



1

Medienbildungskonzept

Fortschreibung für Digitalpakt 2.0

Gliederung

Das vorliegende Konzept orientiert sich an den aktuellen Vorgaben des Hessischen Kultusministeriums (HKM), welche auf der Plattform Digitale Schule Hessen veröffentlicht sind². Das Konzept umfasst die folgenden Gliederungspunkte:

1. Zielsetzung und Bestandsaufnahme
2. Schulprofil / Organisationsstruktur und Verantwortlichkeiten
3. Schul- und Unterrichtsentwicklung
4. IT-Ausstattung
5. Betriebs- und Servicekonzept
6. Fortbildungskonzept
7. Elternarbeit
8. Meilensteine
9. Evaluation
10. Zukunftsorientierte Entwicklungen im Rahmen des Digitalpakts 2.0
11. Anhang

1. Einleitung und Zielsetzung

Das Medienbildungskonzept der Steinmühle orientiert sich an dem Praxisleitfaden „Medienkompetenz - Bildung in der digitalen Welt“ des Hessischen Kultusministeriums sowie der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. Es stellt eine **Momentaufnahme** des aktuellen Standes dar, zeichnet den Entwicklungsprozess mit relevanten Meilensteinen nach. Das Konzept wird regelmäßig evaluiert und ist in die Schulentwicklung eingebunden. Das Kapitel 10 greift die aktuellen Veränderungen auf und zeigt an welchen Fragen aktuell gearbeitet wird und in welcher Weise eine Weiterentwicklung im Zusammenhang mit dem **Digitalpakt 2.0** geplant ist.

Die Steinmühle hat sich in den letzten Jahren nicht nur auf den Ausbau ihrer technischen Infrastruktur konzentriert, sondern auch konzeptionelle Schritte unternommen, um die Digitalisierung und Medienbildung systematisch weiterzuentwickeln. Mit der Einrichtung der Stelle eines „Beauftragten für Digitalisierung“ und der personellen Verankerung des Bereichs Digitalisierung im Schulleitungsteam wurde ein wichtiger Grundstein gelegt. Weitere personelle Unterstützung erfolgt durch ein Technikteam und zwei Jugendmedienschutzbeauftragte, die den Jugendmedienschutz an der Schule konzeptionell auf- und ausgebaut haben. Mithilfe der Checkliste Medienbildung³ wurde zunächst eine Bestandsaufnahme durchgeführt. Diese war dann der Ausgangspunkt für die Definition von Ziele und Vorhaben, die im Wesentlichen zum aktuellen Status geführt haben.

Ziel der Medienbildung an der Steinmühle ist es, die Schülerinnen und Schüler zu mündigen und reflektierten Nutzern digitaler Technologien zu machen. Sie sollen digitale Werkzeuge sicher und kompetent einsetzen können, Informationen und Daten analysieren, interpretieren, kritisch bewerten und visualisieren sowie digitale Hilfsmittel zur Produktion und Präsentation nutzen können. Zugleich wird Wert auf einen gesundheitsbewussten Umgang mit digitalen Medien gelegt, der sie für mögliche Gefahren sensibilisiert.

² <https://digitale-schule.hessen.de/unterricht-und-paedagogik/medienbildungskonzepte> (13.02.25)

³ https://www.rpi-ekkw-ekhn.de/fileadmin/templates/rpi/normal/material/arbeitsbereiche/ab_medienbildung/material/checkliste_medienbildung_und_erlaeuterungen.pdf (13.02.25)

Die Steinmühle strebt dazu eine praxisorientierte **Unterrichtsentwicklung** an, die digitale Technologien nach pädagogischen Gesichtspunkten integriert. Beispiele dafür sind der Einsatz von iPads, Laptops und digitalen Sensoren in den Naturwissenschaften, der Ausbau des Informatikangebots sowie die Einführung neuer Unterrichtsprodukte und Lernformen wie Filme, Blögeinträge oder kollaboratives Arbeiten in digitalen Lernumgebungen.

Mit diesem Konzept verfolgt die Schule das Ziel, digitale Bildung nachhaltig in die Schul- und Unterrichtsentwicklung zu integrieren und ihre Schülerinnen und Schüler optimal auf die Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorzubereiten. Die Schule bewegt sich in einem Spannungsfeld zwischen reformpädagogischen Traditionen wie „Lernen mit Kopf, Herz und Hand (Pestalozzi)“ und den Veränderungen der modernen Gesellschaft. Dieses Spannungsfeld wird in regelmäßigen Diskussionen bearbeitet und das Konzept angepasst.

2. Schulprofil / Organisationsstruktur und Verantwortlichkeiten

Die Steinmühle ist eine staatlich anerkannte Ersatzschule in freier Trägerschaft in Marburg. Ihre offizielle Bezeichnung „Steinmühle – Bilinguale Grundschule und Gymnasium in Trägerschaft von Steinmühle Marburg e.V.“ verrät bereits, dass der Name Steinmühle für verschiedene Schulzweige steht:

- Die **Bilinguale Grundschule Steinmühle** ist einzügig und umfasst die Klassen 1 bis 4. Die Schüler/innen werden auf Deutsch und Englisch unterrichtet, sie lernen Lesen und Schreiben in beiden Sprachen. Aktuell besuchen **72 Schüler/innen** diesen Schulzweig.
- Die Schüler/innen der Bilingualen Grundschule setzen ihre Schullaufbahn zum größten Teil im **Internationalen Gymnasium der Steinmühle** fort. Dieser Schulzweig ist ebenfalls einzügig und wächst hoch bis Klasse 10, an deren Ende die Schüler/innen sowohl das Curriculum eines hessischen Gymnasiums der Sekundarstufe I als auch die Voraussetzungen für den internationalen mittleren Abschluss IGCSE (International General Certificate of Secondary Education) erfüllt haben werden. Dieser Schulzweig ist aktuell bis Klasse 7 hochgewachsen und wird von **60 Schüler/innen** besucht.
- Das **Gymnasium** der Steinmühle besteht seit 1949, ist der größte und prägende Schulzweig und umfasst in der Sek I drei Klassen pro Jahrgang, in der Einführungsphase der Oberstufe fünf und in der Qualifikationsphase sieben. Aktuell besuchen **714 Schüler/innen** das Gymnasium der Steinmühle, 418 davon in der Sek I und 296 in der Sek II.
- Von den **derzeit 846 Steinmühlenschüler/innen** besuchen rund 11,5 % das Internat Steinmühle, das von der Steinmühle gGmbH betrieben wird, die wiederum eine 100%ige Tochter des Schulträgervereins Steinmühle Marburg e.V. ist.

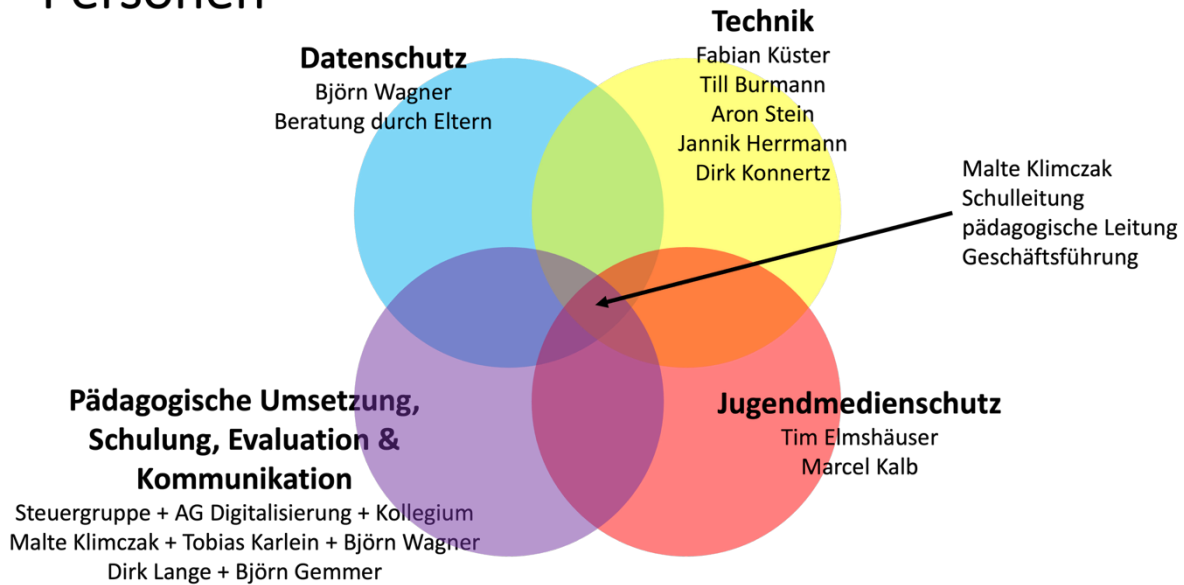
Der **Schulstandort** ist am Fuße des Steinmühlenweges in 35043 Marburg und damit im Süden der Universitätsstadt Marburg gelegen. Der **Campus** umfasst zwölf Gebäude, die als Schul- und / oder Internatsgebäude genutzt werden, dazu zwei Sporthallen, eine Mensa, eine Tagesmüttereinrichtung, einen Reitstall und ein Bootshaus. Die weitläufige Verteilung der Gebäude auf einer zehn Hektar großen Grundstücksfläche verleiht dem Campus den Charakter eines kleinen Dorfes.

