



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II



Medien- und Digitalisierungskonzept

Dieses Medienkonzept ist auf der Lehrerkonferenz am 20.05.2025 und auf der Schulkonferenz am 11.06.2025 verabschiedet worden.

Es wird nach der Erprobung in regelmäßigen Zyklen evaluiert und alle zwei Jahre den Gremien zur Revision wieder vorgelegt, das nächste Mal also im Frühjahr 2027.

Comenius-Gymnasium Datteln

Südring 150

45711 Datteln

Tel.: 02363 3747-0

Fax: 02363 3747-22

www.comenius-gymnasium-datteln.de

Mail: info@cg-datteln.de



Inhalt

1. Vorwort	3
2. Technische Ausstattung (Mai 2025).....	4
3. Wartungskonzept	5
4. Medienarbeit am Comenius-Gymnasium	7
4.1 Aktuelle Ziele der Medienarbeit am Comenius Gymnasium	8
4.2 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	10
4.3 Medienpädagogische Projekte	11
4.3.1 Verantwortungsvoller Umgang mit sozialen Medien	11
4.3.2 iPad-Führerschein	11
4.3.3 Technik-Scouts	12
4.3.4 Medien-Scouts	12
4.3.5 Konzept zur Prävention von Cybermobbing	12
4.3.6 Ausbau digitaler Kompetenzen im Rahmen der Berufsorientierung	13
5. Schulorganisatorische Zielsetzungen	13
5.1 Datenschutz	13
5.2 Schulverwaltung	14
5.3 Fort- und Weiterbildung	14
6. Evaluation	15
6.1 Zielsetzung der Evaluation.....	15
6.2 Formen der Evaluation	15
6.3 Auswertung und Weiterentwicklung.....	16
7. Vision	16
7. 1 Pädagogische Vision	16
7.2 Technische Vision	17
8. Anhang.....	20



1. Vorwort

Das Comenius-Gymnasium Datteln versteht sich als ein Ort zukunftsgerichteter Bildung im Sinne Johann Amos Comenius – couragiert, ganzheitlich, demokratisch. Bildung heißt für uns: junge Menschen zur Selbstbestimmung zu befähigen, zur Mitgestaltung einer zunehmend digitalen Welt zu ermutigen und sie in ihrer persönlichen Entwicklung ganzheitlich zu begleiten.

Unsere pädagogische Arbeit beruht auf einem positiven Menschenbild, das die Würde jedes Einzelnen achtet – unabhängig von Herkunft, Begabung oder Leistung. Dieses Fundament prägt auch unseren Umgang mit digitalen Medien: Wir verstehen Digitalisierung nicht als technischen Selbstzweck, sondern als pädagogisch begründeten Gestaltungsraum. Lernende sollen Medien nicht nur bedienen, sondern sie reflektiert, kreativ und verantwortungsbewusst nutzen – um sich Wissen zu erschließen, Perspektiven zu erweitern und aktiv an gesellschaftlichen Prozessen teilzunehmen.

Das vorliegende Medienkonzept ist Ausdruck eines gemeinsamen Entwicklungsprozesses: Lehrende, Lernende, Eltern und externe Partner gestalten gemeinsam eine Schule, in der Medienbildung systematisch verankert ist, technische Ausstattung sinnvoll eingesetzt wird und die pädagogischen Potenziale der Digitalisierung voll zur Entfaltung kommen.

Dabei setzen wir auf Partizipation, kritische Reflexion und demokratische Teilhabe – auch und gerade im digitalen Raum. Medienbildung heißt für uns: die Voraussetzungen schaffen, damit unsere Schülerinnen und Schüler informiert, selbstbestimmt und verantwortlich in einer zunehmend komplexen Welt agieren können.

In diesem Sinne ist das Medienkonzept kein abgeschlossenes Produkt, sondern ein dynamisches Instrument der Schulentwicklung. Es dokumentiert den aktuellen Stand unserer Arbeit, benennt Perspektiven für die Zukunft und wird regelmäßig weiterentwickelt – im Dialog, mit Augenmaß und im Sinne der Bildungsqualität, für die das Comenius-Gymnasium steht.

Dr. Alexia Benthaus, Schulleiterin

Janita Pfromm, Digitalisierungsbeauftragte



2. Technische Ausstattung (Mai 2025)

Das Comenius-Gymnasium verfügt bereits über eine umfassende digitale Infrastruktur, die die Grundlage für eine zeitgemäße schulische Medienbildung sowie die digitale Schulorganisation bildet. Die technische Ausstattung ist so konzipiert, dass sie vielfältige unterrichtliche Szenarien ermöglicht, erste Formen des selbstgesteuerten Lernens unterstützt und die Grundlage für projektorientiertes, kollaboratives sowie individualisiertes Arbeiten schafft.

Im Hauptgebäude stehen zwei zentrale Computerräume zur Verfügung: ein Computerraum mit 32 Arbeitsplätzen sowie eine sogenannte *Study Hall*, die über 17 PC-Arbeitsplätze verfügt. Beide Räume sind mit Projektoren, Apple TVs und Druckern ausgestattet und bieten so ideale Voraussetzungen für verschiedene Formen des digitalen Lernens. Der Computerraum wird primär im Informatikunterricht eingesetzt, steht jedoch auch regelmäßig für Projektunterricht und digitale Arbeitsphasen in anderen Fächern zur Verfügung – insbesondere in den Naturwissenschaften. Dabei ist für die lehrplankonforme Unterrichtsgestaltung die Ausstattung mit Windows-PCs notwendig. Die *Study Hall* fungiert als digitales Lernbüro und wird von den Schülerinnen und Schülern für die individuelle Arbeit an Aufgaben, Präsentationen oder Recherchen genutzt.

Alle Lernenden erhalten mit Eintritt in die Schule einen persönlichen, passwortgeschützten IServ-Account, der vielfältige Funktionen wie E-Mail, Messenger, Dateiablage und Aufgabenmanagement bündelt. Darüber hinaus stehen ihnen eine schulische Apple-ID mit 200 GB Cloudspeicher, ein WebUntis-Zugang zur Einsicht des Stundenplans sowie ab Jahrgangsstufe 8 ein Microsoft-365-Account zur Verfügung. Diese digitalen Zugänge ermöglichen nicht nur eine verlässliche Kommunikation und Organisation innerhalb der Schulgemeinschaft, sondern bieten auch die technische Grundlage für eine kontinuierliche, flexible und datensichere Lernbegleitung.

Im Unterricht kommen flächendeckend mobile Endgeräte in Form von iPads zum Einsatz. Jede Schülerin und jeder Schüler verfügt über ein eigenes, vom Schulträger bereitgestelltes Gerät, das individuell im Fachunterricht genutzt wird – z. B. zur Informationsrecherche, zur Dokumentation von Lernprozessen, für kollaborative Projektarbeit, als digitales Schulbuch oder zur Erstellung multimedialer Lernprodukte. Die Arbeit mit Tablets ermöglicht differenzierte Lernzugänge und fördert die Medienkompetenz durch den reflektierten Einsatz digitaler Werkzeuge.

