

Medienentwicklungsplan

der Realschule Reichenbach

in Reichenbach/Fils

Öffentliche Schule

Dokumentenvorlage MEP BW

Version 3.3 – 24.02.2021

Dieser MEP ist ein gemeinsames Vorhaben von Schulträger und Schule und wird in gegenseitigem Einvernehmen mit der Bitte um Freigabeempfehlung eingereicht. Mit der Unterschrift bestätigen Schulleitung und Schulträger, dass der Medienentwicklungsplan in enger Zusammenarbeit entstanden ist und beide Seiten umfassend in den Prozess einbezogen worden sind.

[Ort, Datum, Unterschrift Schulleitung]

[Ort, Datum, Unterschrift Schulträger]

Informationen zur Schule		Informationen zum Schulträger	
Dienststellenschlüssel	: 04112847	Schulträger	: Gemeinde Reichenbach/Fils
Kontaktperson	: Mariela Herzog	Kontaktperson	: Siegfried Häußermann
Schulleiterin	: Mariela Herzog herzog@rs-reichenbach.de	Schulbeauftragter	: Siegfried Häußermann post@reichenbach-fils.de
Adresse	: Schulstraße 29 73262 Reichenbach/Fils	Adresse:	Hauptstraße 7 73262 Reichenbach

Bei Beratung: Beratendes Medienzentrum*

Kreismedienzentrum Esslingen	Der MEP ist geprüft und freigegeben
Kontaktperson / Berater*in	Laura Laschet
Medienpädagogische Beratung	laschet@kmz-es.de

Inhaltsverzeichnis

Schritt 1: Das Zukunftsbild der Schule – Vorklärung	3
Schritt 2: IST-Stand-Analyse	5
2.1 Medieneinsatz und Medienbildung im Unterricht – UE	5
2.2 Zur Verfügung stehende Ausstattung und deren Zustand – TE	7
2.3 Bisherige Fortbildungen, Kompetenzen der Lehrkräfte & Fortbildungsbedarf - PE	8
2.4 Einbindung der Schulgemeinschaft in aktuelle Veränderungen – OE	11
Schritt 3: Ziele und Maßnahmen	12
3.1. Unterrichtsentwicklung – UE	12
3.2 Für die erfolgreiche Unterrichtsentwicklung notwendige Ausstattung – TE	32
3.3 Fortbildungskonzept – PE	36
3.4 Einbindung der Schulgemeinschaft in zukünftige Veränderungen – OE	38
Schritt 4: Evaluation.....	40
Schritt 5: Zeitplan.....	44

Schritt 1: Das Zukunftsbild der Schule – Vorklärung

Die heutige Welt und damit auch der Alltag unserer Schülerinnen und Schüler ist zunehmend digitalisiert. Aufgrund der fortschreitenden Entwicklung zu einer Mediengesellschaft sehen wir die Medienbildung als wichtigen Bestandteil der Bildung. Gemäß der Leitsätze unserer Schule streben wir daher an, dass sich alle Beteiligten (Schulleitung, Lehrer*innen, Schüler*innen, Eltern) als Schulgemeinschaft verstehen, die Verantwortung übernimmt, die grundlegenden Felder der Medienbildung in Schule und Unterricht zu integrieren und damit das Lernen mit und über Medien einen zunehmend selbstverständlicheren Platz in unserer Schule erhält. Wir sehen unsere Schule in Zukunft folglich als Ort, an dem die Schülerinnen und Schüler lernen können, digitale Medien in didaktisch sinnvollen Kontexten reflektiert einzusetzen. So sollen die Lernenden entsprechend der aktuellen alltäglichen Herausforderungen im Rahmen ihrer Persönlichkeitsentwicklung in vielfältigen Kontexten (beruflich, sozial, politisch etc.) unterstützt werden.

Das Kollegium der Realschule Reichenbach in Reichenbach/Fils hat daher im Schuljahr 2018/2019 vertieft begonnen, sich damit auseinanderzusetzen, wie es unserer Schule gelingen kann, die oben aufgeführten Herausforderungen zu bewältigen. Medienbildung gemäß den Forderungen des Bildungsplans fächerintegriert zu unterrichten, erfordert die Bereitschaft des gesamten Kollegiums, das Lernen mit und über Medien in unserem Unterricht, unsere eigene hierfür notwendige Fachkompetenz sowie pädagogisches Wissen gemeinsam zu reflektieren und an Lösungswegen zu arbeiten.

Aus diesem Grund haben wir im Rahmen einer GLK im Sommer 2019 ein Gedankenexperiment gewagt und im Kollegium die Frage erarbeitet, wie unsere Schule in fünf Jahren aussehen soll, um im Austausch zu einer gemeinsamen Vision zu gelangen.

Da die Mehrheit des Kollegiums ihre eigenen Fähigkeiten im Bereich digitaler Medien lediglich in den Bereich der Grundkenntnisse einordnet, wurde schnell deutlich, dass die Förderung der eigenen Kompetenzen aller Lehrkräfte im Umgang mit Medien, dem Wissen über Medien sowie die sinnvolle Integration in den Unterricht durch externe und schulinterne Fortbildungen und Multiplikatoren angegangen werden muss. Ziel soll sein, dass die Vielzahl an Handlungsmöglichkeiten von Medien aufgezeigt bzw.

erarbeitet werden und somit die Schulgemeinschaft hinsichtlich ihrer Mediennutzung sensibilisiert wird. Hierbei wurde insbesondere ein wertschätzender und konstruktiver Umgang mit Fehlern und Problemen während und nach der Entwicklungs- und Erprobungsphase gewünscht.

Hierfür ist es allerdings auch erforderlich, die Infrastruktur unserer Schule, die derzeit überwiegend wenig „digital aufgestellt“ ist (vgl. Schritt 2.2) zu modernisieren (Tablets, PCs, Netzwerk, WLAN etc.) (vgl. Schritt 3.2). Darauf aufbauend besteht unsere Vorstellung einer gut funktionierenden „digitalen Schule“ darin, dass wir durch externe Partner bei der „Verwaltung“ der gewünschten Softwares und Medien unterstützt werden.

Anknüpfend an die genannten Punkte besteht in unserem Kollegium das Vorhaben, sich über die durch Fortbildungen, externe Unterstützung etc. erworbenen oder erweiterten Kenntnisse und Fähigkeiten an unserer Schule in regelmäßigen Abständen auszutauschen (z.B. zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht) sowie im Rahmen der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien in Teams zu kooperieren.

Wir streben zusammenfassend an, im Zuge der Verwirklichung unserer Visionen sicherzustellen, dass die Medienbildung und Förderung der Medienkompetenz in Schule und Unterricht - auch in Zusammenarbeit mit der Elternschaft - einen selbstverständlichen Stellenwert erlangt und sich unsere Schülerinnen und Schüler damit zunehmend in der technisch beschleunigten Lebenswelt adäquat orientieren können.

Schritt 2: IST-Stand-Analyse

Neben den zwei klassischen Computerräumen sind an unserer Realschule bisher 7 Klassenzimmer mit Beamer, Dokumentenkamera und Laptop ausgestattet, die bereits Ansätze des digitalen Unterrichtens ermöglichen und auf denen aufgrund der positiven Erfahrungen aufgebaut werden soll. Die sieben Dokumentenkameras werden inzwischen wie selbstverständlich von den Kolleginnen und Kollegen im Unterricht eingesetzt.

Der Unterricht in den anderen Klassenzimmern findet bisher vorwiegend mit analogen Medien (Heft, Buch, OHP, Tafel, CDs) statt. Für die Klassenzimmer ohne Präsentationsmöglichkeiten steht ein mobiler Medienwagen zur Ausleihe bereit. Neben dem Ist-Zustand der digitalen Ausstattung an unserer Schule, welcher unter Punkt 2.2 nachfolgend näher ausgeführt wird, ist es ebenso wichtig, herauszufinden, wie das Kollegium digitale Medien momentan einsetzt oder diese im Sinne des Lernens über Medien thematisiert. Hierfür wurde eine mediengestützte Umfrage mit „minnit“ durchgeführt. Daraus wurden dann Schlüsse für unsere Schule gezogen.

2.1 Medieneinsatz und Medienbildung im Unterricht – UE

Digitale Medien werden in den Themenbereichen „*Lernen mit Medien*“ und „*Lernen über Medien*“ sowie „*Methodisches Lernen*“ entlang der 6 Kompetenzbereiche der Medienbildung (1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren, 2. Kommunizieren und Kooperieren, 3. Produzieren und Präsentieren, 4. Schützen und sicher agieren, 5. Problemlösen und Handeln, 6. Analysieren und Reflektieren) an unserer Schule eingesetzt:

Medienbildung an unserer Schule

Methodisch allgemein

- Präsentationstechniken und anlassbezogener Einsatz digitaler Medien
- Suchstrategien bei der Internetrecherche
- SuS zum strukturierten, selbstorganisierten Arbeiten anleiten (digitale Ordnersysteme, Mindmaps etc.)

Themenbereiche Lernen mit Medien in verschiedenen Fächern	Themenbereiche Lernen über Medien in verschiedenen Fächern
<ul style="list-style-type: none"> • Vermittlung grundlegender Kenntnisse bei der Bedienung von Computer und Betriebssystemen (Begriffe, Anmelden, Herunterfahren, Speichern von Dokumenten, Produkten etc.) —> <i>Kompetenzbereich 1</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Urheberrechts und Datenschutz (Downloads, Quellenangaben etc.) —> <i>Kompetenzbereich 4</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche, vertiefende Auseinandersetzung ausgewählter Themen —> <i>Kompetenzbereich 1</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Gefahren im Netz, Förderung des kritischen Denkens (Fake News, Online-Einkäufe, Internetkriminalität) —> <i>Kompetenzbereich 4 und 6</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Textverarbeitung mit word —> <i>Kompetenzbereich 3</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit persönlichen Daten im Internet Social Media, Onlineshops, Chats) —> <i>Kompetenzbereich 4</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen mit word und powerpoint vorbereiten und präsentieren —> <i>Kompetenzbereich 3</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cybermobbing, Computersucht —> <i>Kompetenzbereich 4 und 6</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Programmierungen im Fach IT —> <i>Kompetenzbereich 3</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Einfluss der digitalen Berichterstattung auf die Meinungsbildung und die gesellschaftliche Entwicklung (einseitige Berichterstattungen, neue Berufsformen etc.) —> <i>Kompetenzbereich 2 und 4</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Selbstlernübungen zum individualisierten Lernen —> <i>Kompetenzbereich 3 und 5</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Medienerlebnisse und Medienverhalten analysieren, diskutieren und reflektieren —> <i>Kompetenzbereich 6</i>
<ul style="list-style-type: none"> • SuS arbeiten selbstorganisiert in Gruppen —> <i>Kompetenzbereich 1-3 und 5</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Respektvoller Umgang im Internet (Kommunikationsregeln) —> <i>Kompetenzbereich 2</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützung bei der Erfassung von Kompetenzen und Lernständen —> <i>Kompetenzbereich 6</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Funktionsweisen und adressatengerechter Einsatz digitaler Kommunikationsmittel (E-Mail, Messenger etc.) —> <i>Kompetenzbereich 2</i>