In der Schule arbeiten aktuell **90 Lehrkräfte** und – da die Steinmühle in allen Schulzweigen Ausbildungsschule ist – zusätzlich **14 Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst**.

Der Status der Steinmühle als Schule in freier Trägerschaft erlaubt es, ein **umfangreiches Personal-Tableau** für die Digitalisierung der Schule bereitzustellen und **wirkungsvolle Strukturen** zu schaffen. Die folgende Übersicht veranschaulicht dies:



Personen



Sämtliche Digitalisierungsvorhaben werden von **Schulleiter** Björn Gemmer und **Geschäftsführer** Dirk Konnertz in enger Absprache und nach Beratung durch den Digitalisierungsbeauftragten **Malte Klimczak** beschlossen, der in dieser Funktion auch der **Medienbildungsbeauftragte** ist. Diese drei Personen stehen damit im Zentrum der Entwicklungsarbeit. Zentrale Entscheidungen legitimieren sie durch Voten der **Gesamtkonferenz**, der alle Lehrkräfte, 16 gewählt Schülervereiner, und 16 gewählte Elternvertreter angehören.

Den Entscheidungen gehen Konzeptentwicklungen und Diskussionen in Arbeitsgruppen voraus. Die wichtigste ist die **Steuergruppe Digitalisierung**, in der auch das Medienbildungskonzept im Wesentlichen erarbeitet wurde. Ihr gehören an: sämtliche Mitglieder der erweiterten Schulleitung sowie Bereichsverantwortliche mit Digitalisierungsschwerpunkt: die MINT-Beauftragte Dr. Jutta Töhl-Borsdorf, der KI-Beauftragte Björn Wagner, der **Jugendmedienschutz-Beauftragte** Tim Elmshäuser, die Lehrkräfte der Fachschaft Informatik, der **Datenschutzbeauftragte** Björn Wagner sowie die **Technische Leitung** Fabian Küster und Till Buurman. Damit bietet die Steuergruppe Digitalisierung an Höchstmaß an Kompetenz und bildet einen Querschnitt der Lehrkräfte der Schule ab.

Um diesen Querschnitt weiter zu verbreitern und auch die Bedürfnisse und Meinungen weiterer Kolleginnen und Kollegen zu berücksichtigen, wurde zudem die **AG Digitalisierung** ins Leben gerufen, die allen Lehrkräften sowie gewählten Schüler- und Elternvertretern offensteht. Hier geht es meist weniger um technische und infrastrukturelle Fragen als vielmehr um pädagogische rund um die Medienutzung. In dieser Gruppe werden ebenfalls Vorschläge erarbeitet, die dann vom Medienbildungsbeauftragten und der Schulleitung geprüft werden, um anschließend direkt umgesetzt oder um nach Diskussion und ggf. Anpassung in der Gesamtkonferenz zur Abstimmung gestellt werden.



3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Dieses Kapitel beschreibt wie die Steinmühle im Bereich der digitalen Bildung vorgeht. Dazu erfolgt eine Gliederung in drei zentrale Bereiche:

1. **Konzept der Nutzung digitaler Medien im Unterricht:** Hier wird dargestellt, wie digitale Medien aktuell im Unterricht eingesetzt werden und welche konzeptuellen Überlegungen dabei zu Grunde liegen.
2. **Übersicht über den Kompetenzaufbau:** In Anlehnung an den Praxisleitfaden *Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt* des HKM wird erläutert, welche Kompetenzen in den verschiedenen Jahrgängen und Fächern erworben, erweitert und vertieft werden.
3. **Jugendmedienschutzkonzept:** Abschließend wird das Konzept zum Jugendmedienschutz vorgestellt, welches die sichere Nutzung digitaler Medien fördert und Schülerinnen und Schüler, Eltern sowie Lehrkräfte im verantwortungsvollen Umgang unterstützt.

Diese Struktur zeigt, wie die Schule die Digitalisierung gezielt in die Schul- und Unterrichtsentwicklung integriert und dabei Kompetenzen sowie Schutzmaßnahmen gleichermaßen berücksichtigt.

3.1 Konzept der Nutzung digitaler Medien im Unterricht:

Die Schule orientiert sich am bekannten **SAMR-Modell**⁴, das eine schrittweise Integration digitaler Medien in den Unterricht aufzeigt, beginnend mit der Substitution traditioneller Methoden bis hin zur Neugestaltung des Lernens durch neue Technologien. **Ziel** ist ein systematischer, pädagogisch fundierter und nachhaltiger Einsatz digitaler Werkzeuge. Wir versprechen uns durch den Einsatz digitaler Geräte eine effektivere Gestaltung von individualisiertem Lernen (z.B. in Form von differenzierten Übungen). Darüber hinaus ist der Zugriff auf erweiterte Lernmedien (z.B. Lernvideos) und damit eine verbesserte Visualisierung von Lerninhalten (dynamische Elemente) möglich. Forschendes Lernen (z.B. durch das Erheben und Auswerten eigener Messwerte) kann verstärkt in den Fokus gerückt werden, ebenso wie ein unkomplizierter Austausch von Arbeitsergebnissen und damit eine verstärkte Zusammenarbeit und Feedback zwischen den Lernenden. Eine Erweiterung der Medienkompetenz (z.B. durch das Erstellen von Videos/Blogs) und nicht zuletzt die Förderung des Spaßes am Lernen durch spielerische Elemente (Gamification) sind Ziele des Einsatzes digitaler Medien.

Ab dem 2. Halbjahr der **Klasse 5** beginnt die stufenweise Einführung digitaler Medien im Unterricht. Zunächst werden iPads als Arbeitsmittel eingeführt, die ausschließlich in der Schule genutzt werden dürfen. Eine private Nutzung ist zunächst nicht erlaubt. Die Geräte verbleiben in der Schule und sind ausschließlich im geschützten digitalen Raum des Schul-WLANs aktiv, so dass die Lehrkräfte die Kontrolle über die Geräte im Unterricht behalten. Diese Einschränkungen schaffen einen sicheren Rahmen für digitales Arbeiten ohne äußere Einflüsse. Gleichzeitig bleibt der Unterricht hybrid: Neben der digitalen Arbeit wird weiterhin Wert auf das Schreiben, Lesen und die Heftführung auf Papier gelegt, um eine ausgewogene Mediennutzung zu gewährleisten. Im Rahmen des Gufi-Unterrichts erhalten die Schülerinnen und Schüler eine mehrstündige Einführung in die Handhabung und grundlegende Nutzung der Geräte sowie begleitende Workshops zum Thema Jugendmedienschutz.

Die **technische Verwaltung** der iPads erfolgt zentral über das MDM-System der Schule, das dafür sorgt, dass alle notwendigen Apps und Einstellungen auf die Geräte geladen werden. Die Beschaffung der

⁴ <https://adrianwilke.de/museum/uni-paderborn/blog/2016/01/06/SAMR-Puentedura-deutsch/index.html> (13.02.25)



Geräte folgt dem BYOD-Konzept. Allerdings werden die Geräte gemeinsam über die Schule angeschafft, so dass alle mit dem gleichen Gerät arbeiten. Dies erleichtert die Arbeit für die Kolleginnen und Kollegen und verhindert zudem soziale Vergleiche.

Ab **Klasse 7** dürfen die iPads auch mit nach Hause genommen und dort privat genutzt werden. Während der Unterrichtszeit gibt es jedoch Einschränkungen, die über Zeitprofile und Filter im schuleigenen WLAN definiert werden. So wird der Zugriff auf private Inhalte wie soziale Netzwerke und Online-Spiele im Schulalltag erschwert, um Ablenkungen zu vermeiden. Arbeitsmaterialien werden zunehmend digital zur Verfügung gestellt, auch wenn Bücher häufig noch analog genutzt werden. Auch Apps wie GoodNotes, mit denen digitale Mitschriften erstellt werden können, werden in den Unterricht integriert. Diese Apps stellen ein ergänzendes Werkzeug dar, ersetzen aber nicht die traditionellen Lehrmethoden. Das Prinzip „Learning by Doing“ wird aktiv gefördert, so dass die Schülerinnen und Schüler Schritt für Schritt den Umgang mit den digitalen Werkzeugen im Unterricht üben können. Darüber hinaus werden regelmäßig Workshops zum Jugendmedienschutz durchgeführt, um den Schülerinnen und Schülern einen sicheren und reflektierten Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln. Wie digitale Medien eingesetzt werden, liegt grundsätzlich in der Verantwortung der unterrichtenden Lehrkräfte und der Fachschaften, die den Einsatz von Geräten und digitalen Werkzeugen in ihren Fachcurricula verankern. Um einen pädagogisch sinnvollen Einsatz digitaler Medien im Unterricht zu gewährleisten, werden regelmäßig Fortbildungen für Lehrkräfte angeboten.