Die Klassenräume im Hauptgebäude sind durchgängig mit Projektionsmöglichkeiten über Apple TV ausgestattet. Ein Großteil der Räume verfügt zudem bereits über moderne interaktive DigiBoards, die sukzessive flächendeckend installiert werden. Diese Tafelsysteme bieten erweiterte didaktische Möglichkeiten für eine anschauliche, multimediale und adaptive Unterrichtsgestaltung. In der Fachschaft Physik wird ergänzend ein 3D-Drucker eingesetzt, um komplexe naturwissenschaftliche Inhalte modellhaft zu visualisieren und forschend-entdeckendes Lernen zu ermöglichen.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Ein leistungsstarker Gigabitanschluss der Deutschen Telekom sorgt am Hauptstandort für eine we-stabile Internetverbindung. Über Access Points der Firma Aruba ist eine flächendeckende WLAN-Versorgung in fast allen Unterrichtsräumen gewährleistet.

Die Dependence des Comenius-Gymnasiums ist ebenfalls umfassend digital ausgestattet: Alle Fach- und Klassenräume verfügen hier bereits über DigiBoards. Die Internetversorgung erfolgt über eine 250 Mbit-Leitung, die auch hier stabile digitale Lehr- und Lernszenarien ermöglicht.

Die schulische Verwaltung ist über eine Remote-Desktop-Verbindung an den städtischen Termi-nalserver angebunden. Verwaltungsmitarbeitende sowie Mitglieder der erweiterten Schulleitung greifen so auf zentral verwaltete Systeme zu. Insgesamt stehen an beiden Standorten zwölf Dru-cker und fünf Kopierer zur Verfügung. Zusätzliche PC-Arbeitsplätze mit Druckern für Lehrkräfte im pädagogischen Netz befinden sich in der Lehrerbibliothek sowie im Büro der Studien- und Berufs-beratung.

Das Kollegium nutzt für die dienstliche Kommunikation schulische IServ-Mailadressen. Darüber hinaus ist jede Lehrkraft mit einem eigenen iPad ausgestattet, das sowohl für die unterrichtliche Arbeit als auch für die Organisation schulischer Aufgaben, für Fortbildungen und die Kommunika-tion innerhalb des Kollegiums verwendet wird. Die langfristige Bereitstellung dieser Geräte bildet die Grundlage für eine digitale Unterrichtsentwicklung, erleichtert die Integration digitaler Medien in den Fachunterricht und unterstützt die Lehrkräfte bei der professionellen Unterrichtsvorberei-tung und -durchführung.

3. Wartungskonzept

Um einen reibungslosen und sicheren Einsatz der digitalen Infrastruktur im Schulalltag zu gewähr-leisten, ist eine zuverlässige Wartung und Betreuung der Technik in Absprache mit dem Schulträ-ger unerlässlich. Die mobilen Endgeräte (iPads) der Lehrkräfte und Lernenden, die WLAN-Infra-struktur sowie die DigiBoards werden regelmäßig von der städtischen IT gewartet. Dabei stellt die Stadtverwaltung sicher, dass Hard- und Software stets auf dem aktuellen Stand ist, datenschutz-konform betrieben wird und stabil läuft. System- und Sicherheitsupdates werden zentral und au-tomatisiert über die Mobile-Device-Management-Plattform *Jamf School* eingespielt. Diese zent-rale Steuerung gewährleistet einheitliche Standards und ermöglicht eine effiziente Administra-tion aller Endgeräte im Schulbetrieb.

Die Wartung der noch vorhandenen stationären PCs, der AppleTV-Einheiten und Beamer (vgl. technische Ausstattung) wird durch ein schulinternes IT-Team im Rahmen des sogenannten First-Level-Supports übernommen. Dieses Team, bestehend aus technisch geschulten Lehrkräften und administrativ unterstützenden Personen, fungiert als erste Anlaufstelle bei technischen Fragen und Störungen im Schulalltag.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

Probleme und Störungen werden von Schülerinnen und Schülern sowie dem Kollegium über ein etabliertes Ticket-System gemeldet. Alternativ sind Rückmeldungen auch per E-Mail oder im direkten persönlichen Kontakt möglich. Durch diese mehrgleisige Kommunikationsstruktur kann schnell und gezielt auf technische Schwierigkeiten reagiert werden, was wiederum einen störungsarmen Unterrichtsbetrieb sicherstellt.

Die Zuständigkeiten innerhalb des technischen Supports verteilen sich wie folgt:

Team Verwaltung:	Bossmeyer, Elfert
Stundenplanung Vertretungsplanung Untis Administration WebUntis Administration Schild Administration SchildWeb Homepage Datenschutz Statistik	
Team IT :	Pfromm, Eckmann, Frenck, Schmauck, Schulze
IServ Administration iPad-Ausgabe Lehrer Schulungen Mediengestaltung <u>1st Level Support:</u> IServ iPads MS 365, Drucker WebUntis Klassenbuch Konzept Hardware (päd. Netz)	Eckmann Pfromm Schmauck Schulze Frenck alle
iPad-Ausgabe Lernende und Schadensmeldungen	Hohmann, Tegeler
Medienkonzept:	Pfromm, Frenck
Facebook-Auftritt Instagram	Wels Mahlmeister
Städtische IT:	Klein, Schmidt, Marschalk, Hinz
Verwaltungsnetz Administration Verwaltungsdrucker iPads Administration Hardwarebeschaffung	



4. Medienarbeit am Comenius-Gymnasium

Bereits 2016 legte die Kultusministerkonferenz mit ihrer Strategie „*Bildung in der digitalen Welt*“ die Grundlage für die Weiterentwicklung von Unterricht und Schulorganisation im digitalen Zeitalter. Sie macht deutlich: Wer junge Menschen angemessen auf ein Leben in einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft vorbereiten will, muss sie befähigen, sich sicher, kritisch und aktiv in dieser Welt zu bewegen. Digitale Technologien prägen nahezu alle Lebensbereiche und Altersstufen – entsprechend muss auch das schulische Lernen darauf reagieren.

Ein Lernen in der digitalen Welt unterscheidet sich grundlegend vom traditionellen analogen Lernen. Es ist:

- lernerzentriert – orientiert an den Bedürfnissen der Lernenden,
- erforschend – selbstentdeckend statt rezeptiv,
- problemorientiert – mit Blick auf reale Fragestellungen,
- perspektivisch – offen für alternative Sichtweisen,
- kontextualisiert – eingebettet in sinnvolle Zusammenhänge,
- ergebnisoffen – mit Raum für kreative Lösungen.

(vgl. Rosa, Lisa: *Lernen im digitalen Zeitalter*)

Ziel dieser veränderten Lernkultur ist es, zentrale Kompetenzen wie kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation und Kollaboration zu fördern. Diese sogenannten *4K-Kompetenzen* bilden die Grundlage für ein selbstbestimmtes, reflexives Lernen im 21. Jahrhundert.

Für uns als Schule bedeutet das: Wir wollen die Möglichkeiten digitaler Medien mit unseren pädagogischen Prinzipien verknüpfen und eine gemeinsame Vision des digitalen Lernens entwickeln. Die Verfügbarkeit digitaler Bildungsinhalte eröffnet dabei vielfältige didaktische Chancen. So können etwa:

- komplexe Zusammenhänge visualisiert werden,
- unterschiedliche Lerntypen individuell angesprochen werden,
- Lernprozesse hinsichtlich Tempo und Ort flexibilisiert werden,
- Perspektivwechsel angeregt und Diskussionen gefördert werden,
- personalisierte Lernmaterialien bereitgestellt werden,
- die Eigenständigkeit der Lernenden gestärkt werden.

Ein Modell zur systematischen Integration digitaler Medien in den Unterricht bietet das sogenannte SAMR-Modell von Ruben Puentedura. Es beschreibt vier Stufen der digitalen Transformation von Unterricht: *Substitution*, *Augmentation*, *Modification* und *Redefinition*.

Dieses Modell hilft dabei, digitale Technologien nicht nur als Ersatz, sondern als Erweiterung und Neugestaltung von Lernprozessen zu nutzen.

Das SAMR-Modell

Wie können digitale Medien für die Gestaltung von Aufgaben eingesetzt werden?

R

REDEFINITION (Neugestalten)

Digitale Medien ermöglichen neuartige Aufgabenformate, die analog so nicht möglich sind

M

MODIFIKATION (Umgestalten)

Digitale Medien ermöglichen eine bedeutsame Umgestaltung von Aufgaben

A

AUGMENTATION (Erweitern)

Digitale Werkzeuge sind ein direkter Ersatz für Arbeitsmittel, wobei zusätzliche Möglichkeiten entstehen

S

SUBSTITUTION (Ersetzen)

Digitale Werkzeuge sind ein direkter Ersatz für analoge Arbeitsmittel ohne funktionale Änderung

IQESonline IQES 2020, nach Puentedura 2012

Quelle: <https://www.iqesonline.net/bildung-digital/digitale-schulentwicklung/modelle-zur-digitalisierung-von-schule-und-unterricht/das-samr-model/> [Abruf: 23.05.2022]

Vor diesem Hintergrund stehen wir als Schule aktuell und in den kommenden Jahren vor der anspruchsvollen Aufgabe, unsere Aufgabenformate, Lernarrangements und pädagogischen Konzepte weiterzuentwickeln – um das Potenzial digitaler Medien voll auszuschöpfen und zugleich unsere Bildungsziele konsequent zu verfolgen.

4.1 Aktuelle Ziele der Medienarbeit am Comenius Gymnasium

In den vergangenen Jahren hat unsere Schule die Unterrichtsentwicklung im Bereich digitaler Medien konsequent vorangetrieben. Auf Basis des Medienkompetenzrahmens NRW wurden digitale Werkzeuge und medienpädagogische Inhalte systematisch in die schulinternen Fachcurricula integriert und regelmäßig aktualisiert. Ziel ist es, sowohl die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler als auch die Professionalität des Kollegiums im Umgang mit digitalen Medien nachhaltig zu stärken.



Im Zentrum der medienpädagogischen Arbeit stehen folgende Leitziele:

- Lehrkräfte gestalten ihren Unterricht regelmäßig mit digitalen Medien und Werkzeugen. Dabei kommen diese unter anderem zum Einsatz für:
 - die anschauliche Darstellung von Inhalten mittels Präsentationen, Videos, Animationen oder interaktiven Anwendungen,
 - die individuelle Förderung durch passgenaue Lernangebote (z. B. Apps zur Sprachförderung),
 - die Diagnose von Lernständen und -problemen über digitale Testformate,
 - ein unmittelbares Feedback zu Lernprozessen,
 - die Umsetzung differenzierter Lernangebote durch digitale Übungen (z. B. LearningApps, LearningSnacks),
 - die systematische Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lernens *mit* und *über* Medien.
- Schülerinnen und Schüler nutzen digitale Medien regelmäßig in allen Fächern. Dabei steht nicht das Medium selbst im Mittelpunkt, sondern seine sinnvolle, lösungsorientierte Anwendung. Digitale Medien ermöglichen es den Lernenden dabei
 - Lernprozesse aktiv mitzugestalten,
 - ihre Medienkompetenz begleitet zu entwickeln,
 - Lernfortschritte zu dokumentieren,
 - kollaborativ mit anderen zu arbeiten,
 - in selbstgesteuerten Szenarien eigenverantwortlich zu lernen,
 - eigene Medienprodukte zu erstellen.
- Lehrkräfte nutzen digitale Medien auch zur Zusammenarbeit und Professionalisierung. Konkret heißt das:
 - Vernetzung und Austausch im Kollegium zur Stärkung der Teamarbeit,
 - kontinuierliche Weiterqualifizierung im Umgang mit digitalen Tools,
 - gemeinsame Entwicklung, Nutzung und Weitergabe von Unterrichtsmaterialien,
 - Optimierung der schulischen Kommunikation nach innen und außen,
 - Vereinfachung organisatorischer Prozesse.
- Der Einsatz digitaler Medien soll möglichst flexibel erfolgen – unabhängig von einem festen Ort im Schulgebäude. So kann der Medieneinsatz je nach Unterrichtsszenario (Einzel-, Partner- oder Gruppenarbeit) passgenau erfolgen.
- Alle eingesetzten Anwendungen, Tools und Plattformen werden unter Berücksichtigung geltender datenschutzrechtlicher Vorgaben verwendet. Eine reflektierte, rechtssichere Auswahl ist dabei zentraler Bestandteil der Unterrichtsplanung.

Auf Basis dieser Zielsetzungen hat das Kollegium einen gemeinsamen Digital-Analog-Konsens erarbeitet, der ab dem Schuljahr 2025/26 erprobt wird. Dabei wurden fächer- und stufenspezifisch verbindliche Tools, Apps und Arbeitsformen (digital wie analog) festgelegt, die flächendeckend eingesetzt werden.



Ziel ist es, verlässliche Voraussetzungen für alle Lernenden zu schaffen, damit sie im Laufe ihrer Schullaufbahn kontinuierlich auf erworbene Kompetenzen aufbauen und diese weiterentwickeln können.

4.2 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne

Durch die verbindliche Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne wird eine systematische, fächerübergreifende Vermittlung digitaler Kompetenzen gewährleistet. Ziel ist es, allen Schülerinnen und Schülern eine solide Grundlage für einen reflektierten, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln – über alle Jahrgänge und Fachbereiche hinweg.

Der Medienkompetenzrahmen NRW umfasst sechs zentrale Kompetenzbereiche, denen insgesamt 24 Teilkompetenzen zugeordnet sind. Die folgenden Oberbegriffe bieten eine zusammenfassende Übersicht über die Kompetenzfelder (die detaillierten Teilkompetenzen sind dem offiziellen Medienkompetenzrahmen zu entnehmen):

Bedienen und Anwenden: Erwerb technischer Grundlagen, um digitale Geräte und Anwendungen sicher und zielgerichtet zu nutzen – als Voraussetzung jeder aktiven oder passiven Mediennutzung.

Informieren und Recherchieren: Fähigkeit zur gezielten Informationssuche, zur kritischen Bewertung von Quellen und zur reflektierten Nutzung digitaler Informationen.

Kommunizieren und Kooperieren: Regelgeleiteter und verantwortungsvoller Einsatz digitaler Kommunikationsmittel zur Zusammenarbeit im schulischen und gesellschaftlichen Kontext.

Produzieren und Präsentieren: Kreativer Umgang mit digitalen Gestaltungsmöglichkeiten und die Fähigkeit, eigene Medienprodukte zielgerichtet zu planen, zu realisieren und wirkungsvoll zu präsentieren.

Analysieren und Reflektieren: Auseinandersetzung mit medialen Inhalten und dem eigenen Medienverhalten, um eine kritische und selbstbestimmte Mediennutzung zu entwickeln.

Problemlösen und Modellieren: Entwicklung informatischer Grundbildung, insbesondere im Hinblick auf algorithmisches Denken, Automatisierung und erste Schritte im Programmieren.

Diese Kompetenzbereiche bilden die Grundlage für die kontinuierliche schulische Medienbildung. Die Teilkompetenzen werden mehrfach und verbindlich in den einzelnen Unterrichtsvorhaben der Fächer verankert. Die entsprechenden Anpassungen der schulinternen Lehrpläne wurden sukzessive durch die Fachkonferenzen vorgenommen.

Dabei gilt der Grundsatz: „Pädagogik vor Technik.“ Die Technik dient als Werkzeug zur Umsetzung didaktischer Ziele – nicht umgekehrt. Die Vermittlung von Medienkompetenz ist ein zentrales Element, um Schülerinnen und Schüler zur selbstbestimmten Teilhabe an einer digital geprägten Gesellschaft zu befähigen. Sie leistet zudem einen wichtigen Beitrag zur Weiterentwicklung von Lernprozessen durch individualisierte, kooperative und kreative Nutzung digitaler Medien.



Eine tabellarische Übersicht über die Umsetzung der Teilkompetenzen in den einzelnen Fächern findet sich im Anhang dieses Konzepts.

4.3 Medienpädagogische Projekte

4.3.1 Verantwortungsvoller Umgang mit sozialen Medien

Im digitalen Zeitalter ist der reflektierte und verantwortungsvolle Umgang mit sozialen Medien ein zentraler Bestandteil schulischer Medienerziehung. Daher sieht unser Medienkonzept vor, dass alle Klassen mindestens einmal pro Schuljahr verbindlich Regeln für die Nutzung sozialer Medien und digitaler Kommunikation erarbeiten und festhalten. Dies betrifft insbesondere die Verwendung von Klassen- oder Stufenchats, in denen verbindliche Kommunikationsregeln entwickelt und gemeinsam reflektiert werden.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Aufklärung über mögliche Gefahren, wie z. B. Datenschutzverletzungen, Cybermobbing oder strafrechtlich relevante Handlungen im Netz. Die Schülerinnen und Schüler sollen so für Risiken sensibilisiert und in die Lage versetzt werden, sich sicher, verantwortungsbewusst und respektvoll im digitalen Raum zu bewegen.

Auch die Erziehungsberechtigten werden in diesen Prozess eingebunden: In der Regel einmal jährlich werden sie auf einem Elternabend über aktuelle Herausforderungen im Bereich sozialer Medien sowie über geeignete Begleitmaßnahmen im familiären Umfeld informiert.

Ergänzend dazu werden relevante Themen im regulären Fachunterricht aufgegriffen – etwa in den Fächern Politik, Deutsch oder Religion – und kritisch mit Blick auf Mediennutzung, Konsumverhalten, Datenschutz oder Online-Identität reflektiert. Der Umgang mit sozialen Medien wird somit nicht isoliert, sondern ganzheitlich im schulischen Alltag thematisiert.

4.3.2 iPad-Führerschein

Um allen Lernenden eine sichere, effiziente und reflektierte Nutzung der schulischen iPads zu ermöglichen, wird in Klasse 5 ein verbindlicher iPad-Führerschein durchgeführt. Ziel ist es, Grundkompetenzen im Umgang mit digitalen Werkzeugen systematisch und frühzeitig zu vermitteln.

Die Einführung umfasst zunächst die Bedienung des iPads sowie die Nutzung zentraler Anwendungen wie GoodNotes, IServ, Untis und der digitalen Schulbücher. Dabei werden auch Fragen des Datenschutzes, der verantwortungsvollen Nutzung und der digitalen Organisation thematisiert.

In den folgenden Schuljahren werden weitere fachspezifische Anwendungen eingeführt (siehe tabellarische Übersicht), um das digitale Lernen kontinuierlich auszubauen und zu vertiefen. Der iPad-Führerschein stellt somit eine fundierte Grundlage für das digitale Arbeiten im Fachunterricht dar und legt den Grundstein für einen souveränen und medienkompetenten Umgang mit digitalen Lernmitteln.



4.3.3 Technik-Scouts

Zur niedrigschwelligen Unterstützung im digitalen Schulalltag werden in jeder Klasse zwei Schülerinnen oder Schüler zu sogenannten Technik-Scouts ernannt. Diese stehen ihren Mitschülerinnen und Mitschülern im Umgang mit iPads und digitalen Anwendungen zur Seite, leisten Hilfe bei kleineren technischen Problemen und fördern so ein klasseninternes Unterstützungsnetzwerk auf Augenhöhe.

Die Technik-Scouts werden regelmäßig durch das schulinterne IT-Team geschult und weitergebildet. So sind sie auch in der Lage, bei der Einführung neuer Tools oder Plattformen unterstützend tätig zu werden. Besonders hilfreich ist zudem die Einbindung erfahrener Scouts aus höheren Jahrgängen, die das Kollegium bei der Einführung neuer Anwendungen begleiten. Dabei liegt das Augenmerk auf dem iPad-Führerschein (vgl. Technik-Scout-Konzept).

4.3.4 Medien-Scouts

Aktuell nehmen vier Technik-Scouts zusätzlich an einer weiterführenden Ausbildung zu Medien-Scouts teil. In dieser Rolle unterstützen sie ihre Mitschülerinnen und Mitschüler auch im Umgang mit sozialen Medien, Datenschutzfragen und Präventionsmaßnahmen gegen Cybermobbing. (vgl. Medien-Scout-Konzept).

4.3.5 Konzept zur Prävention von Cybermobbing

Der Schutz unserer Schülerinnen und Schüler vor digitaler Gewalt ist ein zentrales Anliegen unserer Schule. Das Anti-Cybermobbing-Konzept ist daher eng mit dem Beratungs- und Schulsozialkonzept des Comenius-Gymnasiums verzahnt und setzt auf Prävention, Aufklärung und frühzeitige Intervention.

Auf jedem schulischen iPad ist die Cyber-Mobbing Erste-Hilfe-App von Klicksafe installiert. Sie bietet niedrigschwellige Informationen und konkrete Handlungsempfehlungen für Betroffene und kann im Ernstfall als erste Anlaufstelle dienen. Die Technik- und Medien-Scouts helfen bei der Nutzung der App und stehen als vertrauliche Ansprechpartner zur Verfügung, ohne selbst inhaltlich überfordert zu werden.

In ernsteren Fällen stehen das Klassenleitungsteam und die Beratungslehrkräfte bereit, um gemeinsam individuelle Hilfsmaßnahmen einzuleiten. Ab diesem Punkt greift das bewährte schulische Beratungskonzept.

Präventiv wird das Thema in der Comenius-Stunde aufgegriffen, in der alle Schülerinnen und Schüler grundlegende Inhalte zu digitaler Kommunikation und Medienverhalten anhand eines Internetführerscheins erarbeiten. Die Maßnahme ist eingebettet in eine Kultur der Anerkennung und Wertschätzung, die im Schulprogramm verankert ist und durch viele Bausteine des Schulalltags gestützt wird.



4.3.6 Ausbau digitaler Kompetenzen im Rahmen der Berufsorientierung

Digitale Medien sind ein fester Bestandteil der modernen Arbeitswelt. Um unsere Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf ihre berufliche Zukunft vorzubereiten, beginnt die Ausbildung digitaler Basiskompetenzen bereits in Klasse 5 mit dem Erwerb des iPad-Führerscheins. Im weiteren Verlauf ihrer Schullaufbahn werden diese Kompetenzen regelmäßig ausgebaut und durch fachspezifische Anforderungen vertieft.

Neben der Anwendung digitaler Tools (z. B. Pages, Keynote, Numbers) werden auch digitale Präsentationstechniken, Recherchefähigkeiten und datenschutzrechtliche Grundlagen vermittelt – allesamt Fertigkeiten, die für Ausbildung, Studium und Beruf entscheidend sind.

Darüber hinaus bietet die Schule gezielte Berührungspunkte mit der digitalen Berufswelt: Beim Tag der Berufsorientierung stellen Expertinnen und Experten aus IT- und Technologiebereichen ihre Berufsfelder vor. Der Girls' and Boys' Day ermöglicht es insbesondere Mädchen, Einblicke in technische Berufe zu erhalten und Hemmschwellen abzubauen.

Ziel ist es, Interesse an digitalen Berufsfeldern zu wecken, praxisnahe Erfahrungen zu ermöglichen und die Anschlussfähigkeit unserer schulischen Medienbildung an die Anforderungen der Arbeitswelt sicherzustellen.

5. Schulorganisatorische Zielsetzungen

5.1 Datenschutz

Der verantwortungsvolle Umgang mit personenbezogenen Daten ist ein zentrales Anliegen unserer Schule. Die Einhaltung datenschutzrechtlicher Vorgaben erfolgt auf Basis der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) und orientiert sich insbesondere am Schutz von Kindern und Jugendlichen im schulischen Kontext.

Bei der Umsetzung werden wir durch die behördlichen Datenschutzbeauftragten für Schulen (Sebastian Keßler und Florian Brors) und bei schulinternen Fragen zum Datenschutz durch Tobias Boßmeyer unterstützt.

Um einen hohen Schutzstandard zu gewährleisten, gilt:

- Personenbezogene Daten werden ausschließlich auf gesicherten Dienstgeräten verarbeitet. Die Nutzung privater Endgeräte ist in diesem Zusammenhang untersagt.
- Daten werden nach einem Jahr gelöscht, sofern keine schulorganisatorischen und auch rechtlichen Gründe für eine längere Speicherung vorliegen.
- Bei der Kommunikation per E-Mail wird auf den Versand sensibler Daten über ungesicherte Kanäle verzichtet. Stattdessen nutzen Lehrkräfte und Lernende die durch IServ bereitgestellten, datenschutzkonformen E-Mail-Adressen.



- Fotos, die veröffentlicht oder schulöffentlich genutzt werden sollen, dürfen nur nach schriftlicher Einwilligung der betroffenen Personen bzw. ihrer Erziehungsberechtigten verwendet werden. Eine Ausnahme bilden lediglich Übersichtsaufnahmen größerer Gruppen aus angemessener Distanz.

Ziel ist es, eine datenschutzsensible Schulkultur zu etablieren, die sowohl die Persönlichkeitsrechte der Lernenden respektiert als auch rechtssichere Rahmenbedingungen für alle Beteiligten schafft.

5.2 Schulverwaltung

Die digitale Transformation unserer Schule umfasst nicht nur den Unterricht, sondern auch die Optimierung der schulischen Verwaltungsprozesse. Ziel ist es, Abläufe effizienter, transparenter und benutzerfreundlicher zu gestalten.

Die folgenden digitalen Systeme kommen dabei zum Einsatz:

- WebUntis: zur Anzeige des Stunden- und Vertretungsplans sowie zur Dokumentation von Unterrichtsinhalten im digitalen Klassenbuch.
- Schild-NRW (Schild-Web): zur Notenverwaltung und -dokumentation.
- IServ: als zentrales Kommunikationstool für E-Mail-Verkehr, Kalender, Klausurplanung, Raumverwaltung sowie als Plattform zur Bereitstellung schulinterner Formulare, Materialien und Informationen.

Darüber hinaus fungiert das IT-Büro als zentrale Anlaufstelle für Lehrkräfte und Lernende bei technischen Fragen oder Problemen. Es stärkt die Handlungsfähigkeit aller Beteiligten im Umgang mit digitalen Tools und bietet eine niedrigschwellige Möglichkeit zur Unterstützung im Schulalltag.

5.3 Fort- und Weiterbildung

Ein erfolgreicher digitaler Wandel in der Schule gelingt nur, wenn auch die Lehrkräfte kontinuierlich weitergebildet werden. Das Comenius-Gymnasium verfolgt daher ein systematisches Fortbildungskonzept zur digitalen Medienkompetenz.

Die Maßnahmen umfassen:

- Regelmäßige Kurzfortbildungen im Rahmen der Lehrerkonferenzen („Digitale Viertelstunde“), in denen neue Tools, Anwendungen oder Plattformen vorgestellt oder bestehende Kenntnisse vertieft werden.
- Schulinterne Lehrerfortbildungen (SchILFs) mit externen Expertinnen und Experten, die themenbezogen und bedarfsorientiert ausgerichtet sind.
- Niedrigschwellige Schulungen durch Multiplikatoren wie das IT-Team, Technik-Scouts oder externe Partner – insbesondere bei technischen Neuerungen oder der Einführung neuer Anwendungen. Diese können in Fachkonferenzen, in kurzen Fortbildungsformaten („FoBits“) oder auf individuelle Nachfrage stattfinden.

Ziel ist es, alle Lehrkräfte in ihrer digitalen Professionalisierung zu unterstützen, die Unterrichtsqualität zu steigern und den souveränen Einsatz digitaler Medien im pädagogischen Alltag sicherzustellen.

6. Evaluation

Die Einführung und Umsetzung des schulischen Medienkonzepts erfolgt zunächst in einer einjährigen Erprobungsphase (Mai 2025 bis Mai 2026). In diesem Zeitraum sollen alle vorgesehenen Maßnahmen, Unterrichtsformate und eingesetzten digitalen Tools auf ihre Wirksamkeit, Praktikabilität und Akzeptanz hin überprüft werden. Dabei wird großer Wert auf eine systematische Evaluation gelegt, um fundierte Entscheidungen für die dauerhafte Verankerung einzelner Elemente im Schulalltag treffen zu können.

6.1 Zielsetzung der Evaluation

Ziel ist es, das Medienkonzept praxisnah, tragfähig und zukunftsorientiert weiterzuentwickeln. Dabei gilt der Grundsatz: Pädagogik vor Technik. Die Evaluation soll dazu beitragen, dass die eingesetzten digitalen Werkzeuge nicht Selbstzweck sind, sondern einen erkennbaren Mehrwert für das Lernen und Lehren bieten.

Nur durch eine konsequente Rückkopplung mit den Betroffenen – Lehrkräften, Lernenden und Eltern – kann ein nachhaltiger und akzeptierter digitaler Wandel an der Schule gelingen.

6.2 Formen der Evaluation

Die Evaluation soll auf mehreren Ebenen erfolgen:

1. Schülerschaft:

In regelmäßigen Abständen werden Schnellumfragen über IServ durchgeführt, um die Sicht der Lernenden auf den Einsatz digitaler Medien, ihre Nutzungsgewohnheiten und wahrgenommenen Nutzen im Unterricht zu erfassen.

Diese Umfragen werden standardisiert durchgeführt, um Vergleichbarkeit zu gewährleisten, und anonym ausgewertet, um eine hohe Beteiligung und Offenheit zu ermöglichen.

2. Lehrkräfte:

Fachkonferenzen evaluieren gezielt Unterrichtsreihen, in denen digitale Medien und Werkzeuge eingesetzt wurden. Dabei wird analysiert, welche Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens abgedeckt wurden, welche technischen oder didaktischen Herausforderungen auftraten und wie die Schülerinnen und Schüler auf die eingesetzten Formate reagierten.

Die Ergebnisse werden dokumentiert und fließen in die Weiterentwicklung der schulinternen Lehrpläne und die Auswahl verbindlicher Tools ein.



Zusätzlich erfolgt eine halbjährliche anonyme Kollegiumsbefragung über IServ, um das Stimmungsbild zur generellen Umsetzbarkeit des Medienkonzepts sowie zur Ausstattung, Fortbildungsbedarfen und Arbeitsbelastung zu erfassen.

3. Erziehungsberechtigte:

Auch die Elternschaft wird über Runde Tische und Online-Befragungen eingebunden.

6.3 Auswertung und Weiterentwicklung

Die Koordination und Auswertung der Evaluationsergebnisse erfolgt durch die Arbeitsgruppe Digitalisierung, bestehend aus der Schulleitung, Mitgliedern des IT-Teams und Vertreterinnen und Vertretern des Lehrerkollegiums.

Die Ergebnisse werden zusammengefasst und dem Lehrerkollegium sowie der Schulkonferenz vorgestellt.

Auf Basis dieser Ergebnisse werden Anpassungen am Medienkonzept vorgenommen, z. B. durch:

- Anpassung des Digital-Analog-Konsenses
- Austausch oder Ergänzung von Apps und Plattformen
- gezielte Fortbildungsangebote
- neue Unterstützungssysteme (z. B. mehr Technik-Scouts, vereinfachte Nutzungshilfen)

7. Vision

7.1 Pädagogische Vision

Wir verstehen Digitalisierung als Schlüssel zu einer zukunftsfähigen Bildung, die allen Lernenden Raum gibt, sich individuell zu entfalten und gemeinsam die Herausforderungen der digitalen Welt zu meistern. In Zukunft wollen wir ein Ort sein, an dem digitale Technologien nicht nur den Unterricht bereichern, sondern die Art und Weise, wie wir lernen, grundlegend verändern.

Unsere Schule in der Zukunft zeichnet sich durch folgende Merkmale aus:

- Lernzentrierter, projektorientierter Unterricht, der von Eigenverantwortung, Kreativität und kooperativem Arbeiten geprägt ist. Digitale Medien ermöglichen es, Lernprozesse stärker zu personalisieren, interaktive Lernräume zu schaffen und den Lernenden in ihrem individuellen Tempo zu fördern.
- Durchgängige und umfassende Medienbildung, die sämtliche Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens NRW abdeckt und in jedem Fach implementiert wird. Schülerinnen und Schüler entwickeln eine reflexive Medienkompetenz und können digitale Werkzeuge sicher und verantwortungsbewusst in allen Lebensbereichen nutzen. Unterstützt werden sie von den Medien-Scouts.



- Innovative digitale Standards, die kontinuierlich durch Fachschaften weiterentwickelt werden. Diese Standards bieten nicht nur Klarheit und Struktur, sondern ermöglichen eine fließende und vernetzte Nutzung digitaler Werkzeuge und eine kohärente Weiterentwicklung unserer pädagogischen Praxis.
- Vernetzte und flexible Lernräume, die eine dynamische und individuelle Auseinandersetzung mit Lerninhalten ermöglichen – sei es im Klassenzimmer, in interaktiven Lerninseln auf den Fluren oder im Grünen Klassenzimmer. Die Schule wird zu einem Ort, an dem Lernen orts- und zeitunabhängig stattfindet und soziale Begegnung ebenso wichtig ist wie fachliche Auseinandersetzung.
- Verantwortungsbewusster Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI), die nicht nur Lernprozesse unterstützt, sondern auch zur kreativen und innovativen Problemlösung beiträgt. Künstliche Intelligenz wird in unserer Schule verantwortungsbewusst genutzt, um das individuelle Lernen zu fördern, und dabei stets kritisch begleitet.
- Ein lebendiger MedienMakerspace, in dem Schülerinnen und Schüler aktiv an der Gestaltung ihrer Lernumgebungen mitwirken, digitale und analoge Werkzeuge kreativ kombinieren und Verantwortung für ihre eigenen Lernprozesse übernehmen. Hier werden Kompetenzen für die digitale Zukunft gefördert: Kreativität, Problemlösung, Kollaboration und digitale Souveränität. Dabei sollen insbesondere Mädchen angesprochen werden, damit auch diese in technischen Bereichen durch attraktive Angebote im Bereich „Mediengestaltung“ gefördert werden.
- Ein Kollegium, das kontinuierlich lernt und wächst. Durch regelmäßige Fortbildungen, den Austausch mit Multiplikatoren und die Zusammenarbeit mit externen Experten bleibt das Lehrpersonal immer auf dem neuesten Stand und schafft eine Lernumgebung, die den sich stetig verändernden Anforderungen gerecht wird.

In Zukunft soll unsere Schule ein lebendiger Ort des Lernens sein, an dem digitale und analoge Bildung Hand in Hand gehen, der Raum für Individualität, Zusammenarbeit und kreative Problemlösung bietet. Unser Ziel ist, dass alle Lernenden – unabhängig von ihren persönlichen Voraussetzungen – die notwendigen digitalen Kompetenzen entwickeln, um aktiv, reflektiert und selbstbestimmt in einer zunehmend vernetzten und digitalen Welt zu agieren.

7.2 Technische Vision

Um die digitale Medienbildung an unserer Schule weiter auszubauen und die pädagogischen Ziele der Medienkompetenz zu erreichen, sollten verschiedene technische Voraussetzungen geschaffen werden. Diese umfassen nicht nur die Infrastruktur, sondern auch die Auswahl und Integration geeigneter Tools und Plattformen und sind als Zusatz zu unserer aktuellen Ausstattung zu sehen. Im Folgenden werden die wesentlichen technischen Aspekte erläutert, die unsere medienpädagogische Arbeit fördern können:



- **Single Sign-On (SSO) für alle Produkte:**
Die Implementation eines Single Sign-On (SSO) System ermöglicht allen Lernenden und Lehrkräften einen zentralen Zugang zu den verschiedenen digitalen Tools und Plattformen. Dies sorgt für eine einfache und schnelle Anmeldung und trägt zur Optimierung der Nutzererfahrung bei.
- **TaskCards für kollaboratives Arbeiten:**
Die Plattform TaskCards wird als digitales Werkzeug für die Strukturierung und Präsentation von Lerninhalten eingesetzt. Sie ermöglicht die Erstellung interaktiver, digitaler Pinnwände und ist ideal für den Einsatz in Wochenplänen, Lerntheken und kollaborativen Arbeiten. Lehrkräfte können durch TaskCards die Zusammenarbeit der Schülerinnen und Schüler und die Differenzierung im Unterricht fördern, indem sie den Lernenden individuell angepasste Aufgaben zur Verfügung stellen. Da TaskCards datenschutzkonform und browserbasiert arbeitet, ist sie sowohl für Lehrende als auch Lernende leicht zugänglich und benötigt keine zusätzliche Softwareinstallation.
- **Jamf Teacher für doppelte Absicherung in Prüfungssituationen:**
Die Jamf Teacher-App soll eine doppelte Absicherung im Abitur und anderen Prüfungssituationen bieten, indem sie Lehrkräften ermöglicht, die Nutzung von iPads während der Prüfungen zu überwachen und zu steuern.
- **Ausleihgeräte für Klausuren und als Ersatzgeräte im Schadensfall:**
Durch die Bereitstellung eines Pools an Ausleihgeräten (iPads) für Klausuren und als Ersatzgeräte im Schadensfall kann garantiert werden, dass alle Schülerinnen und Schüler in Prüfungszeiten oder bei technischen Problemen auf funktionierende Geräte zugreifen können.
- **Stabileres WLAN und verbesserte digitale Infrastruktur im Verwaltungsbereich:**
Um eine durchgängige Nutzung digitaler Medien zu gewährleisten, wird die digitale Infrastruktur der Schule optimiert. Dies umfasst nicht nur die Bereitstellung eines stabilen WLANs in allen Klassenräumen, das es ermöglicht, dass alle Schülerinnen und Schüler gleichzeitig das Internet nutzen können, sondern auch die Ausstattung der Sporthalle und des Schulhofs mit zuverlässigem WLAN. So können Lernende jederzeit und überall auf digitale Lernressourcen zugreifen und die Nutzung von Medien auch außerhalb des Klassenzimmers sowie in Bewegungseinheiten oder auf dem Schulhof ermöglicht werden. Die digitale Infrastruktur im Verwaltungsbereich wird ebenfalls verbessert, um die interne Kommunikation und den schnellen Zugriff auf Daten zu optimieren.
- **Vollausstattung mit digitalen Tafeln (Digiboards):**
Alle Klassenräume sollten mit einheitlichen Digiboards ausgestattet werden, die eine interaktive und digitale Präsentation von Lerninhalten ermöglichen. Diese stellen ein zentrales Element in der modernen Unterrichtsgestaltung dar und fördern die visuelle und interaktive Beteiligung der Lernenden.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

- **Datenschutzkonforme KI-Plattform für Schülerinnen und Schüler:**
Die Integration einer datenschutzkonformen KI-Plattform für Schülerinnen und Schüler ermöglicht es, Lernprozesse individuell zu fördern und die Schüler dort abzuholen, wo ihre Stärken und Schwächen liegen.
- **Plattform für individuelles Üben und Arbeiten:**
Eine Plattform für individuelles Üben und Arbeiten wird etabliert, um den Lernenden zusätzliche Übungsmöglichkeiten zu bieten, die sich an ihren jeweiligen Lernständen orientieren. Diese kann personalisierte Übungen, Aufgaben und Feedback bieten und so die Lernenden im Selbstlernen unterstützen.
- **Greenroom und Filmausrüstung mit Mikrofonen:**
Der Greenroom wird mit moderner Filmausrüstung ausgestattet, um den Lernenden die Möglichkeit zu geben, eigene Medienprojekte zu realisieren. Dies umfasst Mikrofone für eine professionelle Audioaufnahme und die Nutzung von digitalen Medien für kreative und kollaborative Lernprojekte.
- **VR-Brillen für immersive Lernumgebungen:**
VR-Brillen werden eingesetzt, um den Lernenden immersive und interaktive Lernumgebungen zu bieten. Durch den Einsatz von Virtual Reality können abstrakte oder schwer verständliche Inhalte anschaulicher vermittelt und ein tiefes Verständnis geschaffen werden.
- **Schullizenz für Edkimo und IQES-Online:**
Die Schullizenz für Edkimo und IQES wird genutzt, um Feedback zu Lernprozessen und Leistungen zu erhalten und die Schul- und Unterrichtsentwicklung zu optimieren.
- **PC-Räume mit Microsoft-Office-Lizenzen:**
In den PC-Räumen wird die vollständige Ausstattung mit Microsoft-Office-Lizenzen bereitgestellt, um den Schülerinnen und Schülern eine professionelle Nutzung von Office-Anwendungen für ihre Lern- und Arbeitsprozesse zu ermöglichen.
- **Sensoren für den naturwissenschaftlichen Unterricht:**
Sensoren für den naturwissenschaftlichen Unterricht, die direkt mit den iPads verbunden sind sollen zum Einsatz kommen, um Daten zu erfassen und Experimente in Echtzeit zu analysieren. Diese Sensoren können Temperatur, pH-Wert oder andere relevante Werte messen und so die praktische Arbeit in den Fächern Biologie, Chemie und Physik unterstützen.
- **Lego Roboter, Calliopes und neue Raspberry Pi-Modelle:**
Lego Roboter, Calliopes und neue Raspberry Pi-Modelle kommen im Informatikunterricht zum Einsatz, um den Lernenden die Grundlagen der Programmierung und Robotik näherzubringen. Diese Geräte ermöglichen es den Schülerinnen und Schülern, aktiv in die Technik einzugreifen, zu programmieren und kreative Lösungen zu entwickeln.

Mit dieser technischen Ausstattung wollen wir eine zukunftsfähige Lernumgebung schaffen, die den Bedürfnissen der digitalen Bildung gerecht wird und die Schülerinnen und Schüler optimal auf die Anforderungen der digitalen Arbeitswelt vorbereitet.



8. Anhang

Die folgende Übersicht liefert eine tabellarische Zusammenfassung der vorgenommenen Zuordnungen der Unterrichtsvorhaben zu den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW. Da die Integration der Kompetenzen ein durch praktische Erfahrungen zu reflektierender Prozess ist, wird diese Auflistung stetig überarbeitet und weiterentwickelt. Die aufgeführten Unterrichtsprojekte sind in den schulinternen Lehrplänen konkreter dargestellt.



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
<i>Deutsch</i>	Erlebnisgeschichten: Pages (4.2)	Fabeln: Vertiefung Pages (4.2) Erfindungen: Safari-Recherche (2.1)				Literarische Epochen: Keynote (4.2)
<i>Englisch</i>	This is my school: GoodNotes Anton (1.2) Looking up words: Analoges Wörterbuch (2.1)	Looking up words: Digitales Wörterbuch (2.1) London-Sights: Keynote (4.2)	British History: Keynote (4.2)	USA: Keynote (4.2)	Australia: SimpleShow (4.2) Writing Letters: Word (4.2)	
<i>Französisch/Latein</i>			Mappenführung: GoodNotes (4.1) L: Visualisierung satzwertiger Konstruktionen: freeform (1.2)	Mappenführung: GoodNotes (4.1)	F: Analoges Wörterbuch (2.1) L/F: Mappenführung: GoodNotes (4.1)	F: Digitales Wörterbuch (2.1) L/F: Mappenführung: GoodNotes (4.1)
<i>Mathe</i>	Geometrische Konstruktionen (Geodreieck) (4.1)	Geometrische Konstruktionen (4.1)	Zinseszins: Numbers+Erklärvideo (1.2) Geometrische Konstruktionen (4.1)	Geometrische Konstruktionen (4.1)	Geometrische Konstruktionen (4.1)	
<i>Biologie</i>				Keynote (4.2)		
<i>Chemie</i>			Aufbau eines Lehrwerks (2.1) Sicherheit (1.1) Experimentieren (2.1)	Experimentieren (2.1)	Experimentieren (2.1) Molekülbau (2.1)	
	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10



COMENIUS-GYMNASIUM DATTEHN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

<i>Erdkunde</i>	Analoge und digitale Kartensysteme		Landschaftszonen der Erde: Safari+Keynote (2.1/4.2) Klimadiagramme (4.1) Atlasarbeit (Analoger Atlas) (2.1)		Digitale Kartensysteme / einfache GIS-Systeme (2.2) Virtuelle Exkursionen: Safari (2.1)	Stadtgeographie: GoogleMaps (2.1) Digitale Kartensysteme / einfache GIS-Systeme (2.2)
<i>Geschichte</i>		Lapbook (2.1) Antike: Safari (2.1)		Durchführung digitaler Unterrichtsgang (z.B. Schloss Versailles) Multiperspektivische Urteilsbildung: Padlet (5.2)	Imperialismus: Keynote (4.2) Digitaler Unterrichtsgang (z.B. Auschwitz) Multiperspektivische Urteilsbildung: Padlet (5.2)	Widerstand: Keynote+Safari (4.2) Digitaler Unterrichtsgang (Mauerbau) Multiperspektivische Urteilsbildung: Padlet (5.2)
<i>Kunst</i>	Handzeichnung (Zeichenmaterial) (4.1) Deckfarben (Farben) (4.1) Baumhaus (Holz) (4.1) Drucken (Materialdruck) (4.1)	Zeichnen/Malen (4.1) Masken: Safari-Recherche (2.1) Maskenbau (4.1) GoodNotes und E-Mail (4.1)		Zeichnen (4.1) Plakate (Farben) (4.1) Re-Design (4.1) Lino-Druck (4.1) iMovie, Kamera, GoodNotes (4.1)		Dokumentation: PowerPoint (4.2)



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9	Jahrgang 10
<i>Musik</i>	Mappenführung: GoodNotes (4.1)	Mappenführung: GoodNotes (4.1)	Mappenführung: GoodNotes (4.1)	Mappenführung: GoodNotes (4.1)	Mappenführung: GoodNotes (4.1) + Garageband (4.1)	Mappenführung: GoodNotes (4.1) Garageband (4.1)
<i>Physik</i>		Temperaturen: Numbers - Erstellung von Diagrammen (1.2)				Kraftwerke: Keynote/Power-Point (4.2)
<i>Religion/PP</i>	Bibelführerschein (Analoge Bibel) (2.1)	SimpleShow Keynote (4.2) Jesus (Analoge Bibel) (2.1)			PP: Zusammenleben in Vielfalt: Keynote (4.2) Reli: Kirchliche Widerstandskämpfer: Safari - Recherche (2.1)	
<i>Sport</i>			Bewegungsanalyse: Fotos/Videos (1.2)			
<i>Wirtschaft-Politik</i>				Wie funktioniert unsere Demokratie?: Serious Game (5.3)	Parteien in Deutschland: Keynote (4.2)	
<i>WP 2</i>						ErzKon: Taskcards



COMENIUS-GYMNASIUM DATTELN

STÄDTISCHE SCHULE DER SEKUNDARSTUFE I UND II

	Jahrgang EF	Jahrgang Q1	Jahrgang Q2
<i>Deutsch</i>			
<i>Englisch</i>			
<i>Französisch/Latein/Spanisch</i>		Simple Show (4.1)	
<i>Mathe</i>			
<i>Biologie</i>	Digitale Messwerverfassung: Tool Graphical (1.2)	Digitale Messwerverfassung: Tool Graphical (1.2)	
<i>Chemie</i>			
<i>Informatik</i>			
<i>Physik</i>	Numbers/Excel (1.2)	Numbers/Excel (1.2)	
<i>Erdkunde</i>	Landschaftszonen der Erde: PowerPoint (4.2)		Digitale Kartensysteme / einfache GIS-Systeme (2.2)
<i>Geschichte</i>	Multiperspektivische Urteilsbildung: Padlet (5.2)	Multiperspektivische Urteilsbildung: Padlet (5.2)	Multiperspektivische Urteilsbildung: Padlet (5.2)
<i>Pädagogik</i>			
<i>Sozialwissenschaften</i>			
<i>Religion/Philosophie</i>			Erkenntnistheorie: SimpleShow (4.1)
<i>Kunst</i>			
<i>Musik</i>			
<i>Sport</i>			