2.2 Zur Verfügung stehende Ausstattung und deren Zustand – TE

Gerätetyp / Infrastruktur / Ausstattungsszenario	Anzahl	Anschaffungs-jahr	Weiterhin verwendbar?	Leasing?	Wartungsvertrag?
Beamer mit Deckenhalterung installiert mit Projektionsfläche	7	2017-2018	Ja	Nein	Nein
Dokumentenkameras	9	bis 2018	Ja	Nein	Nein
Server mit Installation	1	ca. 2010	Nein	Nein	Ja
PC-Raum mit 16 Rechnern und Bildschirmen	1	ca. 2010	Nein	Nein	Nein
Drucker	5	ca. 2014-2016	Teilweise	Nein	Nein
Lautsprecher im Klassenzimmer	10	ca. 2012	Nein, jetzt im Beamer	Nein	Nein
PC mit Bildschirm im Lehrerzimmer	4	2012	3ja/1nein	Nein	Nein
Microsoft Office Lizenzen		Ab 2012	Ja	Nein	Nein

2.3 Bisherige Fortbildungen, Kompetenzen der Lehrkräfte & Fortbildungsbedarf - PE

Fortbildungen der letzten drei Jahre im Bereich digitale Medien (pädagogisch und technisch)

Thema	Falls zutreffend: Fach	Anzahl der Lehrkräfte
• Moodle-Einführung (u.a. Grundlagen, Anmeldung, Anwendung, Benutzerverwaltung, Kurse anlegen, etc.)	kollegiumsübergreifend	Gesamtes Kollegium
• Tablet-Einführung (Nutzung der Tablets, grundlegende Apps)	kollegiumsübergreifend	Gesamtes Kollegium
• Einführung in die Musterlösung PaedML (neues Anmeldeverfahren für Lehrkräfte und Schüler*innen, Anlegen von Klassen/Kursen, Verwaltung von Dateien, Handhabung der Laufwerke (Schüler-/Lehrer-Laufwerk), Nutzung der Plattform in den Klassenzimmern)	kollegiumsübergreifend	Gesamtes Kollegium
• Musterlösung PaedML: Einführung für Administratoren, Umsetzung und Anwendung in der Schule, Serverlösungen	Lehrkraft für „Verwaltung“ der Computerräume	1
• Multimediaberater: u.a. Austausch über Moodleanwendungen/ BigBlueButton für Administratoren	Lehrkraft für Multimediaberatung	1
• Greenscreen, Video und Filmproduktion, digitale Bildbearbeitung (gimp)		3
• Programmierung Drohnen		
• VR und AR Unterrichtsszenarien		
• Umsetzung Basiskurs Medienbildung Klasse 5	Medienbildung	1
• Aufbaukurs Informatik 7 und 8	Informatik	1
• iPads im Unterricht und Apps im Unterricht	Fächerübergreifend	3
• E-Books, Einsatz im Unterricht und in der Unterrichtsvorbereitung	Fächerübergreifend	3
• 3 D Drucker, Einsatzszenarien im Unterricht	Technik, BK, Informatik, Projekte	1

<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das Angebot und die Materialien des mip-journals Nr. 62 • Vorstellung der neuen digitalen-mip-Version als Tool zur Vorbereitung und Präsentation in der Klasse • Didaktische Tipps zur Verwendung der Materialien im Unterricht 	Musik	2
---	-------	---

Kompetenzen, die im Kollegium vorhanden sind (pädagogisch und technisch)

Kompetenz	Falls zutreffend: Fach	Bereitschaft der Multiplikation?
<ul style="list-style-type: none"> • Nutzung der Dokumentenkameras und Beamer 	kollegiumsübergreifend	ja
<ul style="list-style-type: none"> • Basiskenntnisse sowie fortgeschrittene Kenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten (Tablet in Lehrerhand, Laptops, Computer, Beamer, Dokumentenkamera) 	individuell	ja
<ul style="list-style-type: none"> • Grundlegender Umgang mit Moodle (Anmeldung, Anwendung, Benutzerverwaltung, Kurse anlegen) 	kollegiumsübergreifend	ja
<ul style="list-style-type: none"> • Basiskenntnisse im Umgang mit peadML für das schulische Computernetzwerk 	kollegiumsübergreifend	ja
<ul style="list-style-type: none"> • Basiskenntnisse, digitale Lernmaterialien (Videos, Lern-Apps, etc.) in Lehr- und Lernprozessen gezielt didaktisch-methodisch zu nutzen 	kollegiumsübergreifend	ja
<ul style="list-style-type: none"> • Basiskenntnisse Unterrichtsmaterialien mit bedarfsspezifischen digitalen Anwendungen zu erstellen und zu gestalten (z.B. Textverarbeitungsprogramme, Lernplattformen, QR-Codes) 	kollegiumsübergreifend	ja

Aktueller Fortbildungsbedarf

Bereich/ Kompetenz	Details	Bemerkungen
<ul style="list-style-type: none"> Einführung in den Umgang mit den neuen interaktiven Boards/Displays 	<ul style="list-style-type: none"> Wie funktioniert der grundlegende Umgang mit den Endgeräten? Wie können die Schülertablets untereinander gekoppelt werden? Wie funktioniert die Koppelung zwischen Schülertablets und interaktivem Board etc.? 	<p>Notwendig für das gesamte Kollegium → regelmäßige Fortbildungen zum Umgang mit der technischen Ausstattung im Klassenzimmer zu Schuljahresbeginn</p>
<ul style="list-style-type: none"> Einsatz von Tablets im Unterricht - in Verbindung mit den neuen interaktiven Boards/Displays sowie Umgang mit verschiedenen Apps 	<ul style="list-style-type: none"> Wie kann ich Tablets sinnvoll in meinen Unterricht einbinden? Welche Apps sind sinnvoll? Wie kann ich diese verwenden? Wie kann individuelles Lernen mit persönlichen digitalen Ergebnismeldungen realisiert werden? 	<p>Fächerspezifischer Fortbildungsbedarf</p>
<ul style="list-style-type: none"> Umgang mit Moodle 	<p>Implementierung im Schulleben, Klärung offener Fragen bzgl. Anwendung, Einarbeitung neuer Kolleg*innen</p>	<p>v.a. neue Kolleg*innen haben Fortbildungsbedarf</p>
<ul style="list-style-type: none"> Umgang mit Cybermobbing in Klassen 	<p>Mobbing unter SuS über Messengerdienste und der Umgang damit als Klassenlehrer*in</p>	<p>Vordergründig in Klasse 5-7</p>
<ul style="list-style-type: none"> Einsatz eines digitalen Klassentagebuchs 	<p>Zur Flexibleren Eintragung und besseren Übersichtlichkeit der Eintragungen</p>	<p>Wird von einigen Kollegin*innen gewünscht, es gibt bereits Kolleg*innen, die ein solches Tagebuch erproben würden</p>

2.4 Einbindung der Schulgemeinschaft in aktuelle Veränderungen – OE

Die Medienentwicklung innerhalb unserer Schule wird zum einen durch die Schulleitung in Zusammenarbeit mit wenigen Lehrkräften vorangetrieben, die spezifische Querschnittsaufgaben betreuen (Administration der Plattform Moodle, Betreuung der PaedML des schulischen Computernetzwerks etc.). Zum anderen liefern auch die Kolleg*innen, Schüler*innen, Fachschaften und Eltern Impulse. Diese Vorschläge werden von der Schulleitung und den zuständigen Lehrkräften sowie teilweise unter Einbezug externer Dienstleister, des Schulträgers sowie Experten der Gemeinde zunächst in der Kleingruppe erörtert, aufbereitet und konkretisiert bevor die mediale Entwicklungen, Neuerungen etc. dann regelmäßig in Gesamtlehrerkonferenzen vorgestellt und mit den Kolleg*innen weiter diskutiert und konkretisiert werden.

Das stetig erweiterte Fachwissen der betreuenden Lehrkräfte zum Beispiel im Umgang mit Moodle, Tablets, PaedML wird von diesen zudem regelmäßig an das Kollegium durch interne Fortbildungen in Kleingruppen und/oder 1 zu 1 Hilfestellungen weitergegeben und auch innerhalb dessen durch weitere medienkompetente Lehrkräfte multipliziert.

Anzumerken ist allerdings, dass wir uns in einigen Bereichen, die deutlich effizienter digital umzusetzen wären, noch am Anfang befinden und Vieles noch analog organisiert wird. Zum Beispiel werden die notwendigen Reservierungssysteme (PC-Räume, Tabletkoffer, Besprechungsräume etc.) noch analog über Listen zum Eintragen im Lehrerzimmer organisiert. Da dies wenig Praktikabilität und Flexibilität bei der Unterrichtsplanung von zu Hause aus zulässt, soll angestrebt werden, dies Reservierungssysteme durch eine digitale Möglichkeit zu ersetzen. Des Weiteren soll zum Beispiel auch die Kommunikation mit den Eltern weiter digital ausgearbeitet werden. Die Anfänge hierfür sind bereits gemacht, indem aktuelle Elternbriefe, welche die Elternschaft schnell erreichen müssen, über unsere Homepage und per Mail digital für die Eltern zur Verfügung gestellt werden. Hier sind allerdings auch weitere Optimierungen und Erweiterungen notwendig.

Schritt 3: Ziele und Maßnahmen

3.1. Unterrichtsentwicklung – UE

Kurzfristige Planung

Kurzfristige Planung	Kurzfristige Maßnahmen	Evaluationskriterium
<ul style="list-style-type: none"> • Individuelle Förderung, Binnendifferenzierung 	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Individualisierungsmaßnahmen werden in den Fächern erprobt (Arbeiten mit QR-Codes, Lernübungen in Apps, etc.) und in den Fachschaften multipliziert 	<ul style="list-style-type: none"> • Feedback der Schüler*innen einholen (minnit-Umfragen), Evaluation der Individualisierungsmaßnahmen in regelmäßigen Abständen in den Fachschaften
<ul style="list-style-type: none"> • Weiterentwicklung der ersten Ideen bzgl. Medienthemenpläne der einzelnen Fächer (siehe unten) • Beginn mit der Erstellung eines fächerübergreifenden Mediencurriculums für Klasse 5-10 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Fachschaften recherchieren, lesen sich ein und tauschen sich aus, wie sie die bereits vorhandenen digitalen Medien im Unterricht einsetzen wollen und erproben dies • Fachschaften erstellen hierfür zudem ein Pilotprojekt 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexion des Einsatzes nach ca. 4-6 Monaten in der Fachschaft • Fachschaft notiert im Anschluss daran ein Einsatzszenario, das in das Mediencurriculum übernommen werden soll (Absprachen bzgl. Klassenstufen im Gesamtkollegium notwendig)
<ul style="list-style-type: none"> • Autonomes und erlebendes Lernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Beispielsweise durch Einsatz von Online-Planspielen, interaktiver Unterrichtsmaterialien H5P, Erstellen von Präsentationsvideos durch SuS, Recherchieren, Anschaffung von geeigneten Apps, z.B. Anton, Nutzen von Moodle und Tools wie Sesam, Edupool, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umfrage Minnit SuS • Lernstandardtests
<ul style="list-style-type: none"> • Bereitstellen von W-Lan fähigen Tablets, barrierefreie Recherchemöglichkeit, damit SuS kreativ und produktiv digitale Medien erstellen können und dabei sich kritisch mit Themen auseinandersetzen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausbau Server und Computerraum, Tabletkoffer, Green Screen mit Zubehör, Apps zur Bearbeitung von Videos etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentation der Ergebnisse z.B. an Schulfesten, Tag der offenen Tür, Projektarbeit

<ul style="list-style-type: none"> • Jede/r Schüler/in kann mit seinem eigenen Tablet ab Klasse 5 umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> • Schüler*innen der Klasse 5 erhalten zu Beginn des Schuljahres eine Einführung in den Umgang mit dem eigenen Tablet (dies wird unter Unterstützung der Medienberater von den Klassenlehrer*innen 5 übernommen) und regelmäßig als festes Tool im Unterricht eingesetzt. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umfrage Minnit SuS • Blitzlicht GLK
<ul style="list-style-type: none"> • Lehrkräfte sollen befähigt/unterstützt werden, Unterricht digital zu verwalten • Schüler*innen sollen gesteuerte Kontrolle über eigene Geräte im Unterricht haben 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung einer unkomplizierten Verwaltungslösung für die Nutzung der Vielzahl an Geräten → MDM-Verwaltung 	<ul style="list-style-type: none"> • Ist die Lösung der Administration aller Geräte für den Einsatz im Unterricht praktikabel?
<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationsmöglichkeiten und Besprechungen digitaler Schülerarbeiten im Plenum, die auf den Schülertablets erstellt wurden 	<ul style="list-style-type: none"> • Drahtlosanbindung, Mediensteuerung und Soundsystem, um alle iPads mit den digitalen Boards in den Klassenzimmern zu verbinden 	<ul style="list-style-type: none"> • Können alle iPads unkompliziert ohne Verlust von Unterrichtszeit mit den digitalen Board im Klassenzimmer verbunden werden?

Medienthemenpläne der einzelnen Fächer

Informatik/BMB

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Medienbildung 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren/Präsentieren/Kooperieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen eines Videos oder digitalen Präsentation, digitales Plakat zum Thema Cybermobbing, Fake News, Hate Speech, Werbung, in Gruppenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/ Tablet Beamer, Kamera, Powerpoint, Kamera, Greenscreen, Video Schnittprogramme, Beleuchtung

7/8	<ul style="list-style-type: none"> • PC-Spiel entwickeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Modellieren und Implementieren, Analysieren und Bewerten, Kommunizieren und Kooperieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Entwickeln einer Spielidee mit Anleitung in Word, Programmieren des Spiels in Scratch2 in Gruppenarbeit 	<ul style="list-style-type: none"> • PC, Tablet, Word, Beamer, Scratch oder andere Programmiersprache
-----	---	---	---	--

WBS

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
7	<ul style="list-style-type: none"> • Medienanalyse 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS beurteilen, inwieweit die Mediengesellschaft ökonomisches Handeln beeinflusst 	<ul style="list-style-type: none"> • Mit Hilfe einer Werberallye analysieren die SuS Einflussfaktoren von Werbung auf ihr Verbraucherverhalten • Anhand von konkreten Werbemaßnahmen werden die Bedeutung von Markenimages und Werbestrategien überprüft • SuS gestalten eine eigene Werbung digital (Werbespots, digitale Werbeplakate etc.) und leisten den Transfer im Hinblick auf Wirkung und Ziele von Werbemaßnahmen 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablets • W-Lan • Kopfhörer
9	<ul style="list-style-type: none"> • Vorgänge an der Börse kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erörtern Börsen als Ort des Aufeinandertreffens von Angebot und Nachfrage 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS lernen Vorgänge an der Börse kennen und erproben diese selbstständig handlungsorientiert mit Hilfe eines digitalen Planspiels 	<ul style="list-style-type: none"> • 1:1 Tablets und interaktives Board/Display zur gemeinsamen Durchführung und Besprechung einzelner Vorgänge

8/9	<ul style="list-style-type: none"> Berufsorientierung - Information und Wissen, Produktion und Präsentation 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS analysieren mit Hilfe von Medien und Institutionen entscheidungsrelevante Informationen für die Berufswahl und gestalten einen Zeitplan für ihre individuelle Berufsfindung Die SuS recherchieren selbstständig mithilfe von elektronischen Medien 	<ul style="list-style-type: none"> SuS gestalten ihr Interessensprofil und erstellen durch medial unterstützte Recherche zwei digitale Steckbriefe, die zu ihrem Gesamtprofil passen SuS recherchieren mögliche Praktiums- und Ausbildungsplätze in der Region ausgehend von einer im Klassenverband erstellten Arbeitgeberlandkarte 	<ul style="list-style-type: none"> Tablets mit Tastatur Textverarbeitungs- und Präsentationsprogramm
8/9	<ul style="list-style-type: none"> Bewerbungen schreiben 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS vergleichen unterschiedliche Bewerbungsverfahren und erstellen eigene Bewerbungsdokumente 	<ul style="list-style-type: none"> SuS üben das Verfassen und Überarbeiten von Bewerbungsdokumenten 	<ul style="list-style-type: none"> Tablets mit Tastatur Textverarbeitungsprogramm

Gemeinschaftskunde

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
9	<ul style="list-style-type: none"> Fake News 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS sehen sich unterschiedliche Medien an und beäugen diese hinsichtlich ihres Wirkens Die SuS erkennen Hass und Hetze im Internet 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS lernen die Beweggründe und das Vorgehen beim Verbreiten von Falschmeldungen lernen 	<ul style="list-style-type: none"> 1:1 Tablets und interaktives Board/Display zur gemeinsamen Durchführung und Besprechung einzelner Vorgänge
9/10	<ul style="list-style-type: none"> Politische Willensbildung 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS entwickeln persönliche Ziele auf der kommunalen als auch auf anderen politischen Ebenen 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS sehen sich interaktive Sitzungen des Bundestags an Die SuS lernen politische Willensbildung anhand des Wahl-O-Mats kennen 	<ul style="list-style-type: none"> 1:1 Tablets und interaktives Board/Display zur gemeinsamen Durchführung und Besprechung einzelner Vorgänge Kopfhörer

Technik

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
7	Werkstoff Kunststoff	<ul style="list-style-type: none"> • ausgewählte grafische Objekte grafisch darstellen • technische Dokumentationen wie Skizzen, technische Zeichnungen [...] mit [...] Computerunterstützung normorientiert erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Lehrgang „CAD/CAM“ Grundlagen für die Konstruktionsaufgabe • Erweiterung des technischen Zeichnens: CAD 	<ul style="list-style-type: none"> • PC (Notebook) • Kosy9 • NCCAD
8	<ul style="list-style-type: none"> • Eingabe, Verarbeitung, Ausgabe 	<ul style="list-style-type: none"> • Logik- und Speicherfunktionen mit elektrischen Bauteilen realisieren • Steuerungen und Regelungen mit Blockdiagrammen beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in das EVA-Prinzip • Einführung in das Arbeiten mit Soft- und Hardware • Einfache Steuerungsaufgaben: <ul style="list-style-type: none"> - logische Grundfunktionen - Speicherfunktion - Zeitfunktion 	<ul style="list-style-type: none"> • PC (Notebook) • fachspezifische Programme
9	<ul style="list-style-type: none"> • Bautechnik • Versorgung und Entsorgung 	<ul style="list-style-type: none"> • technische Informationen aus verschiedenen Quellen sammeln und strukturiert auswerten und präsentieren • zur Veranschaulichung von Ergebnissen und Daten geeignete Tabellen und Diagramme anlegen 	<ul style="list-style-type: none"> • Durch die Beschäftigung mit Planungsunterlagen aus dem Umfeld der SuS (Schule, Wohnhaus...) lernen sie diesen technischen Dokumentationen Informationen zu entnehmen. Sie planen die Einrichtung eines Jugendzimmers. • Deckung des Energiebedarf durch fossile Primärenergieträger wie - Kohle - Erdöl - Erdgas oder - Kernenergie und der erneuerbaren Energieträger wie - Sonnenlicht - Wind - Wasser - Geothermie 	<ul style="list-style-type: none"> • PC (Notebook) • fachspezifische Programme • Beamer

10	<ul style="list-style-type: none"> • Steuern und Regeln 	<ul style="list-style-type: none"> • Programme zur Lösung von Steuerungs- und Regelungsaufgaben erstellen • elektronische Schaltungen entwerfen und realisieren (z. B. Zeitschaltung, bistabile Kippstufe) 	<ul style="list-style-type: none"> • Simulation der Flip-Flop-Schaltung mit der LOGO!-Software • Lüftung eines fensterlosen Raums (Bad/WC); Blinker; Blinklicht für Fahrrad/Helm; Rollladensteuerung; Fußgängerampel; Anlaufverzögerung bei Maschinen (z.B. wg. Schmiervorlauf), Ausschaltverzögerung bei Maschinen (z.B. nachlaufende Absaugung) 	<ul style="list-style-type: none"> • PC (Notebook) • fachspezifische Programme • Beamer • Microbit
----	--	--	---	--

Chemie

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
7/8/9	<ul style="list-style-type: none"> • Stoffe und ihre Eigenschaften 	<ul style="list-style-type: none"> • Stoffeigenschaften experimentell untersuchen und beschreiben • ein Experiment zur Trennung eines Gemisches planen und durchführen <p>an einem ausgewählten Stoff den Weg von der industriellen Gewinnung aus Rohstoffen bis zur Verwendung darstellen</p> <ul style="list-style-type: none"> • ein sinnvolles Ordnungsprinzip zur Einteilung der Stoffe darstellen und anwenden 	<ul style="list-style-type: none"> • Erstellen von Videos zur Versuchsdokumentation (Kameras: Tablet oder Smartphones) z.B. mit Zeitraffung, Zeitlupe • Experimente planen und visualisieren. • Mind-Maps erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet, Smartphones, Wireless-Display-Adapter zum Präsentieren der Ergebnisse <p>Whiteboard, Dokumentenkamera</p> <p>(https://chemix.org/)</p> <p>Whiteboard</p> <ul style="list-style-type: none"> • Experimente zu Trennverfahren, Stoffnachweisen und ersten chemischen Reaktionen (https://basf.kids-interactive.de/)
	<ul style="list-style-type: none"> • Bindungs- und 	<ul style="list-style-type: none"> • die Aggregatzustände mithilfe von 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitales Ionengitter-Modell erstellen und als Anschauungsmodell nutzen. 	

	Wechselwirkungsmodelle	<p>Wechselwirkungen zwischen den Stoffteilchen und ihrer Bewegung erklären</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Ionenbindung beschreiben und typische Eigenschaften des Natriumchlorids und einer wässrigen Lösung begründen 		
9/10	<ul style="list-style-type: none"> • Organische Chemie 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren/Präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS informieren sich in Kleingruppen über verschiedene organische Stoffgruppen und präsentieren diese vor der Klasse 	<ul style="list-style-type: none"> • PC/Tablet, Beamer, Kamera, powerpoint, Kamera, word

Geografie

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren, räumliches Vorstellungsvermögen 	<ul style="list-style-type: none"> • Mithilfe von digitalen Karten und Luftbildern den eigenen Schulweg skizzieren 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet, Beamer, digitaler Atlas oder online Karten
5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren, räumliches Vorstellungsvermögen 	<ul style="list-style-type: none"> • Geocaching im Nahraum 	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilfunkgeräte, Tablet, Internet, online Karten
5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Unsere Erde 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren, erfassen, darstellen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Rekorde der Erde entdecken und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet Beamer, Präsentationsprogramm
5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Deutschland / Europa 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren, erfassen, darstellen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • SuS Präsentieren ein Bundesland (Klasse 5) oder ein Land in Europa (Klasse 6) 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet Beamer, Präsentationsprogramm

5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Nordsee 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren, Informationen auswerten, darstellen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Webquest zur Nordsee 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet, Beamer, Präsentationsprogramm
5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Topographie 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren, räumliches Vorstellungsvermögen 	<ul style="list-style-type: none"> • Onlinequiz zu Ländern oder Regionen in Baden-Württemberg, Deutschland und Europa machen 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet
7/8	<ul style="list-style-type: none"> • Klima- und Vegetationszonen 	<ul style="list-style-type: none"> • Daten erfassen, darstellen, beurteilen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Präsentationen zu einzelnen Klima- oder Vegetationszonen erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet, digitale Karten, Beamer, Präsentationsprogramm
7/8	<ul style="list-style-type: none"> • Regenwald 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren, erfassen, planen, organisieren, kooperieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Eine Exkursion in den Zoologischen Garten planen, vorbereiten und durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet, Beamer, Präsentationsprogramm
7/8	<ul style="list-style-type: none"> • Endogene Kräfte 	<ul style="list-style-type: none"> • Recherchieren, Informationen auswerten, darstellen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein Webquest zu den Kräften aus dem Inneren der Erde durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet, Beamer, Präsentationsprogramm
7/8	<ul style="list-style-type: none"> • Klimawandel, Veränderung der Erde 	<ul style="list-style-type: none"> • Orientieren, Karten und Luftbilder auswerten und vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> • Veränderungen in Regionen beschreiben, Ausdehnungen bestimmen, gezielt Orte und Ereignisse finden 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet, Beamer, digitaler Atlas oder online Karten und Luftbilder
9/10	<ul style="list-style-type: none"> • Bevölkerungswachstum auf der Erde 	<ul style="list-style-type: none"> • Diagramme auswerten, vergleichen, erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Bevölkerungsdiagrammen auswerten: • Sich orientieren • Bevölkerungsanteile ablesen • Bevölkerungsanteile berechnen • Beschreiben und zuordnen • Erklären • Prognose erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • PCs, Tablet, Internet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm, Präsentationsprogramm

9/10	<ul style="list-style-type: none"> Eine Welt-ungleiche Welt 	<ul style="list-style-type: none"> Räumliche Daten, erfassen, auswerten, vergleichen, beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> Mit einem Web GIS arbeiten = Geographisches Informationssystem 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Internet, Beamer, Web GIS Präsentationsprogramm
9/10	<ul style="list-style-type: none"> Migration 	<ul style="list-style-type: none"> Informationen sammeln, verstehen, beschreiben 	<ul style="list-style-type: none"> Kartogramme auswerten z.B. weltweite Arbeitsmigration 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Internet, Beamer
9/10	<ul style="list-style-type: none"> Globalisierung 	<ul style="list-style-type: none"> Recherchieren, Informationen auswerten, darstellen und präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> Ein Web Quest zur Globalisierung durchführen 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Internet, Beamer, Präsentationsprogramm
9/10	<ul style="list-style-type: none"> Nachhaltigkeit 	<ul style="list-style-type: none"> Planen, durchführen, analysieren, präsentieren, kooperieren 	<ul style="list-style-type: none"> Zukunftsfähige Gestaltung von Regionen, Städten, Biosphärengebieten ... 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Internet, Beamer, Präsentationsprogramm

BNT/ Biologie

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
5/6	<ul style="list-style-type: none"> Wirbeltiere 	<ul style="list-style-type: none"> Die Lebensweise und den Körperbau von Säugetieren beschreiben und vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> In Gruppen die wesentlichen Merkmale mit Hilfe einer Internetrecherche erarbeiten und präsentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Beamer, Power-Point
7/8	<ul style="list-style-type: none"> Zelle und Stoffwechsel 	<ul style="list-style-type: none"> Den Bau tierischer und pflanzlicher Zellen anhand mikroskopischer Betrachtungen zeichnen, beschreiben und vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> Mit dem Mikroskop tierische und pflanzliche Zellen sichtbar machen und mit geeigneter Software auf den Beamer übertragen 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Beamer, Mikroskop, geeignete Software
7/8/9	<ul style="list-style-type: none"> Atmung, Blut und Herz-Kreislaufsystem 	<ul style="list-style-type: none"> Die Zusammensetzung des Blutes beschreiben und die Funktion der 	<ul style="list-style-type: none"> In Gruppen die wesentlichen Merkmale mit Hilfe einer Internetrecherche erarbeiten und präsentieren. 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Beamer, Power-Point

		zellulären Bestandteile nennen		
10	• Genetik	• An einfachen Erbgängen die Ausprägung des Phänotyps und dessen Vererbung über den Genotyp erklären (dominant – rezessiv)	• Erbgänge am PC/Tablet mit Hilfe geeigneter Software simulieren und die Ausprägung des Genotyps erkennen.	• PCs, Tablet, Beamer, geeignete Software
10	• Genetik	• Mutationen als Veränderungen von genetischen Informationen beschreiben und die Folgen an einem Beispiel erläutern (z.B. Trisomie 21, Sichelzellenanämie)	• Erbgänge in arbeitsteiliger Gruppenarbeit am PC/Tablet mit Hilfe geeigneter Software simulieren, die Ausprägung des Genotyps erkennen und anschließend präsentieren.	• PCs, Tablet, Beamer, geeignete Software, Powerpoint
10	• Genetik	• Den Vorgang der Mitose und Meiose beschreiben	• Beide Vorgänge mit Hilfe von geeigneter Software am PC animieren, zum Film schneiden und den Film der Klasse präsentieren.	• PCs, Tablet, Beamer, geeignete Software

Musik

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
-------	-------	-------------	---------------------	--------------

5/6	<ul style="list-style-type: none"> • Musik gestalten und erleben • Musik reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Digitale Medien zur Aufnahme und Wiedergabe einsetzen • Die Umwelt in Bezug auf Musik erkunden und die Ergebnisse dokumentieren und präsentieren • Medien zur Musikknutzung im Alltag nennen und deren Möglichkeiten und Gefahren erläutern 	<ul style="list-style-type: none"> • Aufnahmen von Alltagsgeräuschen mit Tablets oder Smartphones 	<ul style="list-style-type: none"> • PC: Audioschnittprogramme • Tablets: Aufnahme-App, Audioschnittprogramme, Kamera-App • Computer, Beamer, Laptop, Stereoanlage, WLANNetzwerk im Fachraum
7/8/9	<ul style="list-style-type: none"> • Musik gestalten und erleben • Medienanalyse / Mediengesellschaft 	<ul style="list-style-type: none"> • Musik produzieren: Einfache tontechnische Aufnahme-, Bearbeitungs- und Wiedergabeverfahren • Bild, Szene oder Text vertonen • Musik im Alltag reflektieren • 1. Werbung, Politik, Gesundheit 2. Gesellschaftl. Kontexte: Ablehnung, Abgrenzung, Solidarisierung 3. Vermarktung, Urheberrecht, Datenschutz, Jugendmedienschutz 	<ul style="list-style-type: none"> • Erzeugen von Tönen: Aufnahme mit Tablet oder Erstellen von Audio (elektronisch) im Programm • Bearbeitung: Verändern von Frequenzen (Equalizer), Schneiden von Spuren 	<ul style="list-style-type: none"> • PC: Audio- und Videoschnittprogramme • Tablets (oder Surface, iOS/Windows kompatibel): Aufnahme-App, Kamera-App, Video- und Audioschnittprogramme • Computer, Beamer, Laptop, Stereoanlage • On-Ear-Kopfhörer im Klassensatz (nicht in-ear)
10	<ul style="list-style-type: none"> • Produktion und Präsentation • Medienanalyse • Medienanalyse / Mediengesellschaft 	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz digitaler Medien zum Produzieren und Bearbeiten • Musik zu Szenen gestalten: Filmmusik / Musiktheater • Mittel und Wirkung von Filmmusik / Musiktheater beschreiben • Gebrauchsweisen, Funktionen, Wirkungen von Musik diskutieren (Filmmusik / Musiktheater) 	<ul style="list-style-type: none"> • Musik im Film, Videoclip, Soundscapes, Klangcollagen erstellen • Wirkung von Filmszenen mit und ohne Musik, Filmszenen und deren Musik vergleichen 	<ul style="list-style-type: none"> • s.o.

Geschichte

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
6	<ul style="list-style-type: none"> • Ägypten/ Griechen/ Römer 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS analysieren die Grundstrukturen der frühen Hochkultur „Ägypten“ / Griechen/ Römer 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erarbeiten die Grundstrukturen der jeweiligen Hochkultur und erstellen hierzu ein Sachbuch/Hörbuch 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • App: „Book Creator“ • Internetzugang
6	<ul style="list-style-type: none"> • Erste Begegnungen mit dem Fach Geschichte 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können Quellenarten unterscheiden und die dazugehörigen Beispiele benennen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erarbeiten die verschiedenen Beispiele der Quellenarten und erstellen hierzu ein Memoryspiel, indem sie über Pixabay Bilder suchen und mit den passenden Quellenbeispielen kombinieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • App: „Memory Spiel“ • Internetzugang
6/8/9	<ul style="list-style-type: none"> • Mittelalter/ Absolutismus/ Erster Weltkrieg/ Krisen der Weimarer Republik/ Die goldenen 20er Jahre 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können ein Erklärvideo zu einem gewählten Thema erstellen und vertiefen dadurch ihr Wissen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erstellen ein Erklärvideo 	<ul style="list-style-type: none"> • Internetzugang • Programm Audacity Video App
9	<ul style="list-style-type: none"> • NS-Kriegsverbrechen und ihre Aufarbeitung 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erinnern an die Opfer und Verbrechen des Nationalsozialismus und werden für das Thema sensibilisiert 	<ul style="list-style-type: none"> • Bei der App kommen Zeitzeug*innen direkt ins Klassenzimmer und berichten von Ihren Erinnerungen und Erlebnissen während des Zweiten Weltkriegs 	<ul style="list-style-type: none"> • Internetzugang • WDR History App
9/10	<ul style="list-style-type: none"> • Von der Teilung zur Einheit 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können die Ereignisse von 1945 bis 1989 chronologisch in einer Zeitleiste darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Das Erstellen einer digitalen Zeitleiste mit dem Programm Timeline JS 	<ul style="list-style-type: none"> • Internetzugang • Programm Timeline JS

Englisch

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
5-10	<ul style="list-style-type: none"> Fernunterricht in Abhängigkeit der Units 		<ul style="list-style-type: none"> Digitaler Unterrichtsmanager zum jeweiligen Lehrwerk zur Unterrichtsplanung bzw. Einsatz im Online-Unterricht 	<ul style="list-style-type: none"> Digitaler Unterrichtsmanager mit Online-Zugang W-Lan ausreichend dimensioniert für Zugriff in Klassenstärke
5/6	<ul style="list-style-type: none"> Big Challenge Wettbewerb 	<ul style="list-style-type: none"> Detailinformationen von Gehörten/Gesehenem mit Hilfe gezielter Aufgaben entnehmen. Diese digital beantworten. 	<ul style="list-style-type: none"> Die Klassen 5/6 nehmen am Wettbewerb teil. Der Test findet in der Onlineversion statt. 	<ul style="list-style-type: none"> Computer, Tablets, WLAN, Onlinezugang
5-10	<ul style="list-style-type: none"> In Abhängigkeit der Unit 	<ul style="list-style-type: none"> Einzelne explizite und ggfs. Implizite Detailinformationen von Gehörten/Gesehenem mithilfe gezielter Aufgaben entnehmen (z.B. Filmsequenz, Beschreibung, Dialog) 	<ul style="list-style-type: none"> 1-2 Filmsequenzen im Lehrwerk behandeln (siehe Verlaufsplan des Lehrerhandbuchs) 	<ul style="list-style-type: none"> DVD des Lehrwerks, Beamer, Computer
5-19	<ul style="list-style-type: none"> In Abhängigkeit der Unit (siehe Umsetzungsvorschläge) 	<ul style="list-style-type: none"> Kurze und einfache Korrespondenz nach vorgegebenem Muster verfassen (z.B. Postkarte, E-Mail, text message, Einladung) 	<ul style="list-style-type: none"> Kl.5: eigene Familie als text message vorstellen Kl. 6: Geburtstageseinladung schreiben Kl. 7: Postkarte aus London oder Liverpool verfassen Kl. 8: Postkarte aus USA Kl. 9/10: Bewerbungsschreiben, Lebenslauf, creative writing 	<ul style="list-style-type: none"> Computer oder Tablets, Software z.B. Officepaket, Lehrwerk
7	<ul style="list-style-type: none"> Describing a picture 	<ul style="list-style-type: none"> Ein vertrautes Thema in sprachlich einfacher Form nach angemessener Vorbereitungsphase zusammenhängend präsentieren, auch median unterstützt (z.B. mit Hilfe von Bildern,...) 	<ul style="list-style-type: none"> SuS dürfen sich ein Bild aussuchen, das sie beschreiben sollen = 1 mündliche Note 	<ul style="list-style-type: none"> Bilder, die Schüler mitbringen (oder aus Lehrwerk, je nach Belieben) Computer, Beamer

9/10			<ul style="list-style-type: none"> • SuS erhalten von Lehrkraft ein Bild, das nach folgendem Schema präsentiert wird: see-think-wonder 	
5/10		<ul style="list-style-type: none"> • Einfache, auch digitale Hilfsmittel zum Verfassen und Überarbeiten eigener Texte weitgehend selbstständig verwenden (z.B. zweisprachige Wörterbücher) • Verschiedene Hilfsmittel zur Erschließung neuen Wortschatzes sowie zur Korrektur des bestehenden Wortschatzes (z.B. Online-Wörterbuch, app) 		<ul style="list-style-type: none"> • Tablets
8-10	<ul style="list-style-type: none"> • Minipräsentationen (Themenwahl in Verbindung mit Lehrwerk frei) 	<ul style="list-style-type: none"> • Ein vertrautes Thema medial unterstützt präsentieren (z.B. gestützt durch Handout, grafische Darstellung) • Ein selbstständig erarbeitetes Thema medial unterstützt präsentieren (z.B. gestützt durch Handout, grafische Darstellung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Kl. 8: 1-2' minute talks • Kl. 9/10 Vorbereitung auf Kommunikationsprüfung 	<ul style="list-style-type: none"> • Evtl. Powerpoint • Plakate, Bilder, reale Gegenstände, phrases
9/10	<ul style="list-style-type: none"> • Intercultural competence, speaking course, cyber bullying (in Abhängigkeit der Unit) 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Wirkweise von Texten in Abhängigkeit von ihrem jeweiligen Medium mithilfe gezielter Aufgaben verstehen (z.B. gedrucktes Gedicht/ Rap-Video, Filmausschnitt/ Romanauszug, Werbung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Siehe Lehrwerk 	<ul style="list-style-type: none"> • Internet für z.B. Videos, Werbung, Lieder, Filmausschnitte

Mathe

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
5/6	• Daten	• Daten erfassen, darstellen und auswerten	• Eine Datenerhebung durchführen	• PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm
5/6	• Dezimalzahlen	• Brüche und Prozentangaben darstellen	• Befragung durchführen und präsentieren	• PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm, Powerpoint
7/8	• Prozente	• Daten erfassen, mit Tabellenkalkulationsprogrammen darstellen und beurteilen	• Umfragen in der Klasse durchführen und mit Tabellenkalkulationsprogrammen in Diagrammen darstellen	• PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm
7/8	• Rationale Zahlen	• Recherchieren, kalkulieren	• Kontoauszüge eines Jugendkontos verstehen und erstellen	• PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm
7/8	• Flächen	• Zeichnen mit DGS, beobachten und analysieren	• Erstellen von geometrischen Mustern mit Hilfe von dynamischen Geometrieprogrammen • Zusammenhänge beobachten • Veränderungen analysieren	• PCs, Tablet, Beamer, dynamisches Geometrieprogramm
7/8	• Wahrscheinlichkeit	• Experimentieren, vergleichen und bewerten	• Zufallsexperimente am Computer simulieren	• PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm
9/10	• Prozente und Zinsen	• Zinsrechnen am Computer	• Zinsrechnen mit Hilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen • Zusammenhänge beobachten • Veränderungen analysieren	• PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm
9/10	• Daten • (Boxplot)	• Daten erfassen, darstellen und beurteilen,	• Mithilfe von Tabellenkalkulationsprogrammen Kennwerte bestimmen	• PCs, Tablet, Beamer, Tabellen-

		<ul style="list-style-type: none"> argumentieren 	<ul style="list-style-type: none"> Zusammenhänge beobachten Veränderungen analysieren 	kalkulationsprogramm
9/10	<ul style="list-style-type: none"> Potenzen / Wurzeln 	<ul style="list-style-type: none"> Beweisen und argumentieren 	<ul style="list-style-type: none"> Näherungsweise Wurzelziehen mit Hilfe des Heron-Verfahrens 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm
9/10	<ul style="list-style-type: none"> Quadratische Funktionen 	<ul style="list-style-type: none"> Modellieren und Implementieren, Analysieren und Bewerten, 	<ul style="list-style-type: none"> Funktionen mit Hilfe von Funktionsplottern zeichnen Gemeinsamkeiten finden Veränderungen analysieren 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Beamer, dynamisches Geometrieprogramm
9/10	<ul style="list-style-type: none"> Kreis 	<ul style="list-style-type: none"> Beweisen und argumentieren 	<ul style="list-style-type: none"> Näherungsweise die Kreiszahl Pi bestimmen 	<ul style="list-style-type: none"> PCs, Tablet, Beamer, Tabellenkalkulationsprogramm

Physik

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
7-10	<ul style="list-style-type: none"> Alle im Bildungsplan enthaltenen Themen 	<ul style="list-style-type: none"> 	<ul style="list-style-type: none"> Zeigen von Aufschrieben, Geräten, Bauteilen und Schülerlösungen Zeigen von Simulationen (von bereits vorhandener Lernsoftware), Videos, Internetrecherche Zeigen von Demonstrationsexperimenten 	<ul style="list-style-type: none"> Dokumentenkamera mit Beamer Laptop mit Internetzugang und Beamer Experimentierkamera mit Beamer

Deutsch

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
5/6	<ul style="list-style-type: none"> Sach- und Gebrauchstexte 	<ul style="list-style-type: none"> Funktionen von Sachtexten bestimmen (z.B. Werbung, Information, Instruktion) 	<ul style="list-style-type: none"> Als Textbasis können z.B. Web-Tutorials genutzt werden 	<ul style="list-style-type: none"> Tablets mit Kopfhörern
5/6	<ul style="list-style-type: none"> Medien 	<ul style="list-style-type: none"> Texte zu Bildern und Bildern zu Texten gestalten; eine Vorlage (..) medial umformen 	<ul style="list-style-type: none"> mithilfe von Textverarbeitungsprogrammen Fotostory, Bildergeschichte, Comic etc.) 	<ul style="list-style-type: none"> Textverarbeitungsprogramm, Tablets mit Tastatur

		<ul style="list-style-type: none"> • Unter Anleitung lineare und nichtlineare Texte gestalten • Ihren Umgang mit Medien im Alltag beschreiben • sich mit den Gefahren bei der Mediennutzung auseinandersetzen; Urheberrecht und Datenschutz mein Umgang mit Medien berücksichtigen 		
6-10	<ul style="list-style-type: none"> • Sach- und Gebrauchstexte 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können nichtlineare Texte auswerten und die entnommenen Informationen als linearen Text darstellen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS werten die Informationen aus einem Diagramm, Schaubild oder einer Tabelle aus und stellen diese in einem Sachtext dar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • App : BookCreator • Internetzugang
6-10	<ul style="list-style-type: none"> • Literarische Texte 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können ihren Leseindruck und ihr erstes Textverständnis erläutern und begründen 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können parallel zum Lesen der Lektüre mithilfe einer App, die das Gestalten eines eBooks ermöglicht, ein Lesetagebuch erstellen, in welches persönliche Leseindrücke, aber Assoziationen festgehalten werden können. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • App : BookCreator • Internetzugang
8-10	<ul style="list-style-type: none"> • Literarische Texte 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können wesentliche Elemente eines Textes bestimmen und in ihrer Funktion beschreiben (Titel, Handlungsverlauf, Figuren und Figurenkonstellationen, Konfliktverlauf, Raum- und Zeitdarstellung) 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erarbeiten parallel zum Lesen ihrer Lektüre z.B. die Figurenkonstellationen und präsentieren anschließend ihre Ergebnisse im Plenum 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablet • App : keynote • Internetzugang
6/7	<ul style="list-style-type: none"> • Literarische Texte 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können mit handlungs- und produktionsorientierten Verfahren ein plausibles Textverständnis herausarbeiten 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS erstellen einen Stop-Motion Film zu einer Fabel oder einer Sage. 	<ul style="list-style-type: none"> • Tablets, PC-Raum

5-10	• Medien	• Die SuS können für ihr Textverstehen Informationsquellen (Lexika, Wörterbücher, Internet) nutzen	• Recherche bzgl. Rechtschreibung, Semantik (Wortbedeutung),	• Recherche im Internet (PC, tablet) W-Lan
5-10	Medien	<ul style="list-style-type: none"> • Informationen in Print und digitalen Medien unter Verwendung einfacher Suchstrategien und Hilfsmittel (z.B. altersgemäße Suchmaschinen und vorausgewählte Informationspfade) finden • Medien hinsichtlich ihrer Darbietungsform und Kommunikationsfunktion beschreiben (...) • Grundlegende Funktionen von Medien unterscheiden • Printmedien und digitale Medien gezielt nutzen und die Auswahl erläutern 	• Internetrecherche bzgl. Literarischer Figuren oder Inhalte von Texten	• Recherche im Internet (PC, Ttablet) W-Lan
6-10	• Medien	• Die SuS können in medialen Kommunikationssituationen (z.B. Blog, SMS, E-Mail) eigene Beiträge adressaten- und situationsbezogen formulieren	• Sich Ausdruck verschaffen und sich austauschen in einem Blog, einer Email, einer SMS oder auf einer anderen sozialen Plattform	
6-8	• Text-Bild-Kohärenz	• Die SuS können Texte zu Bildern und Bilder zu Texten gestalten und ihre Gestaltungsentscheidungen erläutern.	• eine Vorlage (z.B. Gedicht, kurze Geschichte) medial umformen (z.B. Foto story, Bildergeschichte, Comic)	
5-10	• Literarische Texte	• Inhalte eines Hörspiels oder Films wiedergeben.	• Film oder Hörspiel präsentieren	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop/Tablet • Beamer

Französisch

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
6-10	<ul style="list-style-type: none"> • Alle im Bildungsplan enthaltenen Themen 		<ul style="list-style-type: none"> • Internetrecherche- PPP erstellen • Onlineübungen/ Differenziertes Lernen • Passende Lernstandstests (online) zum Lehrwerk • Einfache Korrekturen und Textbesprechung 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 :1 Schülertablets • Nutzbarkeit von Unterrichtsmaterial aus Internet und digitales Lehrwerk • Word, Powerpoint

AES

Stufe	Thema	Kompetenzen	Umsetzungsvorschlag	Medienbedarf
8	<ul style="list-style-type: none"> • Ernährungsbezogenes Wissen – Süßigkeiten und Snacks 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können Sach- und Fachinformationen mithilfe analoger und digitaler Medien beschaffen und auswerten • Die SuS können den Einfluss von Medien (...) auf Bedürfnisse und Alltagshandeln analysieren • Die SuS könne Informationen auf Basis des Fachwissens hinterfragen 	<ul style="list-style-type: none"> • Inhaltsstoffe mit Werbeaussagen (Fernsehwerbung, Web-Tutorials) abgleichen • Mit Hilfe von Ernährungsempfehlungen Alltagshandeln überprüfen 	<ul style="list-style-type: none"> • 1:1 Schülertablets • WLAN • Kopfhörer
9	<ul style="list-style-type: none"> • Konsument scheidungen treffen (Medienanalyse) • Was hilft mit bei der 	<ul style="list-style-type: none"> • Die SuS können Einflussfaktoren auf das Konsumverhalten herausarbeiten • Die SuS können ausgewählte 	<ul style="list-style-type: none"> • Exemplarische Analyse von Werbung/ Tutorials/ Influencermarketing 	<ul style="list-style-type: none"> • 1:1 Schülertablets • WLAN • Kopfhörer

	<p>Kaufentscheidung ? (Information und Wissen, Produktion und Präsentation)</p>	<p>Qualitätsinformationen bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> Die SuS können Verbraucherschutzinstitutionen recherchieren und bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> Produktverpackungen auf Kennzeichnungen untersuchen Informationsquellen wie Testberichte, Verbraucherzentrale, etc. nutzen Erstellen eines Flyers « Tipps fürs clevere Einkaufen » 	
9	<ul style="list-style-type: none"> Wir testen Produkte <p>(Information und Wissen, Produktion und Präsentation)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können Qualitätskriterien beschreiben und nutzen Bekleidung, Ernährung etc. auswählen und bewerten Konsumentenscheidungen diskutieren 	<ul style="list-style-type: none"> Durchführung des vergleichenden Warentests 	<ul style="list-style-type: none"> 1:1 Schülertablets mit Tastatur und Stift WLAN Präsentationsprogramm wie powerpoint oder keynotes Beamer
9	<ul style="list-style-type: none"> Körper und Körpergestaltung <p>(Medienanalyse)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können (persönliche) Schönheitsideale beschreiben und diskutieren 	<ul style="list-style-type: none"> Analyse von Modelshows Rollenbilder/Schönheitsideale im Laufe der Zeit recherchieren 	<ul style="list-style-type: none"> 1:1 Schülertablets mit Tastatur und Stift WLAN Präsentationsprogramm wie powerpoint oder keynotes Beamer
10	<ul style="list-style-type: none"> Ernährung und Gesundheit Ernährungstrends damals und heute Health Claims und der Health-Claims Verordnung 	<ul style="list-style-type: none"> Die SuS können Informationen zu Ernährungstrends beschreiben und anhand gesundheitsrelevanter Kriterien materialgestützt bewerten 	<ul style="list-style-type: none"> Einzelne Essgewohnheiten werden mit bestimmten Zeitabschnitten der deutschen Geschichte in Verbindung gebracht Präsentation eines Zeitstrahls der deutschen Essgewohnheiten Kulturell beeinflusste Ernährungstrends darstelle Gruppenungleiche Recherche zu aktuellen ausgewählten Ernährungstrends Basiswissen zur « Health Claims und der Health- 	<ul style="list-style-type: none"> 1:1 Schülertablets mit Tastatur und Stift WLAN Präsentationsprogramm wie powerpoint oder keynotes Beamer

			Claims Verordnung herausarbeiten	
--	--	--	-------------------------------------	--

Mittelfristige Planung

Mittelfristige Ziele	Mittelfristige Maßnahmen	Evaluationskriterium
<ul style="list-style-type: none"> • Fortschreibung der Medienthemenpläne 	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch der Ideen zum Medienplan über Moodle-Foren und Festlegen je Fach und Schuljahr eines neuen Themas 	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch in GLK, Medienthemenplan wird größer
<ul style="list-style-type: none"> • Umsetzen des erarbeiteten Medienplans 	<ul style="list-style-type: none"> • Wiederholen der Projekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch und Diskussion in der GLK über sinnvollen Einsatz, Verlauf der Projekte zur Nachsteuerung
<ul style="list-style-type: none"> • Flexible und zentrale Raum-, Medien-, Klassenarbeitsbuchungen etc. 	<ul style="list-style-type: none"> • Die analogen Reservierungssysteme (PC-Räume, Tabletkoffer, Besprechungsräume) durch geeignete Möglichkeiten wie Moodle oder einer Software zur Schulorganisation digitalisieren —> Implementierung und Schulung des Kollegiums 	<ul style="list-style-type: none"> • Austausch und Diskussion in der GLK über sinnvollen Einsatz z.B. <ul style="list-style-type: none"> - Bedienbarkeit und Übersichtlichkeit des Systems? - Schafft der Einsatz digitaler Systeme Flexibilität für den Einzelnen?

Langfristige Planung

Langfristige Ziele	Langfristige Maßnahmen	Evaluationskriterium
<ul style="list-style-type: none">• Weiterer Ausbau des Mediencurriculums	<ul style="list-style-type: none">• Kontinuierliche Fortschreibung des Mediencurriculums der Fachschaften jährlich zu Schuljahres Ende, fixer Termin	<ul style="list-style-type: none">• Umfrage im Kollegium, Austausch GLK

3.2 Für die erfolgreiche Unterrichtsentwicklung notwendige Ausstattung – TE

Ziele	Maßnahmen	Kosten	Zeitpunkt
<ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung der Medienthemenpläne der Fächer sowie weitere Pilotprojekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Anschaffung von 38 Laptops für jede/n Kolleg*in • Anschaffung von 159 Tablets für die Schüler*innen 	<i>Hinweis:</i> anderes Förderprogramm	2020/2021
	<ul style="list-style-type: none"> • Anschaffung Tabletkoffer 	1.248,73€	Dez. 2020
<ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung der Medienthemenpläne der Fächer sowie weitere Pilotprojekte 	<ul style="list-style-type: none"> • Anschaffung von 7 Laptops für den Unterricht 	4.425,40€ 85,34€	2020
	<ul style="list-style-type: none"> • Anschaffung von 7 Dokumentenkameras, Beamer, für die restlichen Klassenzimmer 	18.391,80€	2020
	<ul style="list-style-type: none"> • Anschaffung von 7 Projektionsflächen 	2.270,12€	
	<ul style="list-style-type: none"> • Anschaffung von 9 Laptops für den Unterricht 	7.867,09€	2021
	<ul style="list-style-type: none"> • Ergänzung 2 Laptops 	1.745,37€	Aug. 2021
	<ul style="list-style-type: none"> • Anschaffung von 8 Dokumentenkameras, Beamer für die restlichen Klassenzimmer 	11.432,96€	2020
	<ul style="list-style-type: none"> • Ergänzung 2021 Kamera/Beamer 	4.739,77€	2021
	<ul style="list-style-type: none"> • Okt. 2021 Projektionsfläche mit Montage 	1.306,62€ 5.087,37€	
	<ul style="list-style-type: none"> • Leitungsnetzausbau Bau 7 	6.798,91€	2020
	<ul style="list-style-type: none"> • Leitungsnetzausbau Bau 1 – 3 	16.444,46€	2020
<ul style="list-style-type: none"> • Leitungsnetzausbau Bau 7 (Restl. Ausbau) 	1.247,51€	2021	
<ul style="list-style-type: none"> • EDV Leitungsnetzerweiterung Lehrerzimmer 	6.898,88€	Sept. 2021	
<ul style="list-style-type: none"> • Umsetzung der im Bildungsplan geforderten Kompetenzen 	<ul style="list-style-type: none"> • 83 Office-Lizenzen 	5.397,78€	2020

Ziele	Maßnahmen	Kosten	Zeitpunkt
<ul style="list-style-type: none"> • Optimierung des Computerraums 	<ul style="list-style-type: none"> • Ausstattung von 34+2 Arbeitsplätzen micro PC Rechner Bildschirme Tastatur/Maus Einrichtung Software 	35.069,12€	2020
	<ul style="list-style-type: none"> • Server Hardware mit Montage/Installation/Update Windows Server Lizenzen 	10.252,08€	Dez. 2020
	<ul style="list-style-type: none"> • Erweiterung mit SSD Festplatte 	813,60€	März 2021
<ul style="list-style-type: none"> • Stabile und schnelle Internetverbindung in allen Räumen und Gebäuden 	<ul style="list-style-type: none"> • Netzwerkanschlüsse in jedem Klassenzimmer HDMI-Kabel versetzen 	6.142,09€ 894,08€	2021
	<ul style="list-style-type: none"> • 29 neue WLAN-Accesspoints in allen Klassenzimmern und Fachräumen Patchkabel 	14.112,00€ 250,61€	Okt. 2020
<ul style="list-style-type: none"> • 1:1 Klassen - Jede/r Schüler/in wird mit einem eigenen Tablet ausgestattet 	<ul style="list-style-type: none"> • 220 Tablets mit iOS Betriebssystem inkl. Lizenzen sowie Zubehör wie Stift, Tastatur, Hülle etc. 	iPad : 70.000,00€ Stift/Tastatur 52.000,00€	2023
	<ul style="list-style-type: none"> • 80 Tablets mit iOS Betriebssystem inkl. Lizenzen sowie Zubehör wie Stift, Tastatur, Hülle etc. 	iPad : 25.500,00€ Stift/Tastatur 18.900,00€	bis 2024
	<ul style="list-style-type: none"> • Lademöglichkeiten für die Tablets in den Klassenzimmern 	8.000,00€	2023
	<ul style="list-style-type: none"> • Langfristig: Austauschtablets 		ab 2025

Ziele	Maßnahmen	Kosten	Zeitpunkt
<ul style="list-style-type: none"> In allen Klassenzimmern und Fachräumen steht die gleiche digitale Ausstattung zur Verfügung Alle Tablets müssen mit den digitalen Boards in den Klassenzimmern unkompliziert und ohne Verlust von Unterrichtszeit verbunden werden können (Teil 1) 	<ul style="list-style-type: none"> Anschaffung interaktiver Boards/Displays (höhenverstellbar mit Seitenflügeln) für Klassenzimmer Kl. 7-10 und 4 Fachräume, Drahtlosanbindung, Mediensteuerung und Soundsystem, um alle Tablets mit den digitalen Boards in den Klassenzimmern zu verbinden 	Klassenzimmer : 63.917,28€ Fachräume : 21.305,76 €	2023
<ul style="list-style-type: none"> In allen Klassenzimmern und Fachräumen steht die gleiche digitale Ausstattung zur Verfügung Alle Tablets müssen mit den digitalen Boards in den Klassenzimmern unkompliziert und ohne Verlust von Unterrichtszeit verbunden werden können (Teil 2) 	<ul style="list-style-type: none"> Anschaffung interaktiver Boards/Displays (höhenverstellbar mit Seitenflügeln) für alle Klassenzimmer und Fachräume, Drahtlosanbindung, Mediensteuerung und Soundsystem, um alle Tablets mit den digitalen Boards in den Klassenzimmern zu verbinden 	Klassenzimmer : 47.937,96€ Fachräume : 31.958,64€	2024
<ul style="list-style-type: none"> Ausstattung des naturwissenschaftlichen Bereichs 	<ul style="list-style-type: none"> Räume Physik, 2 Chemie/Bio werden mit Dokumentenkamera und Mikroskopen ausgestattet 	5.000,00€	2023
<ul style="list-style-type: none"> Ausstattung der Technikräume 	<ul style="list-style-type: none"> 2 Klassenzimmer mit je 16 Plätzen mit festen Laptops als Steuergeräte, die u.a. mit der Robotik-Anlagen angebunden sind. (Wegfall von Kabel als Sicherheitsvoraussetzung notwendig) Software: NCCAD9 	Laptops 22.000,00€ Robotik-Anlagen 12.000,00€ 1.000,00€	März 2022 Juli 2022

Ziele	Maßnahmen	Kosten	Zeitpunkt
• Optimierung der digitalen Präsentationsmöglichkeit in der Aula	• Laserbeamer + Anschlussysteme + Soundsystem	4.000,00€ 1.000,00€	Sept. 2022
• Verbesserung der Elternkommunikation und Außenwirkung der Schule	• Neuaufstellung/ Modernisierung der Schulhomepage	4.000,00€	Juni 2022
• Digitales Vor- und Nachbereiten von Unterricht	• Anschaffung von WLAN-fähiger Drucker zur pädagogischen Nutzung im Lehrerzimmer und Vorbereitungszimmer	530,82€ 1.000,00€	Jan. 2022 März. 2022
• Drucken von Schülerergebnissen im PC-Raum	• Anschaffung eines netzwerkfähigen Druckers für den PC-Raum	2.000,00€	Juli 2022

3.3 Fortbildungskonzept – PE

Fortbildungskonzept

Das Kollegium wird pädagogisch als auch technisch auf die Veränderungen und die Umsetzung der Unterrichtsentwicklung vorbereitet werden, sodass besuchte externe Fortbildungen intern multipliziert werden oder innerhalb des Kollegiums Mikrofortbildungen (ganz konkrete Kleinstangebote) durchgeführt werden. Externe Partner werden hierzu z.B. aus den Medienzentren eingeladen. Die Organisation und Angebote übernimmt die Schulleitung mit Unterstützung der Multimediaberater*in. Diese Fortbildungen werden verpflichtend für das gesamte Kollegium, jedoch mindestens je einmal im Jahr besucht. Multiplikation kann auch fachschafts- oder projektbezogen sein.

Diese Fortbildungen werden in Absprache mit den Lehrkräften und Fachschaften u.a. an den Themen der Projekte ausgerichtet und z.B. in Barcamps oder „digitalen Nachmittagen“ organisiert. In einem „digitalen Blitzlicht“ werden regelmäßig in den GLKs die Themenwünsche thematisiert. Evaluation der Fortbildungen durch Umfrage oder Feedback, zur Verbesserung des Formats.

Kurzfristige Planung

Kurzfristige Ziele	Kurzfristige Maßnahmen
<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkräfte können mit dem Schulnetzwerk PädML umgehen 	<ul style="list-style-type: none"> SchiLF (Verantwortliche Frau Kamm/ Herr Lindauer)
<ul style="list-style-type: none"> Erweiterung der Medien- und Methodenkompetenz aller Kolleg*innen 	<ul style="list-style-type: none"> Das Kollegium wird dazu angehalten, die bereits vorhandene technische Ausstattung methodisch sinnvoll zu nutzen
<ul style="list-style-type: none"> Multiplikation der Fähigkeiten und Fertigkeiten im Kollegium – Einführung von festen „digitalen“ Multiplikatoren 	<ul style="list-style-type: none"> Um die Erweiterung der Medien- und Methodenkompetenz zu vereinfachen/beschleunigen, werden Multiplikatoren im Kollegium bestimmt, die die Kolleginnen und Fachschaften regelmäßig beraten/unterstützen
<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkräfte können mit den bereits vorhandenen Tablets (Klassensatz im Koffer) <i>technisch</i> umgehen und nutzen diesen auch zunehmend im Unterricht, um die kurzfristigen Ziele (unter 3.1) zu erreichen 	<ul style="list-style-type: none"> Bedarfsorientierte Fortbildungen zu Schuljahresbeginn und zum Schulhalbjahr
<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkräfte beginnen ihre Kompetenzen im Umgang mit verschiedenen digitalen Unterrichtsmethoden/Apps etc. auszubauen, um die individuellen Förderungsmethoden sowie Pilotprojekte in den einzelnen Fächern umzusetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Jede Fachschaft erstellt eine Appliste/Projektliste und erprobt diese im Unterricht (siehe unten) Erworbene Kompetenzen/Erfahrungen etc. werden innerhalb der Fachschaft in regelmäßigen Abständen weitergegeben/evaluiert und protokolliert (siehe unten)
<ul style="list-style-type: none"> Die Administration der Tablets ist gesichert 	<ul style="list-style-type: none"> Regelmäßige Kommunikation mit dem beauftragen externen Partner
<ul style="list-style-type: none"> Die digitale Kommunikation mit den Eltern über digitale Elternbriefe wird ausgebaut 	<ul style="list-style-type: none"> Erneuerung und Pflege der Schulhomepage

Mittelfristige Planung & Langfristige Planung

Mittelfristige & langfristige Ziele	Mittelfristige Maßnahmen
-------------------------------------	--------------------------

<ul style="list-style-type: none"> • Alle Lehrkräfte können mit den neuen Tablets (iOS-Betriebssystem) sowie den neuen interaktiven Boards/Displays in den Klassenzimmern sicher umgehen • Sie können kreativ mit den Boardwerkzeugen der Tablets umgehen • Sie kennen die Möglichkeiten wie SuS und Lehrkräfte mit dieser Ausstattung präsentieren können 	<ul style="list-style-type: none"> • Alle Lehrkräfte erhalten eine Fortbildung zur Einführung der Tablets/interaktiven Boards/Displays durch externen Partner • Regelmäßige „Auffrischungsfortbildungen“ vor allem während der Einführungsphase, Besuch der „digitalen Nachmittage“ und SchiLFs • Microfortbildungen • Neuzugänge im Kollegium werden zu Beginn jeden Schuljahres nach einem festgeschriebenen Zeitplan eingeführt (muss noch erstellt werden) • Es gibt ein „how to“ Dokument, (muss noch erstellt werden) in dem es einen Überblick für die neuen Lehrkräfte und Referendare über die digitalen Medien- und Einsatzmöglichkeiten gibt.
<ul style="list-style-type: none"> • Ein sinnvoller pädagogischer und technischer kompetenter Einsatz der Tablets sowie der interaktiven Boards ist Teil der Unterrichtsroutine der Lehrkräfte 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortführung der Mico-SchiLFs und Weitergabe von Kompetenzen durch Multiplikatoren im Kollegium
<ul style="list-style-type: none"> • Die Lehrkräfte verfügen über routinierte Kenntnisse und Kompetenzen zum Einsatz verschiedener digitaler Werkzeuge in den einzelnen Unterrichtsphasen 	<ul style="list-style-type: none"> • Interne Fortbildung am pädagogischen Tag zum fächerübergreifenden Einsatz verschiedener digitaler Werkzeuge im Unterricht • Fachspezifische Fortbildungen zum Umgang mit fachspezifischen Apps <i>(unter Einbeziehung der amtlichen Lehrkräftefortbildung, des Landesmedienzentrums, der Kreis- oder Stadtmedienzentren etc.)</i>
<ul style="list-style-type: none"> • Fortbildungsbedarf sowie Fortbildungsangebote werden stetig ausgebaut und an den Kompetenzstand der Lehrkräfte angepasst 	<ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßiges digitales Blitzlicht in GLK und Fachschafts Sitzungen, um den Bedarf/ Wunsch von Fortbildungen umzusetzen.
<ul style="list-style-type: none"> • Fortbildungen werden vom Medienteam bzw. den Fachschaften (bei fächerspezifischen Fortbildungen) 2x jährlich evaluiert 	<ul style="list-style-type: none"> • Führen eines Schulportfolios (Fortbildungs- und Kompetenzportfolio, siehe unten) zu besuchten Fortbildungen sowie zum Medieneinsatz
<ul style="list-style-type: none"> • Existenz eines routinierten Multiplikatorensystems innerhalb des Kollegiums 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortbildungs-Workflow sowie Teilnahme an SchiLFs sind teilweise verpflichtend

3.4 Einbindung der Schulgemeinschaft in zukünftige Veränderungen – OE

Planung

Beteiligte	Kurzfristige Ziele	Kurzfristige Maßnahmen
Lehrkräfte / Kommunikation intern	<ul style="list-style-type: none"> • Das Kollegium thematisiert und diskutiert den Medienzustand (Zustand Tablets der SuS und Boards im Klassenraum) und Medieneinsatz regelmäßig und kritisch • Fortbildungen 	<p>Austausch der Berichte über diese Ausstattung über ein Forum, Tool in Moodle (Transparenz)</p> <p>SchiLFs etc. werden über Moodle bekannt gegeben und von verantwortlichem Team (Schulleitung, Multimediaberater, Lehrer) organisiert</p>
Schüler/-innen	<ul style="list-style-type: none"> • Einbindung durch Verantwortung • digitale Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> • Schülermedienmentoren je Klassenstufe werden ausgebildet, ähnlich Streitschlichter • Ausweitung der Kommunikation mit Netzwerkbetreuern über Moodle.
Eltern	<ul style="list-style-type: none"> • Information • Einbindung • digitale Kommunikation 	<ul style="list-style-type: none"> • Elternabende • Umfragen zur Evaluation • Email, sofern kein besserer Messenger existiert
Schulträger	<ul style="list-style-type: none"> • Information 	<ul style="list-style-type: none"> • Regelmäßige Meetings
Externe Partner	<ul style="list-style-type: none"> • KMZ/ LMZ • Einbindung Partnerbetriebe • Meccodia, Amt für Arbeit 	<ul style="list-style-type: none"> • Fortbildungen • Schüler Praktika • IMedienkompetenz Schüler*innen, WBS

Schritt 4: Evaluation

Die Schulleitung, das Medienteam, die Fachschaften und das Gesamtkollegium werden sich nach Fertigstellung dieses Medienentwicklungsplans regelmäßig mit medienpädagogischen Themen befassen, um - wie in Schritt 1 beschrieben - im Zuge der Verwirklichung unserer Visionen sicherzustellen, dass die Medienbildung und Förderung der Medienkompetenz in Schule und Unterricht - auch in Zusammenarbeit mit der Elternschaft einen selbstverständlichen Stellenwert erlangt und sich unsere Schülerinnen und Schüler damit zunehmend in der technisch beschleunigten Lebenswelt adäquat orientieren können.

Evaluationskonzept	
Wer soll einbezogen werden?	<ul style="list-style-type: none"> • GLK, Fachschaften, Schüler*innen, Eltern
Wie soll evaluiert werden?	<ul style="list-style-type: none"> • Über Onlinefragebögen mit minnit (dieses Verfahren ist im Kollegium bereits bekannt) • In den Fachschaftssitzungen zur Evaluation ihrer Zielsetzungen (Medieneinsatz/Pilotprojekte, siehe 3.1). • Blitzlichter/ Austausch in der GLK
Wann soll evaluiert werden?	<ul style="list-style-type: none"> • Mehrmals jährlich zu festgelegten, verpflichtenden Zeitpunkten • nach umgesetzten Projekten
Wer wertet die Evaluationen aus?	<ul style="list-style-type: none"> • Medienteam und Schulleitung
Wie werden die Konsequenzen an die Schulgemeinschaft kommuniziert?	<ul style="list-style-type: none"> • GLK, Schulkonferenz, Moodle

Uns ist bewusst, dass es hierfür im Rahmen der Unterrichtsgestaltung und -entwicklung in den Bereichen Lernen mit und über Medien notwendig ist, stetig in den Fachschaften sowie im Gesamtkollegium zu kooperieren sowie sich über die durch Fortbildungen etc. erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten in regelmäßigen Abständen auszutauschen (z.B. zum Einsatz von digitalen Medien im Unterricht etc.), diese zu evaluieren und den daraus resultierenden weiteren Fortbildungs- und Optimierungsbedarf zu erfassen.

Bereich: Unterrichtsentwicklung

Fachübergreifende Ziele	Evaluationskriterien	Wer wird befragt?	Wann wird befragt?
<ul style="list-style-type: none"> Die medienpädagogischen Kompetenzen der Lehrkräfte werden stetig gestärkt. Sie werden damit befähigt, die medienpädagogischen Ziele umzusetzen 	<ul style="list-style-type: none"> Einschätzungen der eigenen medienpädagogischen Kenntnisse der Lehrkräfte 2x jährlich im Rahmen von online-Umfragen (minnit) Wie kompetent fühlt sich das Kollegium? Können die Ziele problemlos umgesetzt werden? Was hindert daran? Entwicklungen im Vergleich zum jeweils vorherigen Ist-Zustand werden vom Medienteam evaluiert Ergebnisse fließen in die Überarbeitung des Fortbildungskonzeptes 	<ul style="list-style-type: none"> Kollegium 	<ul style="list-style-type: none"> Schulhalbjahr und Schuljahresende
<ul style="list-style-type: none"> Weiterentwicklung der Medienthemenpläne der Fächer und des Medientheoriecurriculums 	<ul style="list-style-type: none"> Werden die 6 Kompetenzbereiche der Medienbildung im Unterricht ausreichend gestärkt/gefördert? Wo und wie kann das Lernen mit und über Medien vertieft werden? In welchen Klassenstufen ist die Förderung welcher Kompetenzen sinnvoll? Findet -wie geplant - ein regelmäßiger Austausch diesbezüglich in den Fachschaften statt? 	<ul style="list-style-type: none"> Fachschaften, anschließend GLK, Schüler*innen, Medienteam 	<ul style="list-style-type: none"> 1-2 x jährlich
<ul style="list-style-type: none"> Die Verbindlichkeit von Medienbildung im Schultag wird zunehmend erhöht 	<ul style="list-style-type: none"> Werden Pilotprojekte in den Fachschaften erarbeitet, weiterentwickelt, reflektiert etc.? Wurden die durchgeführten medienpädagogischen Inhalte im Unterricht im Klassentagebuch einheitlich dokumentiert? 	<ul style="list-style-type: none"> Schulleitung 	<ul style="list-style-type: none"> 1-2 x jährlich

Bereich: Ausstattungskonzept (in Bezug auf die Unterrichtsentwicklung)

Ziel	Evaluationskriterien	Wer wird befragt?	Wann wird befragt?
<ul style="list-style-type: none"> • Einsetzbarkeit der zukünftigen digitalen Schulorganisation zu optimieren 	<ul style="list-style-type: none"> • Können alle Lehrkräfte die digitalen Reservierungssysteme (Medien, Klassenarbeiten, Raumbuchungen etc.) sicher bedienen? • Wo gibt es Unklarheiten/ Probleme? • Was soll so beibehalten/geändert werden? 	<ul style="list-style-type: none"> • Kollegium 	<ul style="list-style-type: none"> • In der GLK nach ausreichen der Einführungs- und Erprobungsphase
<ul style="list-style-type: none"> • Die Ausstattung eignet sich zur Umsetzung der gesetzten Ziele der Fachschaften 	<ul style="list-style-type: none"> • Entspricht die Ausstattung unseren pädagogischen und didaktischen Anforderungen? • Orientiert sich das pädagogische Konzept an den Bedürfnissen der Schüler*innen? • Gibt es technische Probleme, die behoben werden müssen? Wie ist die Fehlerbehebung geregelt? Sind die Möglichkeiten/Wege Fehlerbehebungen umgehend in die Wege zu leiten, bekannt? 	<ul style="list-style-type: none"> • Kollegium, Fachschaften, Medienteam, Schulträger, externe Partner 	<ul style="list-style-type: none"> • 2x jährlich

Bereich: Fortbildungskonzept (in Bezug auf die Unterrichtsentwicklung und das Ausstattungskonzept)

Ziel	Evaluationskriterien	Wer wird befragt?	Wann wird befragt?
<ul style="list-style-type: none"> Die Lehrkräfte werden dazu befähigt, die vorhandene sowie die neue digitale Ausstattung technisch sicher sowie pädagogisch und didaktisch sinnvoll in ihren eigenen Unterricht zu integrieren 	<ul style="list-style-type: none"> In welchen medienpädagogischen Bereichen haben wir uns als Schule/Lehrkräfte zufriedenstellend weiterentwickelt? Wie oft wird „wie früher“ unterrichtet? Passen die verpflichtenden Fortbildungen zu den Bedürfnissen der Kolleg*innen? Welche individuellen Fortbildungswünsche haben wir innerhalb der Fachschaften? Welche verpflichtenden weiteren Fortbildungen braucht das gesamte Kollegium? 	<ul style="list-style-type: none"> Kollegium, Fachschaften 	<ul style="list-style-type: none"> 2x jährlich

Bereich: Schulische Prozesse (in Bezug auf das Gesamtkonzept)

Ziel	Evaluationskriterien	Wer wird befragt?	Wann wird befragt?
<ul style="list-style-type: none"> Transparenz gegenüber Schüler*innen und Eltern 	<ul style="list-style-type: none"> Wurde der Einsatz und der Umgang mit den Schülertablets klar und transparent eingeführt? Orientiert sich das pädagogische Konzept an den Bedürfnissen der Schüler*innen? 	<ul style="list-style-type: none"> Schüler*innen und Eltern 	<ul style="list-style-type: none"> Nach Einführungsphase der neuen Schülertablets

Schritt 5: Zeitplan

Schuljahr	Planung
bis Ende Schuljahr 2020	<ul style="list-style-type: none"> • Implementierung der ersten Schritte der Unterrichtsentwicklung • Weiterarbeit am Mediencurriculum • Start der Fortbildungsreihe zum Umgang mit den interaktiven Whiteboards • Intensivierung „App der Woche“ • Workshop für Eltern • Evaluation
Schuljahr 2020 / 2021	<ul style="list-style-type: none"> • Umbenennung Fach „Computerunterricht“ in „Medienbildung“ • Verbindlichkeiten schaffen für die Integration der drei Kernbereiche „Medienwissen“, „Medienhandeln“, „Medienbewertung“ in den Unterricht • Fertigstellung des Mediencurriculums • Sukzessive Ausstattung aller Klassenräume mit digitalen Präsentationsmedien (Priorität 1) • Durchführung Fortbildung nach Fortbildungskonzept • Zwei runde Tische zur Schulentwicklung • Schüler: Ausbildung zu Medienmentoren • Workshops und Infoabende für Eltern • Evaluation
Schuljahr 2021 / 2022	<ul style="list-style-type: none"> • Anpassung / Erweiterung des Mediencurriculums • Ausstattung aller Klassenräume mit digitalen Präsentationsmedien (Priorität 2) • Weiterführung des Fortbildungskonzepts bzw. neue Umfrage und Evaluation bisheriges Kompetenzzuwachses • Fortführung der runden Tische und der Einbindung von Eltern und Schülern • Evaluation
langfristige Planungen und Zielvorstellungen	<ul style="list-style-type: none"> • zunehmende Etablierung von Medienbildung im Schulalltag und als übergreifender Kompetenzbereich in allen Fächern • ggf. Neuanschaffungen bei Bedarf aus päd. Gründen • jährliche Auswertung und Darstellung des Mediennutzungsverhalten unserer SuS auf Basis des jährlichen Schülerfragebogens • jährlicher Fragebogen zur Erfassung der medienpädagogischen Kompetenzen, Medieneinsatz im Unterricht, Fortbildungswünsche, Barrieren im Unterricht, Technik, Organisation • Fortsetzung des Fortbildungskonzepts • Fortsetzung der Integration der Schulgemeinschaft in die Schulentwicklung

Tabelle 8: Umsetzungszeitplan für die nächsten beiden Schuljahre