Die Nutzung der iPads und der digitalen Medien unterliegt einer klaren **Nutzungsordnung** (vgl. Anhang), die den Umgang mit den Geräten regelt und Vorgehensweisen bei Verstößen festlegt. Diese Regelung stellt sicher, dass die Schülerinnen und Schüler einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien erlernen, der sowohl im schulischen als auch im privaten Bereich von Bedeutung ist. Die Nutzungsordnung wird regelmäßig überarbeitet und an die aktuellen Bedingungen angepasst.

Durch diese strukturierte und stufenweise Einführung digitaler Medien in den Unterricht möchte die Schule eine Balance zwischen traditionellen und digitalen Lernmethoden schaffen und gleichzeitig die Lernenden auf die Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorbereiten.

3.2 Übersicht über den Kompetenzaufbau

Die Vermittlung digitaler Kompetenzen ist integraler Bestandteil des **Fach- und Projektunterrichts**. **Grundlegende Fähigkeiten** im Umgang mit digitalen Medien, wie die Nutzung der StoneCloud als Schulcloud für den Materialaustausch, der StoneApp als Kommunikationswerkzeug, das kooperative Arbeiten an gemeinsamen Dokumenten, die Nutzung von Lernplattformen sowie digitaler Präsentationsmedien, werden in nahezu allen Fächern schrittweise eingeführt, geübt und vertieft. Dabei orientiert sich die Schule an den Vorgaben des Praxisleitfadens Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt des Hessischen Kultusministeriums (HKM).

Die **konkrete Umsetzung im Unterricht** ist vielfältig und wird von den jeweiligen Fachschaften und Lehrkräften individuell gestaltet. Die digitale Ausstattung der Schule hat es in den letzten Jahren ermöglicht, verschiedene Lernsettings zu erproben und den Unterricht nach dem SAMR-Modell weiterzuentwickeln. Unterschiedliche methodische und inhaltliche Zugänge sind ausdrücklich erwünscht, um den fachspezifischen Anforderungen und Arbeitsweisen gerecht zu werden. Dies ermöglicht den Schülerinnen und Schülern, digitale Werkzeuge in unterschiedlichen Kontexten kennenzulernen und flexibel einzusetzen.



Die tabellarische **Übersicht im Anhang** zeigt, welche Kompetenzen aktuell in den einzelnen Jahrgangsstufen und Fächern vermittelt, erweitert und gefestigt werden. Dabei handelt es sich um eine Momentaufnahme, da die Unterrichtsentwicklung stetig voranschreitet und kontinuierlich an die Bedürfnisse der jeweiligen Lerngruppen sowie an aktuelle technologische und pädagogische Entwicklungen angepasst wird.

In einem **nächsten Schritt** soll der Einsatz digitaler Medien weiter strukturiert und verbindliche Kompetenzbereiche in den Fachschaften definiert werden. Ziel ist es, die digitale Bildung an der Steinmühle weiter zu vereinheitlichen, um den Schülerinnen und Schülern eine noch systematischere und nachhaltigere Entwicklung ihrer Medienkompetenz zu ermöglichen.

3.3 Jugendmedienschutzkonzept

Im Rahmen des Jugendmedienschutzes an der Steinmühle steht der Erwerb von medialen Kompetenzen und die zweckgemäße Nutzung digitaler Medien im Vordergrund. Lernende, Lehrkräfte und Eltern sollten sich dabei kritisch und reflektiert mit den digitalen Medien auseinandersetzen.

Das **primäre Ziel** unserer medienpädagogischen Arbeit ist es, **präventiv** zu agieren, um einen bewussten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen. Dabei setzen wir auf Aufklärung und Sensibilisierung, um Kinder und Jugendliche frühzeitig auf mögliche Risiken vorzubereiten. Im Bedarfsfall, z.B. bei Cybermobbing oder problematischer Mediennutzung, gehören auch **Interventionen** zum Konzept, um betroffene Kinder, Jugendliche sowie deren Familien aktiv zu unterstützen. Dazu wurde ein Interventionsleitfaden (vgl. Anhang) entwickelt.

Neben der Begleitung und Beratung der Lernenden ist die **Einbeziehung der Eltern** eine weitere tragende Säule des Konzepts. Elternabende und weiterführende Informationsangebote unterstützen Erziehungsberechtigte dabei, die digitale Lebenswelt ihrer Kinder besser zu verstehen und aktiv zu begleiten. Zudem bieten wir Hilfestellung bei der Einrichtung digitaler Endgeräte und beraten zu exzessiver Mediennutzung im privaten Umfeld. Im Rahmen des Konzepts hat die Steinmühle die folgenden **Angebote** geschaffen:

- Durchführung von Jugendmedienschutz-Workshops in Klasse 5-10 zu verschiedenen Schwerpunkten
- Peer-to-Peer-Aufklärung im Rahmen des Wahlunterrichts „Digitale Helden“
- Fortbildung der Lehrkräfte im Bereich der schulinternen Lehrerfortbildung (SchiLF)
- Entwicklung eines Interventionsleitfadens im Fall von Cybermobbing, -grooming, Sexting etc.
- Homepage mit weiterführenden Informations- und Hilfeangeboten für Eltern⁵
- Elternabende mit entsprechenden Schwerpunkten in Klasse 3, 4 und 5
- Durchführung Medienführerschein im Grundschulbereich
- Einbindung von Themen des Jugendmedienschutzes in Schulcurricula verschiedener Fächer
- Kontinuierlicher, reflektierter Einsatz digitaler Medien (digitale Tafeln, iPads) im Unterricht

⁵ <https://steinmuehle.de/digitalisierung-der-steinmuehle/jugendmedienschutz/> (13.02.2025)



Die **halbjährlichen Jugendmedienschutz-Workshops** sind ein wesentlicher Baustein des Jugendmedienschutzes der Steinmühle. Sie werden im Rahmen von zweimal zwei Doppelstunden pro Halbjahr durchgeführt, wovon einer der beiden Termine im Unterricht der Klassenlehrkraft durchgeführt wird und der andere (wegen der höheren Stundenanzahl) in einem weiteren Hauptfach (De, En, Ma). Die Termine sollten in zwei aufeinanderfolgenden Wochen oder ggf. in einer Woche liegen und werden zu Beginn des Schuljahres festgelegt. Die Workshops werden von speziell qualifizierten Lehrkräften durchgeführt und regelmäßig evaluiert. Die folgende Übersicht gibt einen Überblick über die aktuellen Themen:

	1. Halbjahr	2. Halbjahr
5. Klasse	Cybergrooming	Cybermobbing
6. Klasse	Informationssuche über Suchmaschinen und Nutzung von Wikipedia	Always on: Wie sieht meine Medien-nutzung aus?
7. Klasse	Sensibilisierung Datenschutz und Privatsphäre auf Social Media	Ich im Netz: Social Media
8. Klasse	Rechtliche Grundlagen, Urheberrecht und Open-Content	Werbung und Konsum analysieren und reflektieren
9. Klasse	Vorurteile, Klischees und Stereotype	Meinungsprozesse verstehen und hinterfragen
10. Klasse	Offener Austausch: Wie gehe ich mit Medien um und wie beeinflusst mich das persönlich?	/

4. IT-Ausstattung

Die **IT-Ausstattung** der Steinmühle ist auf einem modernen und leistungsfähigen Stand. Die Schule verfügt über einen Glasfaseranschluss der Stadtwerke Marburg, der eine leistungsfähige Internetanbindung gewährleistet. Alle Schulgebäude sind inzwischen durch ein internes Glasfasernetz miteinander verbunden. In den einzelnen Gebäuden des Schulcampus sind zentrale Netzwerkschränke installiert, in denen die Netzwerkleitungen der jeweiligen Räume zusammenlaufen. Die Klassenräume sind mit interaktiven digitalen Tafeln, leistungsfähigen WLAN-Zugangspunkten und Apple TVs ausgestattet. Diese Infrastruktur ermöglicht eine nahtlose Integration digitaler Elemente in den Unterricht und erleichtert so den Einsatz moderner Lehr- und Lernmethoden.

Darüber hinaus betreibt die Schule eine eigene leistungsfähige **Serverinfrastruktur**, die verschiedene zentrale Systeme wie eine Cloud (Nextcloud), die schuleigene Kommunikationsplattform (StoneApp), ein Ticketsystem, ein MDM-System für die Verwaltung der iPads sowie einen Mailserver umfasst. Die schuleigene Kommunikationsplattform StoneApp ist aus einem Informatik-Projekt des ehemaligen Schülers Aron Stein entstanden und wurde mit seiner Hilfe bis heute kontinuierlich weiterentwickelt⁶. Sie stellt mittlerweile einen zentralen Bestandteil des digitalen Kosmos der Steinmühle dar. Sie dient als Kommunikationstool zwischen Lernenden, Lehrenden und Eltern, als Informationstool für die

⁶ <https://steinmuehle.de/blog/2020/12/10/grosses-interesse-an-der-stoneapp-rtl-hessen-war-zu-gast-in-der-steinmuehle/> (13.02.2025)

Schulorganisation und nicht zuletzt als Lernplattform für digitale Unterrichtssettings. Durch die unabhängige Infrastruktur verbleiben alle Daten auf dem Schulgelände, was einen besonders hohen Datenschutzstandard gewährleistet. Zudem ermöglicht die Eigenverwaltung eine weitgehende Unabhängigkeit von externen Anbietern und sorgt für eine sichere und effiziente digitale Arbeitsumgebung. Neben diesen eigenen Systemen wird auch das Schulportal zur digitalen Erfassung von Fehlzeiten und als digitales Klassenbuch eingesetzt.

Der **zukünftige Bedarf** besteht in zyklischen Ausstattungs- und Erneuerungsrounds, so dass kein Wartungsstau bei der technischen Ausstattung entsteht. Dies betrifft vor allem die digitalen Endgeräte der Lehrkräfte (iPads), die in regelmäßigen Abständen erneuert werden müssen. In den kommenden Jahren wird es zudem notwendig sein, einige ältere Glasfaserleitungen zu modernisieren, um die interne Netzwerkkommunikation weiter zu optimieren, höhere Bandbreiten zu ermöglichen und ausreichend Ressourcen für aktuelle und zukünftige Anwendungen zur Verfügung zu stellen. Diese kontinuierliche Investition in die technische Infrastruktur sichert langfristig die hohe Qualität der digitalen Lernumgebung und die Wettbewerbsfähigkeit der Schule im Bereich der Medienbildung.

5. Betriebs- und Servicekonzept

Die **Verantwortung** für die Umsetzung und Wartung der digitalen Infrastruktur liegt bei verschiedenen Akteuren. Dazu gehören der Digitalisierungsbeauftragte, der Datenschutzbeauftragte, die technische Leitung sowie der IT-Support, der erste Ansprechpartner bei technischen Fragen ist. Die Anschaffung von neuer Technik, die Integration in das bestehende System und die Betreuung bei Problemen erfolgt durch das Technik-Team. Alle Akteure sind Mitarbeiter des Schulträgers, so dass keine externen IT-Dienstleister im Betriebskonzept vorgesehen sind.

Um die IT-Infrastruktur dauerhaft stabil und sicher zu halten, werden regelmäßige **Wartungen und Updates** durchgeführt. Dazu gehören tägliche Systemüberwachungen, wöchentliche Sicherheits- und Softwareupdates, monatliche Hardwarewartungen sowie jährliche Evaluationsprozesse. Eine verbindliche Nutzungsordnung regelt den Umgang mit digitalen Medien und Geräten und stellt die Einhaltung der DSGVO sowie der schulinternen Datenschutzrichtlinien sicher. Die Sicherheit wird durch regelmäßige Updates, Zugriffskontrollen und verschlüsselte Datenspeicherung gewährleistet. Zur Sensibilisierung für den Datenschutz und das sichere Arbeiten mit digitalen Medien werden regelmäßig Schulungen für Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte durchgeführt.

Die **Evaluation und Weiterentwicklung** des Betriebs- und Servicekonzepts erfolgt in jährlichen Feedbackrunden mit Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern. Ergänzt wird dies durch technische Evaluationsberichte zur IT-Infrastruktur sowie durch die Evaluation des E-Learning-Angebots.

6. Fortbildungskonzept

Ziel des Fortbildungskonzepts der Steinmühle ist einerseits der Aufbau von fachdidaktischem Hintergrundwissen zur Medienbildung bei den Kollegen und Kolleginnen, so dass diese ihren Unterricht entsprechend kompetent gestalten können. Andererseits muss durch Fortbildungen gewährleistet werden, dass der sichere und effiziente Umgang mit der technischen Infrastruktur im Unterricht gewährleistet ist, so dass die Kollegen/innen die Medien zielführend und pädagogisch sinnvoll einsetzen können.

Das Fortbildungskonzept der Schule basiert dabei auf einem **kontinuierlichen und bedarfsorientierten Ansatz**, um die beschriebenen Kompetenzen des Kollegiums nachhaltig zu fördern. Seit 2018 findet



jährlich eine **schulinterne Lehrerfortbildung** von 1,5 Tagen statt. Diese Tage widmen sich u.a. aktuellen Themen der Digitalisierung und werden durch externe sowie interne Referenten gestaltet. Eine Unterstützung erfolgt auch durch lokale Kooperationspartner, wie die Philipps Universität Marburg. Weiterhin werden auch die Schülerinnen und Schüler als Referenten einbezogen, welche den Kollegen/innen einen Einblick in ihre digitale Welt geben. Die Themenauswahl erfolgt in enger Abstimmung zwischen dem Kollegium, der Schulleitung und dem Digitalisierungsbeauftragten, um Relevanz und Praxisnähe sicherzustellen.

Ergänzend dazu werden bei technischen Neuerungen wie der Einführung digitaler Tafeln, iPads im Unterricht, neuer Apps oder Funktionen des Schulportals Mikrofortbildungen oder Fortbildungstage nach dem Prinzip „**Kollegen für Kollegen**“ organisiert. Dieses Format ermöglicht eine praxisnahe und kollegiale Wissensvermittlung. Bei spezifischen Fragestellungen und Bedarf bietet der schulische Digitalisierungsbeauftragte Kurzfortbildungen an, z. B. zur Nutzung der schulinternen Cloud (StoneCloud), zur Kontrolle der iPads mittels geeigneter Apps oder der Nutzung von KI.

Für den Austausch von Praxiserfahrungen wurde das Konzept der **App-Cafés** etabliert. Hier teilen Lehrkräfte ihre Erfahrungen im Umgang mit digitalen Tools und Anwendungen in einem offenen, informellen Rahmen. Darüber hinaus werden neue Apps und technische Systeme zunächst in interessierten Kleingruppen (AG Digitalisierung) erprobt, deren Mitglieder anschließend als Multiplikatoren ihre Erfahrungen an das gesamte Kollegium weitergeben. Der Besuch von Fachtagen wie z.B. der Medienbildungsmesse in Frankfurt oder des Lehrerbildungsforums in Marburg, sowie die Nutzung der vom HKM angebotenen Fortbildungen zur Medienkompetenz wird von Schulleitungsseite unterstützt und nach dem obigen Prinzip im Kollegium implementiert.

Dieses mehrstufige Fortbildungskonzept gewährleistet eine kontinuierliche Weiterentwicklung der digitalen Kompetenz des Kollegiums und fördert zugleich die Zusammenarbeit und den Austausch innerhalb der Schule.

7. Elternarbeit

Die Schule legt großen Wert auf die Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus sowie eine transparente Kommunikation mit den Eltern als Grundlage ihrer Bildungsarbeit, um so die gemeinsame Verantwortung für die digitale Bildung und den Schutz der Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten.

Ein zentraler Baustein für die Medienbildung ist dabei die umfassende **Information der Eltern** bei der Einführung der iPads im 2. Halbjahr der Klasse 5. Hierzu erhalten sie einen ausführlichen Infobrief, der den Einsatz der Geräte, die technische Umsetzung, Datenschutzaspekte, die schulische Nutzungsordnung sowie Empfehlungen zur Mediennutzung im häuslichen Umfeld thematisiert.

Für **individuelle Fragen** stehen der Digitalisierungsbeauftragte und der Jugendmedienschutzbeauftragte als Ansprechpartner zur Verfügung. Sie bieten Eltern persönliche Beratung an, um Unsicherheiten zu klären und den Umgang mit digitalen Medien zu unterstützen.

Beim Übergang in die Klasse 7 findet ein **Elternabend** statt, bei dem das schulische Konzept zur Nutzung digitaler Medien erneut vorgestellt und mit den Eltern diskutiert wird. Hierbei können auch neue Entwicklungen oder Anpassungen am Konzept thematisiert werden.

Zusätzlich organisiert der Jugendmedienschutzbeauftragte im Rahmen des Jugendmedienschutzkonzepts Elternabende oder Online-Elternabende zu Themen wie Jugendmedienschutz, sicherer Umgang



mit sozialen Medien und Datenschutz. Ergänzend werden Informationen und Materialien zu Digitalisierung und Medienbildung auf der Schulhomepage bereitgestellt, um Eltern eine einfache und flexible Möglichkeit zu geben, sich fortlaufend zu informieren.

8. Zeitplanung / Meilensteine

Die Schule beschäftigt sich seit vielen Jahren intensiv mit der Digitalisierung und hat in diesem Zeitraum bedeutende Fortschritte erzielt. Die Integration digitaler Medien und Technologien ist ein zentraler Bestandteil des Schulprofils und wird kontinuierlich weiterentwickelt. Im Folgenden sind die wesentlichen Meilensteine der bisherigen Arbeit zusammengefasst:

- **Technische Austastung der Schule:** Einrichtung Glasfaseranschluss, Ausstattung der Räume mit digitalen Tafeln, Einrichtung eines flächendeckenden Schul-WLANs
- **Personelle Verankerung:** Schaffung der Stelle eines Digitalisierungsbeauftragten, Gründung einer AG Digitalisierung, Bildung einer Steuergruppe⁷
- **Erste Einführung der iPads:** Einführung in einem 7. Jahrgang als Pilotprojekt, begleitet von einer umfassenden Schulung der Lehrkräfte und der Erstellung einer Nutzungsordnung
- **Einführung der iPads in der gesamten Sekundarstufe I:** Ausweitung des erfolgreichen Pilotprojekts auf alle Jahrgänge der Sek I
- **Einführung System für Schulkommunikation:** Entwicklung der schuleigenen StoneApp, um den digitalen Unterricht und die Kommunikation zwischen Lehrkräften, Eltern und Schülern zu erleichtern
- **Einrichtung der StoneCloud:** Einführung eines zentralen Datenspeichers für die Schule zur sicheren und effizienten Datenverwaltung
- **Weiterentwicklung der StoneApp:** Anpassungen und Erweiterungen der App, um neue Funktionen und eine verbesserte Nutzerfreundlichkeit zu bieten
- **Auszeichnung als SMART School:** Anerkennung der Schule für ihre fortschrittliche digitale Bildungsarbeit durch den Branchenverband der deutschen Informations- und Telekommunikationsbranche (Bitkom e. V.)⁸
- **Aufbau des Jugendmedienschutzes:** Einrichtung eines festen Ansprechpartners und Etablierung eines Konzepts zur Förderung eines sicheren Umgangs mit digitalen Medien.
- **Einführung der iPads in Klasse 5 und 6:** Erweiterung des digitalen Unterrichtsangebots auf die unteren Jahrgänge der Sekundarstufe I

9. Evaluation

Um das Lehren und Lernen mit digitalen Medien an der Steinmühle systematisch weiterzuentwickeln, begleitet das **Qualitätsmanagement** (QM) seit Jahren wesentliche Entwicklungen des Medienkonzepts. Insbesondere der Einsatz von iPads im unterrichtlichen Kontext wurde in der Vergangenheit und wird zukünftig aufwendig evaluiert. Im Mittelpunkt der Analyse steht die Frage, welche Hinweise sich

⁷ <https://steinmuehle.de/digitalisierung-der-steinmuehle/smart-school-steinmuehle/> (13.02.25)

⁸ <https://steinmuehle.de/blog/2021/05/03/die-groesste-schul-auszeichnung-bisher-steinmuehle-wird-smart-school-beim-bitkom-wettbewerb/> (13.02.25)



aus der Nutzung von iPads im schulischen Kontext für die Weiterentwicklung des Medieneinsatzes an der Steinmühle ableiten lassen.

Die **inhaltlichen Schwerpunkte** liegen dabei auf der schulischen Nutzung und der Einbindung der iPads in den Unterricht, auf der Unterstützung des Lehrens und Lernens durch iPads, einem möglichen Fortbildungsbedarf der Beteiligten, der Einschätzung der Schülerkompetenzen im Umgang mit den iPads und den eingesetzten Apps sowie der Einschätzung der eigenen Kompetenzen der Lehrpersonen im Umgang mit den Geräten. Im Rahmen wiederholender Befragungen der Schülerinnen und Schüler werden insbesondere das Nutzungsverhalten und die Erfahrungen mit den iPads, die Einschätzung der eigenen Medienkompetenzen sowie Wünsche zur weiteren Nutzung bzw. zum Ausbau des Angebots digitaler Medien in der Schule abgefragt. Die Ergebnisse der jeweiligen Evaluationen dienen Schulleitung und Beauftragtem für Digitalisierung als Grundlage für eine regelmäßige inhaltlich-konzeptionelle Diskussion, um mögliche Veränderungen bzw. Anpassungen der Rahmenbedingungen beim Einsatz von iPads und anderen digitalen Medien im Unterricht anzustoßen.

Darüber hinaus werden in Zusammenarbeit mit dem Medienschutzbeauftragten der Steinmühle die jeweiligen **Medien-Workshops** in den unterschiedlichen Jahrgangsstufen evaluiert und sowohl inhaltlich als auch didaktisch angepasst.

Weiterhin unterstützt das Qualitätsmanagement die IT-Abteilung der Steinmühle bei der Evaluation der technischen Rahmenbedingungen im Kontext der schulischen **Internetsicherheit**. Im Fokus steht dabei regelmäßig die Optimierung der eingesetzten ClassroomApp, einem digitalen Unterrichtsassistenten, der die Lehrkräfte bei der Durchführung und Organisation des Unterrichts unterstützt und eine Überwachung der Mediennutzung der Lernenden ermöglicht.

Insgesamt erfolgt die **Interpretation der jeweiligen Daten**, die im Rahmen des QM erhoben werden, in einem pädagogisch-konzeptionellen Sinne und soll auch zukünftig Hinweise und Impulse für die weitere Ausgestaltung und Weiterentwicklung des Medienkonzepts der Steinmühle liefern.

10. Zukunftsorientierte Entwicklungen im Rahmen des Digitalpakts 2.0

Im **Schuljahr 2026/2027** soll ein **neues Schulstrukturmodell** auf den Weg gebracht werden. Dieses wird einerseits am bewährten Fachunterricht und dem sozialen Lernen innerhalb von Klassengemeinschaften festhalten andererseits aber auch Freiräume für individualisiertes Lernen ermöglichen. Dazu wird eine neue Unterrichtsstruktur mit dem Namen PeLe (Personalisiertes Lernen) entwickelt, weiterhin wird der Fachunterricht durch sogenannte Addita ergänzt und ein neues Fach „Digitale Welt“ eingeführt. Auf diese Weise soll individuelles Lernen nach dem Prinzip Fördern und Fordern etabliert, Raum für eigene Projekte (z.B. Jugend forscht) geschaffen und die Vermittlung digitaler Kompetenzen gezielter gesteuert werden. An der Entwicklung des neuen Modells wird seit geraumer Zeit gearbeitet. Die Einführung des neuen Schulstrukturmodells ist dabei auch als Grundlage für anstehenden Anpassungen im Bereich der digitalen Bildung zu verstehen und mit dem neuen Modell eng verzahnt.

Im Bereich der Medienbildung stehen dabei drei zentrale Aspekte im Fokus: Die **Weiterentwicklung des iPad-Einsatzkonzepts**, die **Verankerung digitaler Kompetenzen im Curriculum** und die **Etablierung des personalisierten Lernens (PeLe)**, unterstützt durch eine KI-basierte Lernplattform (**Schulmoodle**).

10.1 Anpassung des iPad-Einsatzkonzepts

Das aktuelle Konzept zum Einsatz der iPads basiert auf dem **SAMR-Modell**, das eine schrittweise Integration digitaler Medien ermöglicht. Die Geräte dienen als Werkzeuge für **individualisiertes Lernen**,

kollaborative Arbeitsprozesse und die Visualisierung von Lerninhalten. In den letzten Jahren hat somit gemäß dem Modell eine Neuausrichtung des Lernens stattgefunden. Das iPad ist momentan zentraler Teil des Unterrichts, was teils problematisch wahrgenommen wird. Mit der zunehmenden Nutzung digitaler Medien zeigt sich, dass eine **Neuausrichtung der Balance zwischen analogen und digitalen Methoden** erforderlich sein könnte.

Daher soll innerhalb des Kollegiums eine **Diskussion über mögliche Anpassungen** geführt werden. Themen dabei sind unter anderem:

- Die sinnvolle Gewichtung zwischen analogen und digitalen Arbeitsweisen
- Die Reflexion über die langfristige Wirksamkeit digitaler Medien im Unterricht
- Die Notwendigkeit gezielter **Fortbildungen** für Lehrkräfte zu hybriden Unterrichtskonzepten

Durch eine strukturierte Evaluierung und Fortbildungsangebote soll sichergestellt werden, dass der digitale Unterricht weiterhin pädagogisch fundiert bleibt und sowohl die **Vorteile digitaler Medien** als auch bewährte analoge Methoden optimal genutzt werden.

10.2 Systematische Verankerung digitaler Kompetenzen

Die Vermittlung digitaler Kompetenzen ist bereits fester Bestandteil des Fach- und Projektunterrichts an der Steinmühle. Schüler/innen erlernen den sicheren und effizienten Umgang mit **Cloud-Diensten, Lernplattformen, digitalen Präsentationstools sowie kooperativen Arbeitsformaten**. Bisher erfolgt die Umsetzung durch die einzelnen Fachschaften, wodurch eine große methodische Vielfalt besteht.

Um die digitale Bildung weiter zu vereinheitlichen, wird im Rahmen des neuen Schulstrukturmodells das Fach "**Digitale Welt**" eingeführt. Ziel ist es, den Aufbau digitaler Kompetenzen **klarer zu strukturieren** und durch das neue Fach einen „roten Faden“ zu etablieren, um Kompetenzen stufenweise aufzubauen. In diesem Zusammenhang wird:

- ein schulinternes Curriculum für das Fach Digitale Welt erstellt, das sich am entsprechenden Pilotprojekt des HKM orientiert.
- **eine Überarbeitung der Fachcurricula** erfolgen, um digitale Kompetenzen gezielter einzubinden und den Aufbau **digitaler Fähigkeiten konkret in den Jahrgangsstufen** zu verorten.

Diese Maßnahmen gewährleisten, dass alle Schülerinnen und Schüler eine fundierte Ausbildung im Bereich digitaler Medien erhalten und sich flexibel auf die Anforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorbereiten können.

10.3 Einführung von personalisiertem Lernen (PeLe)

Ein wesentlicher Bestandteil der zukünftigen Schulentwicklung ist die Einführung von PeLe und sogenannter Addita, einer zeitlichen Struktur, in der Schülerinnen und Schüler selbstständig nach dem Prinzip Fordern und Fördern an eigenen Themen und Projekten arbeiten, die sich aus dem regulären Unterricht ergeben. Um dies umzusetzen, ist der Ausbau der digitalen Infrastruktur erforderlich, insbesondere:

- Der Zugang zu einer Lernplattform bzw. einem Lernmanagementsystem, welche das eigenverantwortliche Lernen strukturiert (Schulmoodle).

- Digitale Lernwerkzeuge, die u.a. KI basiert das eigenständige Lernen unterstützen, so dass auch ohne Lehrkraft individuelle Hilfestellungen zur Verfügung gestellt werden können. Hierbei sollen insbesondere KI basierte Tutor-System eingesetzt werden. (z. B. Fobizz, Fiete, toTeach)

Die Einführung der neuen Unterrichtsstrukturen erfordert eine Erweiterung der aktuellen Lehrmethoden. Lehrkräfte müssen durch **Mikrofortbildungen** zu Themen wie die Nutzung eines Schulmoodle, weiterer digitaler Lernplattformen, KI Tutorsysteme und der Etablierung von selbstgesteuertem Lernen unterstützt werden. Ergänzend wird die **IT-Sprechstunde** ausgeweitet, um technische Fragen und Herausforderungen im Alltag schnell zu lösen. Darüber hinaus ist es notwendig das Kollegium in **die Nutzung von KI für die Unterrichtsplanung** einzuführen, um die aktuellen Entwicklungen auf diesem Gebiet für die Schule nutzbar zu machen und den Unterricht mithilfe modernster Methoden zu gestalten. Um diese Entwicklungen nachhaltig umzusetzen, sind gezielte Investitionen geplant:

1. **Personalkosten** in Form von Schulträgerpersonal für die Administration der technischen Systeme, für die Schaffung einer Stelle eines KI-Beauftragten und für interne Fortbildungen
2. **Lizenzen für digitale Werkzeuge**, die im Unterricht genutzt werden (Fobizz, Anton, JAMF, Fiete, toTeach, etc.)
3. **Externe Fortbildungen** für Lehrkräfte zu Themen wie Nutzung von Lernmanagementsystemen, Nutzung von KI, effektive iPad-Nutzung und Datenschutz
4. **Technische Infrastruktur**: Erweiterung der **Netzwerkinfrastruktur** zur Sicherstellung stabiler Verbindungen auf dem Schulgelände, dazu gehören Ausbau der Glasfaseranbindung und Erweiterung der Serverkapazitäten, Anschaffung/Erneuerung von Lehrerendgeräten und digitalen Geräte für Schülerprojekte (Sensoren, 3D-Drucker, Digitalkamera, Aufnahmesysteme etc.)

Mit diesen Maßnahmen wird sichergestellt, dass die Steinmühle auch in Zukunft eine **Vorreiterrolle in der digitalen Bildung** einnimmt und ihren Schülerinnen und Schülern eine zeitgemäße, innovative Lernumgebung bietet.

11. Anhang

- A. Tabelle mit Kompetenzübersicht für Sekundarstufe I und II
- B. Nutzungsordnung und Netiquette
- C. Interventionsleitfaden Jugendmedienschutz
- D. Übersicht Schulstrukturmodell



Wie funktioniert Steinmühle?
 Medienbildungskonzept

Medienbildung an der Steinmühle in der Sekundarstufe I

Stand 01.25	Kl. 5 abci	Kl. 6 abci	Kl. 7 abci	Kl. 8 abc	Kl. 9 abc	Kl. 10 abc
iPad-Einführung in Klasse 5.2: Einführung in die Bedienung des Geräts; Speicherstruktur kennen; Nutzung der Kamera; grundlegende Bedienung der wichtigsten Programme wie Word, PowerPoint und Goodnotes; grundlegende Aspekte von Jugendmedienschutz 1.3 / 2.4 / 3.2 / 5.1 / 5.2						
Deutsch	Mediation Konflikte & Konfliktlösungen: Videos erstellen 3.1 / 3.2 Fabeln: Kreative Umsetzung: Video, Hörspiel, Cartoon 3.1 / 3.2 Sachtexte: Texte zu selbstgewählten Themen verfassen 1.1-1.3 / 3.1-3.3 Wortarten: Unterrichtsstunde gestalten 3.1. / 3.2. / 5.2 Grammatik: Lernpläne erstellen 2.1-2.3 / 5.2 GuFi Schreibwerkstatt 1.1	Jugendbuch: Trailer erstellen 2.1-2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 Grammatik: Lernpläne erstellen 2. 2.3 / 5.2- GuFi Schreibwerkstatt 1.1	Zeichensetzung: Unterrichtsstunde gestalten 3.1 / 3.2 / 5.2 Balladen: Kreative Umsetzung: Video, Hörspiel, Cartoon 3.1 / 3.2 Freie Erörterung: 1.1-1.3 / 4.1 / 6.1	Jugendbuch: produktives Erschließen 2.1-2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 Umgang mit Sachtexten: 1.1-1.3 / 3.1-3.3 Zukunftsarbeit: 1.1-1.3 / 2.1 / 2.2 / 3.1-3.3 / 5.1-5.3 / 6.1 / 6.2	Lyrikanalyse: kreative Umsetzung 2.1-2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 Kurzgeschichten erschließen und schreiben 1.1-1.3 / 3.1-3.3	Materialgestütztes Schreiben 1.1-1.3 / 3.3 Textgebundene Erörterung verfassen 1.1-1.3 / 4.1 / 6.1 Literaturprojekt: 1.1-1.3 / 2.1-2.3 / 3.1-3.3
Englisch	Rainforest: Videoreport erstellen 1.1-1.3 / 3.1	What we wear, what we waste & Living Things 2.5 What connects us 2.4	Workshop British History mit Klasse 4 3.1. / 2.1-2.4		Australien 1.1-1.3 / 2.2 / 3.1-3.2 / 5.2. Juvenile Offenders 4.1-4.3 The Working World 2.4	US Presidents 1.1-1.3 / 3.1-3.3

Spanisch			<p>U1: Poster erstellen und präsentieren mit verschiedenen Apps 3.1-3.2</p> <p>U1-U6: Erklärvideos erstellen oder anschauen 5.2 / 5.4</p>	<p>U1: Fotobeschreibung, Lernvideos, gramm. Strukturen 3.1.</p> <p>U2: Projekt „Über Alltag sprechen“ 3.1.</p> <p>Selbstständiges Lernen 1.3 / 2.2 / 4.1- 4.3</p>	<p>U1: Präsentationen über México 1.1 / 2.3 / 3.2</p> <p>U1: Kreative Aufgabe DÍA DE MUERTOS 3.1.</p> <p>U2: Kreative Aufgabe CUANDO TENÍA 7 AÑOS 3.1.</p> <p>Selbstständiges Lernen 1.3 / 2.2 / 4.1- 4.3</p>	<p>Projekt SUBJUNTIVO – Kreative Aufgabe FOTO-NOVELA 3.1.</p> <p>Projekt Biographie einer berühmten Person 1.1-1.3</p> <p>Selbstständiges Lernen 1.3 / 2.2 / 4.1- 4.3</p>
Französisch			<p>Dialoge im Fremdsprachenunterricht als stop-motion-Filme umsetzen, Audioaufnahmen zum individuellen Training der Aussprache, Videos für die Austauschpartner erstellen 3.1</p> <p>einheitsübergreifend 2.1 / 2.2</p>	<p>Dialoge im Fremdsprachenunterricht als stop-motion-Filme umsetzen, Audioaufnahmen zum individuellen Training der Aussprache, Videos für die Austauschpartner erstellen 3.1</p> <p>einheitsübergreifend 2.1 / 2.2</p>	<p>Dialoge im Fremdsprachenunterricht als stop-motion-Filme umsetzen, Audioaufnahmen zum individuellen Training der Aussprache, Videos für die Austauschpartner erstellen 3.1</p> <p>einheitsübergreifend 2.1 / 2.2</p>	<p>Dialoge im Fremdsprachenunterricht als stop-motion-Filme umsetzen, Audioaufnahmen zum individuellen Training der Aussprache, Videos für die Austauschpartner erstellen 3.1</p> <p>einheitsübergreifend 2.1 / 2.2</p>
Musik			<p>Musikproduktion 3.1-3.3</p> <p>Musik und Werbung 3.1-3.2 / 6.1-6.2</p>			<p>Musikproduktion 3.1-3.3</p> <p>Musikmarkt 6.1-6.2</p>
Kunst	<p>PU: Kleider machen Leute: PA Recherche nach Produktionsbedingungen von Kleidung ihrer Lieblingsmarken und Gütesiegeln. Präsentieren 1.1</p>	<p>PU: Kinder aller Welt Recherche nach Bedingungen der Kinderrechte im jeweiligen Land des Partnerkindes 1.1</p>		<p>WU: Film projektbasiert 1.1 / 2.1-2.3 / 2.4</p> <p>WU Film: Animations- oder Schnittprogramme selektiv nutzen 5.1-5.4</p> <p>UE: Graphik Novell digitalisieren und Sprechtexte einarbeiten 5.1-5.4</p>	<p>WU: Film projektbasiert 1.1 / 2.1-2.3 / 2.4</p> <p>WU Film: Animations- oder Schnittprogramme selektiv nutzen 5.1-5.4</p>	<p>UE: Fotografie / Mixed media. Recherche zu den Arbeitsbedingungen des Fotografen-Paten 1.1</p> <p>UE Fotografie: Digitale Nachbearbeitung Bildmanipulation, Bildmedien: Umgang mit dem Recht am eigenen Bild 3.1-3.3</p>

Kunst	<p>UE: Selbstdarstellung und Selbstvergewisserung UE: Dingphantasien zwischen Chaos und Ordnung UE: Spielobjekte 1.1-1.3 / 3.2 / 4.2</p>			<p>UE: Dinge, Körper, Arrangements UE Unsere Gesichter - eure Gesichter UE Gebäude, Fahrzeuge, Maschinen 1.1-1.3 / 2.1 -2.3 / 3.2 5.1 / 5.2</p>		<p>UE: Sinnbild und Deutung UE: Sichtweisen und Wirklichkeit UE: Form als Veranschaulichung des Designs 1.1-1.3 / 2.5 / 3.1 / 3.2</p>
Geschichte		<p>PU Altertum 1.1-1.3 / 2.2 / 3.1 / 3.2 / 5.2 - 5.3</p>	<p>Mittelalter 1.1 - 1.3 / 2.2 / 3.1 / 3.2 / 5.2 - 5.3</p> <p>PU Renaissance 1.1 - 1.3 / 2.2 / 3.1 - 3.3 / 5.2 - 5.3</p>	<p>Bili Kulturen Altamerikas 1.1 - 1.3 / 2.2 / 3.1 - 3.3. / 5.2 - 5.3</p>		
PoWi			<p>PU Medien und Freizeit 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1 / 3.2 / 5.2 / 5.4 / 6.1 / 6.2</p>	<p>PU Krieg und Frieden 1.1 / 1.2 / 3.1 / 3.2 / 6.1 / 6.2</p>	<p>Soziale Medien 6.1</p>	<p>Medien als 4. Gewalt 6.1</p>
Religion / Ethik		<p>Triolog 1.1 / 2.1-2.3</p>			<p>Weltreligionen 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 / 5.3</p> <p>Gleichberechtigung, Rollenbilder etc. 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 / 5.3</p> <p>Deontologische und teleologische Ethik 2.3</p> <p>Ich-Identität, Umgangsregeln, Bedeutung von Social Media 2.4 / 4.1 / 6.2</p>	<p>Umgang mit Desinformationen 4.1 / 4.3 / 5.5</p> <p>Technikethik 1.1-1.3 / 2.2-2.5 / 3.3 / 4.1 / 5.5 / 6.1 / 6.2</p> <p>Algorithmen 1.1-1.3 / 5.4 / 5.5</p> <p>Die gerechte Stadt 1.1-1.3 / 2.2 / 3.1-3.3 / 5.2 / 5.4</p> <p>Soziales Engagement und Ehrenamt 1.1-1.3</p>
GP	<p>Weltreise & Weltwunder 1.1-1.3 / 3.1-3.3</p> <p>Tablet Führerschein 3.3</p>					

Mathematik		Geometrie 5.4 PU Traumwohnung 1.1 / 1.2 / 3.1 / 5.2 / 5.4 / 5.5	Dreiecke 5.2 Prozentrechnung 5.2 / 5.4	Satz des Pythagoras 5.2 - 5.5 Terme und Gleichungen 5.2 - 5.5 Umgang mit dem Zufall 1.2	Pythagoras 1.2 / 4.1 / 5.2 / 5.4 / 6.1 / 6.2 Quadratische Funktionen 5.2-5.5	Zinseszins & Potenzfunktionen mit Excel berechnen 3.1 / 5.2 / 5.4 / 5.5
Biologie		Wirbeltiere 1.1 - 1.3 / 3.3 Sexuelle Bildung 4.3			alle UEs 1.1-1.3 Sexuelle Bildung 4.3 Referate/Präsentationen 3.1-3.3	alle UEs 1.1-1.3 Referate/Präsentationen 3.1-3.3
Chemie			Sicherheit + Geräte 1.1-1.3 / 3.1 Stoffeigenschaften + Teilchenmodell 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1 / 3.2 Gemische + Reinstoffe 1.1-1.3 / 3.1 Stofftrennung 1.1-1.3 / 3.1 / 4.4		Hauptgruppen PSE 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1, / 3.2 / 4.4 / 6.1 / 6.2 Organische Chemie 1.1-1.3 / 3.1 Redoxreaktionen 1.1-1.3 / 3.1 / 2.2 / 2.3 / 3.1 / 3.2 / 4.4 / 6.1 / 6.2	
Physik			Temperatur 1.2 Mechanik – Kräfte 5.4	PU Industrielle Revolution+Technik 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1 / 3.2 / 4.4 / 6.1 / 6.2 PU Elektrolehring 1.1-1.3 / 4.3 / 4.4 / 5.1	PU Energie 1.1-1.3 / 2.3 / 5.4 Mechanik: Arbeit, Energie, Leistung, Bewegungen 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1 / 3.2 / 4.4 / 6.1 Elektrizitätslehre 1.2	Akustik 1.2

Informatik	Informatik AG: Programmieren mit Scratch 1.1 / 1.2 / 2.1-2.4 / 5.1-5.5	PU SchubyDigital 1.1-1.3 / 3.1-3.3 / 5.1-5.4 PU PowerPoint 1.1-1.3 / 3.1-3.3 / 5.1-5.4 Informatik AG: Programmieren mit Scratch 1.1 / 1.2 / 2.1-2.4 / 5.1-5.5	PU Excel 5.1-5.4	Informatik WU: Programmieren mit Scratch 1.1 / 1.2 / 2.1-2.4 / 5.1-5.5	Informatik WU: Programmieren mit Scratch 1.1 / 1.2-2.4 / 5.1-5.5	Informatik WU: Algorithmen entwerfen und programmieren mit Blockly und Python 1.1 / 1.2 / 2.1-2.4 / 5.1-5.5
------------	--	---	----------------------------	--	--	---

Medienbildung an der Steinmühle in der Sekundarstufe II

Stand 01.25	Kl. 11 abcde	Kl. 12 abcdefg	Kl. 13 abcdefg
Deutsch	<p>einheitsübergreifend (Erstellen von Lyrikverfilmungen / Präsentationen / Erklärvideos / Sprache in sozialen Medien / Framing / Fake News / Deep Fake / Verwendung von KI / Umgang mit Quellen / Reflexion Medienkonsums / Analyse von Wahlwerbung)</p> <p>1.1-1.3 / 2.3 / 3.3 / 6.2</p>	<p>einheitsübergreifend (Erstellen von Lyrikverfilmungen / Präsentationen / Erklärvideos / Sprache in sozialen Medien / Framing / Fake News / Deep Fake / Verwendung von KI / Umgang mit Quellen / Reflexion Medienkonsums / Analyse von Wahlwerbung)</p> <p>1.1-1.3 / 2.3 / 3.1-3.3 / 6.1 / 6.2</p>	<p>einheitsübergreifend (Erstellen von Lyrikverfilmungen / Präsentationen / Erklärvideos / Sprache in sozialen Medien / Framing / Fake News / Deep Fake / Verwendung von KI / Umgang mit Quellen / Reflexion Medienkonsums / Analyse von Wahlwerbung)</p> <p>1.1-1.3 / 2.3 / 3.3 / 6.2</p>
Englisch	<p>Englisch Growing Up</p> <p>2.1-2.3 / 6.2</p>	<p>einheitsübergreifend (Filmanalyse)</p> <p>1.1-1.3 / 2.3 / 3.1 / 3.2 / 6.1 / 6.2</p> <p>Globalization</p> <p>4.4</p> <p>US history</p> <p>2.3</p> <p>Great Britain (Klausurersatzleistung)</p> <p>3.1</p>	<p>The Media/The Circle</p> <p>6.1-6.2</p> <p>Gender Issues</p> <p>6.1-6.2</p>
Spanisch	<p>U4: Costumbres y tradiciones</p> <p>1.1-1.3</p> <p>U4: Nutzung von digitalen Medien -Chancen und Risiken</p> <p>4.1- 4.3</p>	<p>La Conquista de América / Selbständiges Lernen</p> <p>1.1-1.3 / 3.1-3.2</p> <p>La Guerra Civil Española y el Franquismo / Selbständiges Lernen</p> <p>1.1-1.3 / 3.1-3.2</p>	<p>Proyecto Migración Theaterstück / Selbständiges Lernen</p> <p>1.1-1.3 / 3.1-3.2</p> <p>Internetrecherche + Arbeit mit KI (Teachino) in verschiedenen Themen des Q4</p> <p>1.1-1.3 / 3.1-3.2</p>
Italienisch	<p>Selbstständiges Lernen</p> <p>1.3-2.2</p> <p>Präsentationen über sich und Freunde</p> <p>3.1</p> <p>U3: Kreative Aufgabe DIALOG IM RESTAURANT 3.1</p> <p>U4: Kreative Aufgabe DIG. FLYER SCHULE</p> <p>3.1</p>	<p>Selbstständiges Lernen</p> <p>1.3-2.2</p> <p>Bildbeschreibung – LERNVIDEOS gramm. Strukturen</p> <p>3.1.</p> <p>Organisieren CACCIA AL TESORO</p> <p>3.1.</p>	<p>Selbstständiges Lernen</p> <p>1.3-2.2</p> <p>Projekt mit Video Vlogger</p> <p>3.1</p> <p>Lektüre</p> <p>1.1</p>
Musik	<p>einheitsübergreifend</p> <p>1.1-1.3 / 2.2 / 2.3</p>	<p>einheitsübergreifend</p> <p>1.1-1.3 / 2.2 / 2.3</p>	<p>einheitsübergreifend</p> <p>1.1-1.3 / 2.2 / 2.3</p>

Kunst	einheitsübergreifend 1.1-1.3 Veröffentlichung von Kunstwerken auf der Kulturmühle 2.1-2.5 Digitale Zeichentools: SketchBook oder ProCreate 5.1 Bedeutung, Erlebnis, Funktion von Kunst 1.1-1.3 / 3.2	einheitsübergreifend 1.1-1.3 Bildmedien: Umgang mit dem Recht am eigenen Bild 3.1-3.3. Graphikdesign: Plakat, Logodesign, Werbung 5.1-5.4. Manipulation durch Werbung 6.1 Klassische Bildkünste 1.1-1.3 / 3.2 Medien 1.1-1.3 / 2.1-2.3 / 2.5 / 3.1-3.3 / 4.1 / 4.2 / 5.1-5.4 / 6.1 / 6.2	einheitsübergreifend 1.1-1.3 Erklärvideo zu einer architektonischen Epoche oder Architekten 2.1-2.4 Erklärvideo mit iStopmotion, iMovie oder Moviemaker 5.1-5.4 Gestaltete Umwelt 1.1-1.3 / 3.2 Innovation und Abweichung, Zusammenhänge und Ausprägungen moderner Kunst 1.1-1.3 / 3.2
Geographie		einheitsübergreifend 1.1-1.3 / 3.2 / 3.3 / 5.2-5.4 / 6.1 / 6.2	einheitsübergreifend 1.1-1.3 / 3.2 / 3.3 / 5.2-5.4 / 6.1 / 6.2
Geschichte	Quellenkunde 1.1-1.3 / 3.1-3.3	Quellenkunde 1.1-1.3 / 3.1-3.3	Quellenkunde 1.1-1.3 / 3.1-3.3
PoWi	Fake News / Medienanalyse / Quellenkunde 1.1-1.3 / 3.1-3.3	Fake News / Medienanalyse / Quellenkunde 1.1-1.3 / 3.1-3.3 Medien, die vierte Gewalt 6.1	Fake News / Medienanalyse / Quellenkunde 1.1-1.3 / 3.1-3.3
Religion / Ethik	Menschen- und Weltbilder in den Religionen 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 / 5.3 Religionskritik 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 / 5.3	Medizinethik 5.5	Theorien der Gerechtigkeit 1.1-1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1-3.3 / 5.2 / 5.3
Mathematik	Einführung Ableitungsbegriff 5.2 / 5.4	Analytische Geometrie 5.4	Stochastik 5.2 Wissenschaftl. Texte suchen, verstehen & zusammenfassen / Lernprogramme nutzen 1.1-1.3 / K5.3 / K5.4

Biologie	einheitsübergreifend 1.1-1.3 / 3.1-3.3	einheitsübergreifend 1.1-1.3 / 3.1-3.3	einheitsübergreifend 1.1-1.3 / 2.1 / 2.2 / 3.1-3.3 / 5.4
Chemie	Organische Chemie 1.1 - 1.3 / 3.1 Redoxreaktionen 1.1 - 1.3 / 2.2 / 2.3 / 3.1 / 3.2 / 4.4 / 6.1 / 6.2		
Physik	Bewegung, Dynamik, Kinematik 1.1-1.3 / 6.1 / 6.2 Videoanalyse: Viana 3.1 / 5.4 Würfe 1.1-1.3 Erhaltungssätze 1.1-1.3 / 6.1 / 6.2	Elektrisches Feld 1.2 Elektrisches Feld 1.2 / 5.2 Schwingungen und Wellen 5.2	Atommodelle 5.4 Photoeffekt 1.2 Quanten und Atomphysik 3.2
Informatik	Internetprotokolle & Risiken im Internet 1.1 / 1.2 / 4.1 / 4.2 / 5.1 / 5.3 HTML/CSS Projekt 2.1-2.3 / 2.5 / 4.2 / 5.1-5.3 / 6.1 Grundlagen der Programmierung 1.1 / 1.2 / 2.1-2.4 / 5.1-5.5		Suchalgorithmen 1.1 / 1.2 / 5.1-5.5 OOD und OOP mit Java und Python 1.1 / 1.2 / 2.1-2.4 / 5.1-5.5
Sport			Wechselwirkungen zwischen Wirtschaft, Medien und Sport 1.1-1.3 / 2.1-2.3 / 3.1-3.3 / 6.1-6.2

nächste Seite: [Übersicht zu den 6 HKM-Kompetenzbereichen](#)

KOMPETENZBEREICH 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren 	KOMPETENZBEREICH 2 Kommunizieren und Kooperieren 	KOMPETENZBEREICH 3 Produzieren und Präsentieren 	KOMPETENZBEREICH 4 Schützen und sicher Agieren 	KOMPETENZBEREICH 5 Problemlösen und Handeln 	KOMPETENZBEREICH 6 Analysieren und Reflektieren 
<p>1.1 Suchen und Filtern</p> <ul style="list-style-type: none"> › Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen › Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln › In verschiedenen digitalen Umgebungen suchen › Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen <p>1.2 Auswerten und Bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> › Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten › Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten <p>1.3 Speichern und Abrufen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen › Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren 	<p>2.1 Interagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten kommunizieren › Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen <p>2.2 Teilen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Dateien, Informationen und Links teilen <p>2.3 Zusammenarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> › Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen › Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)</p> <ul style="list-style-type: none"> › Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden › Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen › Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen › Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p> <ul style="list-style-type: none"> › Öffentliche und private Dienste nutzen › Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen › Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben 	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge kennen und anwenden › Eine Produktion planen und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen › Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p> <ul style="list-style-type: none"> › Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen › Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen › Persönlichkeitsrechte beachten 	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen › Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen › Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen › Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen › Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen › Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Umweltauswirkungen digitaler Technologien berücksichtigen 	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren › Technische Probleme identifizieren › Bedarfe für Lösungen ermitteln und Lösungen finden beziehungsweise Lösungsstrategien entwickeln <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden › Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren › Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren › Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln › Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> › Effektive digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen › Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren können <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen. › Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren 	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> › Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten › Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen › Wirkungen von Medien in der digitalen Welt (zum Beispiel mediale Konstrukte, Stars, Idole, Computerspiele, mediale Gewaltdarstellungen) analysieren und konstruktiv damit umgehen <p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> › Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen › Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und gegebenenfalls modifizieren › Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen › Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und sie für eigene Geschäftsideen nutzen › