datenorganisation durch das eBook pro
- Datenschutz und Informationssicherheit durch eBook, eBook pro und Übungssoftware, zum Beispiel auf den S. 61 (Text), S. 65 (Text) und S. 66 (Aufgabe 6) in Band 1 Découvertes

Fach Informatik:

- Das Kennenlernen der medialen Ausstattung des Computerraums, Auswahl und Reflexion sowie der verantwortungsvolle Umgang wird in jeder Jahrgangsstufe (6, 9, 10, 11, 12, 13) durchgeführt (Medienausstattung - Hardware)
- Der Computer als digitales Werkzeug sowie dessen Funktionsumfang wird in den Klassen 6, 9 und 11 thematisiert, dabei lernen SuS den Funktionsumfang kennen sowie einen kreativen, reflektierten und zielgerichteten Einsatz (Digitale Werkzeuge)
- Informationen und Daten sicher zu speichern (USB Stick, Festplatte, Netzwerk), das Wiederfinden, das Zusammenfassen, das Organisieren und Strukturieren dieser wird ebenfalls in jeder Jahrgangsstufe behandelt (Datenorganisation)
- Datenschutz und Informationssicherheit werden in der Klasse 6, einmal im Zuge der Differenzierung und einmal im Zuge der Oberstufe besprochen.

Fach Italienisch:

- „Anzeigen von Dateien, Grafiken oder Tafelbildern aus dem Internet zur Erklärung von Grammatikfragen“
- „Nutzen von digitalen Hördateien zu Unterrichtsthemen für Hörverstehensübungen“

Fach Katholische Religion: --

Fach Kunst:

- „Fotos aufnehmen und einfache Bildbearbeitung mit Programmen wie Pages oder Word üben“ (Klasse 5)
- „Digitale Werkzeuge wie iMovie oder Stop Motion Studio für Trickfilme nutzen“ (Klasse 7)
- „Digitale Text- und Bildbearbeitungsprogramme wie Pages oder Word für die Erstellung von Plakaten oder Flyern einsetzen“ (Klasse 10)

Fach Latein:

- „Digitale Werkzeuge zur Visualisierung syntaktischer Strukturen nutzen, z.B. Word oder PDF zur Darstellung syntaktischer Ebenen“
- „Digitale Landkarten zur Berechnung antiker Reisewege, z.B. das Stanford Orbis-Modell“

Fach Mathematik:

- „Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge wie Tabellenkalkulation zur Darstellung von Häufigkeiten in Diagrammen“ (Klasse 6)
- „Verwendung von Funktionenplottern, Taschenrechnern und dynamischer Geometriesoftware zur Lösung mathematischer Probleme und zur Untersuchung geometrischer Zusammenhänge“ (Klassen 7–10)

Fach Musik:

- „Musik mit digitalen Werkzeugen produzieren und bearbeiten“ (z.B. in den Unterrichtsvorhaben der Stufen 6, 9, 10, EF und Q1)

Fach Physik:

- „Schallpegelmessungen mit digitalen Alltagsgeräten durchführen und interpretieren“
- „Digitale Werkzeuge wie Geometrie-Software und Simulationen zur Erläuterung von physikalischen Phänomenen (z.B. Bildentstehung bei Sammellinsen) verwenden“
- „Messdaten in Tabellenkalkulationen aufzeichnen und in Diagrammen darstellen“

Fach Spanisch:

- „Medienausstattung und digitale Werkzeuge nutzen“ (EF)
- „Digitale Medien zur Bewegungsanalyse und motorischen Unterstützung einsetzen“

Fach Sport:

- „Mediengestützte Bewegungsbeobachtungen und Hilfen wie Visualisierungen und akustische Signale beim Erlernen sportlicher Bewegungen nutzen“ (Erprobungsstufe), zum Beispiel bei Leichtathletik Klasse 6
- „Digitale Medien zur Bewegungsanalyse und motorischen Unterstützung einsetzen“, zum Beispiel bei Leichtathletik Klasse 8

Fach Wirtschaft-Politik bzw. Sozialwissenschaften: --

9.2 Informieren und Recherchieren

Fach Chemie:

- „Informationen und Daten aus digitalen Medienangeboten filtern und aufbereiten“ (Stufe II)
- „Recherche zu spezifischen Kontexten, wie technisches Verfahren oder chemische Grundlagen“ (z.B. UV 9.3, UV 7.4)

Fach Deutsch:

- „Grundlegende Recherchestrategien in digitalen und Printmedien funktional einsetzen“ (Kl. 5, 6)
- „Selbstständig mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen“ (Kl. 9)

Fach Englisch:

- Internetrecherchen zu verschiedenen Themen und für Projekte
- (Nachschlagen in den Buchanhängen des eBooks und Nutzung der Volltextsuche)
- Schulung der Informationsauswertung durch Internetrecherchen, z.B. für Präsentationen oder Diskussionen
- Schulung der Informationsbewertung durch Internetrecherchen, z.B. für Präsentationen oder Diskussionen
- Schulung der Informationskritik durch Internetrecherchen, z.B. für Präsentationen oder Diskussionen, sowie durch ausgewählte Texte zu verschiedenen Themen

Fach Erdkunde bzw. Geographie:

- „Recherche mit vorgegebenen Suchstrategien im Internet zur Beantwortung raumbezogener Fragestellungen“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)
- „Daten und Informationen aus analogen und digitalen Medien auswerten, z.B. Texte, Podcasts, Youtube“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)

Fach Erziehungswissenschaften bzw. Pädagogik:

- „Einführung in die Recherche wissenschaftlicher Literatur mithilfe von Online-Datenbanken (z.B. JSTOR, Google Scholar)“ (Q1)
- „Digitale Tools wie Literaturverwaltungsprogramme (Citavi, Zotero) zur Erstellung von Hausarbeiten“ (Q1)
- „Digitale Recherche zu erziehungswissenschaftlichen Fragestellungen“ (Q2)

Fach Evangelische Religion:

- „Recherche in webbasierten Medien zu religiös relevanten Themen durchführen und adressatenbezogen weitergeben“ (Jahrgangsstufen 5–6)
- „Rechercheergebnisse zu religiösen Themen bewerten und themenbezogen aufbereiten“ (Jahrgangsstufen 7–10)

Fach Französisch:

- Informationsrecherche durch eBook, eBook pro, mittels Erklärfilmen und Lehrwerk-Online, dies zum Beispiel S. 16 (Text), S. 92 (Aufgabe 2) in Band 2 Découvertes und S. 16 (Aufgabe A) in Band 3 Découvertes
- Informationsauswertung in Découvertes (alle Bände): Ça tourne! sowie Lehrwerk Online, speziell: Découvertes Bd. 1: CdA S. 28 / Aufgabe 16, Découvertes Bd. 2: S. 84 / Aufgaben C-E, CdA S. 22f. / Aufgabe 12, CdA S. 50 / Aufgabe 4, Découvertes Bd. 3: S. 91 / Aufgabe 3; S. 92 / Ecrire, CdA S. 54f. / Aufgabe 4, Découvertes Bd. 4: S. 88 f. / Aufgaben 2 u. 3; S. 92f. / Aufgaben 2 u. 3, CdA S. 64f. / Aufgabe 3

Fach Informatik:

- Informationsrecherchen werden in allen Jahrgangsstufen (6, 9, 10, 11, 12, 13) mittels des Computers durchgeführt

- Als Ergebnisphase einer jeden Informationsrecherche dient eine Informationsauswertung
- Informationsbewertung und Informationskritik werden in allen Jahrgangsstufen thematisiert, besonders im Bereich KI

Fach Italienisch:

- „Recherche von thematisch passenden Daten, z. B. italienische Rezepte oder Stadtpläne“

Fach Katholische Religion:

- „Recherchieren in digitalen Medienangeboten zur Erschließung religiös relevanter Themen“ (Erprobungsstufe)(MKKatholischeReligion)
- „Angeleitete Informationsrecherchen im Internet zu religiösen Themen durchführen, bewerten und adressatengerecht aufbereiten“ (Sekundarstufe)

Fach Kunst:

- „Informationsrecherche zu Bildern und Künstlerdaten durchführen und Suchstrategien anwenden“ (Klasse 5)

Fach Latein:

- „Historisch-kulturelles Wissen themenbezogen recherchieren, strukturieren und präsentieren, z.B. unter Verwendung von Orbis oder PowerPoint“

Fach Mathematik:

- „Verwendung digitaler Mathematikwerkzeuge wie Tabellenkalkulation zur Darstellung von Häufigkeiten in Diagrammen“ (Klasse 6)
- „Verwendung von Funktionenplottern, Taschenrechnern und dynamischer Geometriesoftware zur Lösung mathematischer Probleme und zur Untersuchung geometrischer Zusammenhänge“ (Klassen 7–10)

Fach Musik:

- „Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten strukturieren“ (z.B. bei Komponistenporträts oder der Analyse der Entwicklung von Musik)

Fach Physik:

- „Physikalisch-technische Informationen aus analogen und digitalen Medien entnehmen, filtern und analysieren“

Fach Spanisch:

- „Informationsrecherche und Auswertung durchführen“ (EF, Q1, Q2)

Fach Sport: --

Fach Wirtschaft-Politik bzw. Sozialwissenschaften:

- „Recherchieren und Analysieren von Informationen und Daten zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von digitalen und analogen Medienangeboten“ (z.B. in den Klassen 8–10 und Oberstufe)

9.3 Kommunizieren und Kooperieren

Fach Chemie:

- „Präsentieren chemischer Sachverhalte in Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen“ (Stufe II)
- „Adressatengerechte Präsentation von chemischen Inhalten in digitaler Form, wie Powerpoint®-gestützte Referate“ (z.B. UV 9.2)

Fach Deutsch:

- „Regeln für digitale Kommunikation anwenden und Kommunikationsregeln (Netiquette) einhalten“ (Kl. 7, 8, Q2)
- „Beitragsgestaltung in verschiedenen medialen Kommunikationssituationen unter Berücksichtigung von Persönlichkeitsrechten“ (Q2)

Fach Englisch:

- Nutzung von digitalen Werkzeugen wie beispielsweise TaskCards zum digitalen Austausch
- Direktes Ansprechen und indirektes Erlernen von digitalen Kommunikations- und Kooperationsregeln vor der Nutzung digitaler Austauschplattformen wie beispielsweise TaskCards
- Abstrahierung auf gesamtgesellschaftlicher Ebene von selbst erstellten Kommunikations- und Kooperationsregeln
- Aufklärung von Risiken bei der Nutzung von diversen digitalen Werkzeugen

Fach Erdkunde bzw. Geographie:

- „Dokumentation und Teilen von Arbeitsprodukten mit analogen und digitalen Medien“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)
- „Präsentation geographischer Sachverhalte in mündlicher, schriftlicher oder audiovisueller Form“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)

Fach Erziehungswissenschaften bzw. Pädagogik:

- „Kollaboratives Arbeiten mit Tools wie Google Docs oder Etherpad für Gruppenprojekte“ (EF)
- „Diskussion über die Rolle von Medien in der Sozialisation, z.B. anhand von Social Media und Serien“ (EF, Q1)

Fach Evangelische Religion:

- „Fachbezogene Medienprodukte planen, gestalten und präsentieren, inklusive digitaler Veröffentlichungsmöglichkeiten“ (Jahrgangsstufen 5–6)

Fach Französisch:

- Kommunikations- und Kooperationsprozesse finden sich in: Découvertes Bd. 2: S. 41 / Aufgabe 3, CdA S. 57 / Aufgabe 3, Découvertes Bd. 3: S. 47 / Aufgabe 3B; S. 62 / Aufgabe 2, Découvertes Bd. 4: S. 94 / Aufgabe 1; S. 15 / Aufgabe 6, CdA S. 51 / Aufgabe 3

- Kommunikations- und Kooperationsregeln finden sich in: Découvertes Bd. 1: S. 89 / Aufgabe 7, CdA S. 36 / Aufgabe 1; S. 71 / Aufgabe 2, Découvertes Bd. 2: S. 76 / Text; S. 77 / Aufgabe 6, S. 89 / Aufgaben 1 u. 2, Découvertes Bd. 3: S. 47 / Aufgabe 3; S. 62 / Aufgabe 2
- Cybergewalt und -kriminalität finden sich in: Découvertes Bd. 2: S. 26 / Text; S. 29f. / Text; S. 31 / Aufgabe 6

Fach Informatik:

- Durch eine Lehrer- und Schülerverteilung im Netzwerk sowie der Cloud Nextcloud und dem LMS Moodle sind stets eine digitale Kommunikation sowie Kooperation über alle Jahrgangsstufen (6, 9, 10, 11, 12, 13) hinweg gegeben
- Kommunikations- und Kooperationsregeln werden über alle Jahrgangsstufen hinweg thematisiert und trainiert, da sonst ein konstruktives Zusammenarbeiten nicht möglich ist
- Durch die Thematisierung von Social Media (zum Beispiel beim Thema „Kryptografie“ in der 6, Differenzierung und in der Oberstufe) wird der Bereich Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft angesprochen
- Cybergewalt und – kriminalität werden bei jedem Thema nebenbei angesprochen, da alles, was für das Gute genutzt werden kann, auch zu kriminellen Zwecken missbraucht werden kann

Fach Italienisch: --

Fach Katholische Religion: --

Fach Kunst: --

Fach Latein: --

Fach Mathematik: --

Fach Musik: --

Fach Physik:

- „Physikalische Sachverhalte in Vorträgen oder schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dabei digitale Medien reflektiert nutzen“

Fach Spanisch:

- „Kommunikations- und Kooperationsprozesse anwenden, inklusive der Regeln für diese Prozesse“ (EF, Q1)

Fach Sport: --

Fach Wirtschaft-Politik bzw. Sozialwissenschaften:

- „Teilnahme an simulierten öffentlichen Diskursen und sozialwissenschaftlichen Aushandlungsszenarien“ (Q1)
- „Austausch über Medienkritik und Medienverhalten, z.B. durch Mediencouts“ (Klasse 5)

9.4 Produzieren und Präsentieren

Fach Chemie:

- „Erstellung und Evaluation von Erklärvideos oder Stop-Motion-Videos“ (z.B. UV 9.1, UV 10.2, UV EF.1)
- „Digitale Präsentationen zu Neutralisationsreaktionen und Molekülstrukturen“ (z.B. UV 10.3, UV Q1.5)

Fach Deutsch:

- „Texte medial umformen (z.B. Vertonung, Verfilmung) und Gestaltungsmittel beschreiben“ (Kl. 6)
- „Mediale Produkte planen und gestalten, z.B. in Zeitungsartikeln und anderen Formaten“ (Kl. 7–10)
- „Texte kollaborativ mithilfe digitaler Werkzeuge verfassen und überarbeiten“ (Q1, Q2)

Fach Englisch:

- Gesteuerte Durchführung von (digitalen) Präsentationen und Projekten mit diverser Software und Feedback durch Mitschüler*innen und Lehrkräfte
- Reflektion und Beurteilung der Nutzung von Gestaltungsmitteln in diversen Medienprodukten – vor allem Filmen, aber auch Websites, Blogs etc.
- Besprechung von Zitationsregeln beim Erstellen von Präsentationen, beim Verfassen von Analysen oder Kommentaren und besonders bei Facharbeiten
- Besprechung von Zitations- und Urheberrechtsregeln beim Erstellen von Präsentationen, beim Verfassen von Analysen oder Kommentaren und besonders bei Facharbeiten

Fach Erdkunde bzw. Geographie:

- „Erstellung und Präsentation von geographischen Informationen mittels digitaler Kartenskizzen, Diagrammen und Schemata“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)
- „Erklärvideos, Podcasts, Flyer und Infographiken erstellen“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)

Fach Erziehungswissenschaften bzw. Pädagogik:

- „Erstellung von Präsentationen mithilfe von Tools wie PowerPoint oder Prezi zu erziehungswissenschaftlichen Themen“ (EF)
- „Produktion eigener Podcasts oder Videos zu erziehungswissenschaftlichen Themen“ (Q1)
- „Projektarbeit inklusive digitaler Dokumentation und Präsentation zu komplexen Fragestellungen“ (Q2)

Fach Evangelische Religion:

- „Medienprodukte adressatengerecht gestalten und präsentieren, einschließlich digitaler Veröffentlichungsformen“ (Jahrgangsstufen 5–6)
- „Struktur von religiös relevanten Texten grafisch darstellen“ (Jahrgangsstufen 7–10)

Fach Französisch:

- Medienproduktion und Präsentation befinden sich in: Découvertes Bd. 2: S. 98 / Bilan, Découvertes Bd. 3: S. 71 / Aufgabe B, Découvertes Bd. 4: S. 20 / Aufgabe 2; S. 87 / Aufgabe 3

Fach Informatik:

- Die erstellten Produkte (Programme, Webseiten, etc.) werden produziert und im Unterricht präsentiert
- Im Computerraum sind diverse Gestaltungsmittel in Form von Software (zum Beispiel Entwicklungsumgebungen Greenfoot, Bluej etc.) vorhanden, deren Anwendung wird kennengelernt, reflektiert und beurteilt
- Eine Quelldokumentation wird zum Beispiel bei den Kommentaren innerhalb von selbst geschriebenen Programmen sowie bei der Facharbeit gefordert
- Rechtliche Grundlagen werden beim Kopierschutz von Programmen, beim Impressum von Webseiten sowie bei der DSGVO an diversen Stellen im Unterricht thematisiert

Fach Italienisch:

- „Erstellung und Präsentation von Erklärungen zur Grammatik (z. B. Tafelbilder oder digitale Inhalte)“

Fach Katholische Religion:

- „Beschreiben und Präsentieren möglicher Auswirkungen der Nutzung von digitalen Medien für die eigene Lebensgestaltung und die Beziehung zu anderen“

Fach Kunst:

- „Medienprodukte wie Trickfilme, Plakate oder Flyer adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren“ (Klassen 7, 10)
- „Fotos oder Videos zur Dokumentation von performativen Arbeiten erstellen“ (Oberstufe)

Fach Latein:

- „Präsentationen zu curricular angebotenen Themen mithilfe von PowerPoint erstellen und nach den Standards der Quellenangaben präsentieren“ (Sekundarstufe II)

Fach Mathematik:

- „Erstellung von Tabellenkalkulationen zur Zins- und Prozentrechnung in Konsumsituationen“ (Klasse 7)

Fach Musik:

- „Musikbezogene Medienprodukte unter Berücksichtigung des historischen und kulturellen Kontexts entwerfen und realisieren“ (z.B. Musikvideos, Werbeproduktionen, Opern- und Musicalproduktionen)
- „Musik für Feste und Feiern oder für Werbung adressatengerecht entwerfen“ (z.B. in den Stufen 5, 8 und EF)

Fach Physik:

- „Ergebnisse von Messungen oder physikalischen Untersuchungen mithilfe digitaler Werkzeuge dokumentieren und präsentieren“
- „Digitale Farbmodelle (RGB, CMYK) erklären und zur Erstellung digitaler Produkte verwenden“

Fach Spanisch:

- „Medienprodukte erstellen und präsentieren sowie Gestaltungsmittel einsetzen“ (EF, Q1, Q2)

Fach Sport:

- „Bewegungsgestaltungen und Präsentationen mithilfe digitaler Medien nach- und neugestalten“, zum Beispiel bei Tanzen Klasse 7
- „Sportliche Leistungen digital erfassen und graphisch darstellen“, zum Beispiel beim Thema Ausdauer Klasse 10

Fach Wirtschaft-Politik bzw. Sozialwissenschaften:

- „Gestaltung und Präsentation von Medienprodukten unter Berücksichtigung von Qualität, Wirkung und Aussageabsicht“ (z.B. in den Klassen 8–10 und Oberstufe)
- „Präsentation von Lösungen und Alternativen zu sozialwissenschaftlichen Problemstellungen“ (Q1 und Q2)

9.5 Analysieren und Reflektieren

Fach Chemie:

- „Kritisches Hinterfragen von Aussagen zu sauren und alkalischen Lösungen in digitalen Medien“ (z.B. UV 10.4)
- „Vergleichende Analyse von Modellen mithilfe von Software“ (z.B. UV 10.1)

Fach Deutsch:

- „Medienprodukte und Präsentationsformen analysieren und ihre Wirkung reflektieren“ (Kl. 7–10)
- „Realitätsdarstellungen und virtuelle Welten in Medien kritisch analysieren und bewerten (z.B. Fake News, Geschlechterzuschreibungen)“ (Kl. 9)
- „Rechtliche Regelungen zur Veröffentlichung und Urheberrechte berücksichtigen“ (Kl. 10, Q2)

Fach Englisch:

- Analyse und Reflektion (digitaler) linearer und non-linearer Texte
- Bildung einer eigenen Meinung zu medialen Themen und Durchsetzung dieser in Diskussionen
- Intentionen von (digitalen) linearen und non-linearen Texten erkennen, analysieren und beurteilen
- Bildung einer eigenen Identität durch die Analyse und Reflektion (digitaler) linearer und non-linearer Texte
- Geleitete Mediennutzung und Besprechung dieser als Möglichkeit die eigene Mediennutzung zu reflektieren

Fach Erdkunde bzw. Geographie:

- „Beurteilung der Aussagekraft und Wirkungsabsicht unterschiedlicher medialer Quellen“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)
- „Analysen zu Globalisierung und Digitalisierung sowie deren Auswirkungen auf Standorte und Raumstrukturen“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)

Fach Erziehungswissenschaften bzw. Pädagogik:

- „Kritische Analyse der Rolle der Medien in Erziehungs- und Sozialisationsprozessen“ (EF, Q1)

- „Medienkritik: Analyse medial vermittelter Erziehungsprozesse in Filmen, Serien und Nachrichten“ (Q2)
- „Reflexion der eigenen Mediennutzung und deren Einfluss auf Sozialisation“ (Q2)
- „Diskussion über die Darstellung von Familie und Erziehung in Werbung und sozialen Medien (z.B. Instagram, TikTok)“ (Q2)

Fach Evangelische Religion:

- „Einseitige Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens in den Medien hinterfragen“ (Jahrgangsstufen 5–6)
- „Chancen und Herausforderungen digitaler Medien für die Realitätswahrnehmung analysieren“ (Jahrgangsstufen 7–10)
- „Rezeption biblischer Texte in der digitalen und analogen Medienkultur bewerten“ (Jahrgangsstufen 7–10)

Fach Französisch:

- Medienanalyse befindet sich in Découvertes Bd. 3: S. 110 / Aufgabe 2
- Identitätsbildung befindet sich in Découvertes Bd. 2: S. 92f. / Aufgabe 2, Découvertes Bd. 3: S. 110 / Aufgabe 2, CdA S. 87 / Aufgabe 1B, Découvertes Bd. 4: S. 15 / Aufgabe 7
- Selbstregulierte Mediennutzung befindet sich in Découvertes Bd. 2: S. 90f. / Aufgaben 1 u. 2, Découvertes Bd. 3: S. 110 / Aufgabe 2, CdA S. 87 / Aufgabe 1B; S. 95 / Aufgabe 5, Découvertes Bd. 4: S. 15 / Aufgabe 7

Fach Informatik:

- Im Fach Informatik werden verschiedene Medienformate (Musik, Video etc.) vorgestellt und somit deren Vielfalt dargestellt, deren Weiterentwicklung wird durch die verschiedenen Speichermedien (zum Beispiel Diskette, CD, DVD, Blu-Ray, USB Stick etc.) und Formate (.avi, .mp4, .mov, .mkv etc.) deutlich

Fach Italienisch:

- Verstehen und Erläutern von Texten in der Zielsprache, z. B. Zeitungsartikel oder Meldungen“

Fach Katholische Religion:

- „Stellung nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen, christlichen und islamischen Glaubens in den Medien“ (Erprobungsstufe)
- „Bewerten der Rezeption von Jesu Leben und Wirken sowie biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur“ (Sekundarstufe)
- „Erörtern der persönlichen und gesellschaftlichen Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebensgestaltung, auch im Hinblick auf den digitalen Wandel“

Fach Kunst:

- „Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden und ihre Wirkung beurteilen“ (Klasse 6, 7, 10)
- „Medienanalyse: Die Vielfalt und Entwicklung von Medien sowie ihre Bedeutung reflektieren“ (Klasse 7)

Fach Latein: --

Fach Mathematik:

- „Analyse funktionaler Zusammenhänge in Messreihen mithilfe digitaler Werkzeuge“ (Klasse 10)
- „Erkunden geometrischer Zusammenhänge mithilfe dynamischer Geometriesoftware“ (Klasse 8)

Fach Musik:

- „Bearbeitungen von Musik im Hinblick auf Urheber- und Nutzungsrechte beurteilen“ (z.B. in Stufe 8 beim Thema Covern von Musik)
- „Funktionalen Einsatz von Musik in der Werbung im Hinblick auf Absichten und Strategien beurteilen“ (z.B. in den Stufen 8 und EF)

Fach Physik:

- „Informationen zu Kernenergienutzung und Energieversorgung aus verschiedenen analogen und digitalen Quellen kritisch bewerten und eine eigene Position vertreten“

Fach Spanisch:

- „Medienanalyse, Meinungsbildung und Identitätsbildung durch digitale Medien reflektieren“ (Q1)

Fach Sport:

- „Muster des eigenen Bewegungsverhaltens erfassen und gesundheitliche Risiken analysieren, z.B. in Bezug auf Fitnesstrends“, zum Beispiel bei Calisthenics Klasse 9
- „Nutzen digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lernprozesse bewerten“, zum Beispiel bei Badminton Klasse 8

Fach Wirtschaft-Politik bzw. Sozialwissenschaften:

- „Kritische Analyse und Bewertung der Macht der Medien sowie die Beeinflussung politischer Prozesse“ (Oberstufe)
- „Analyse der Identitätsbildung durch digitale Medien und deren gesellschaftliche Auswirkungen“ (Klasse 9 und Oberstufe)

9.6 Problemlösen und Modellieren

Fach Chemie:

- „Modelle zu chemischen Reaktionen bauen und als Stop-Motion-Video darstellen“ (z.B. UV 9.1, UV 10.3)
- „Erstellung von Cartoons und Modellen zur Veranschaulichung chemischer Konzepte“ (z.B. UV 10.6)

Fach Deutsch:

- „Multimodales Erzählen in der Figuren- und Handlungsgestaltung analysieren und reflektieren“ (Q1, Q2)
- „Gestaltungsmöglichkeiten in der Verfilmung von Texten analysieren und kritisch bewerten“ (Q2)

Fach Englisch:

- (Nur bei der Behandlung bestimmter Inhalte)

Fach Erdkunde bzw. Geographie:

- „Durchführung einfacher Analysen mit interaktiven Kartendiensten“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)
- „Raumbezogene Planungs- und Organisationsaufgaben im Rahmen virtueller Exkursionen übernehmen“ (Jahrgangsstufen 7, 9, 10 und Sek. II)

Fach Erziehungswissenschaften bzw. Pädagogik:

- „Entwicklung von Projekten und Lösungsmodellen zu erziehungswissenschaftlichen Fragestellungen unter Nutzung digitaler Tools“ (Q2)

Fach Evangelische Religion:

- „Persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer am biblischen Freiheits-, Friedens- und Gerechtigkeitsverständnis orientierten Weltgestaltung in Bezug auf den digitalen Wandel erörtern“ (Jahrgangsstufen 7–10)

Fach Französisch: --

Fach Informatik:

- Prinzipien der digitalen Welt werden über alle Jahrgangsstufen (6, 9, 10, 11, 12, 13) hinweg permanent thematisiert, Sinn des Faches Informatikraum
- Algorithmen bieten den Grundstein von Programmierung und werden ebenfalls permanent durch alle Jahrgangsstufen thematisiert, so bei Scratch in der Klasse 6, Python in der Differenzierung und Java in der Oberstufe
- Modellieren findet als eigener Unterrichtskomplex in der Oberstufe zur Programmiersprache Java statt, aber auch schon vorher ab Klasse 6 nebenbei, programmieren lernen die Schülerinnen und Schüler ab der Klasse 6 mittels Scratch und Oben Roberta Labs über Python bis hin zu Java
- Die Bedeutung von Algorithmen in der digitalen Welt zu beschreiben und zu reflektieren zählt zu den Hauptaufgaben der Informatik über alle Jahrgangsstufen hinweg

Fach Italienisch:

- „Übungen zur Grammatik (z. B. Verbkonjugation, Steigerung der Adjektive) durchführen“

Fach Katholische Religion:

- „Erörtern persönlicher und gesellschaftlicher Konsequenzen einer biblisch-christlichen Lebensgestaltung in Bezug auf den digitalen Wandel der Gesellschaft“ (Sekundarstufe)

Fach Kunst: --

Fach Latein: --

- „Digitale Lernangebote und Werkzeuge zielgerichtet einsetzen, z.B. Lernvideos und Online-Übungen auf Plattformen wie LearningApps“

Fach Mathematik:

- „Lösen von Exponentialgleichungen und anderen mathematischen Problemen mit digitalen Werkzeugen, z.B. Tabellenkalkulation und Logarithmieren“ (Klassen 9–10)

Fach Musik: --

Fach Physik:

- „Schallschwingungen analysieren und deren Darstellungen auf digitalen Geräten untersuchen“

Fach Spanisch: --

Fach Sport:

- „Darstellungen von sportlichen Handlungssituationen wie Spielzüge und Aufstellungsformen erläutern“, zum Beispiel bei Basketball Klasse 9

Fach Wirtschaft-Politik bzw. Sozialwissenschaften:

- „Entwicklung von sozialwissenschaftlichen Modellen und Handlungsszenarien, die adressatengerecht präsentiert werden“ (Oberstufe)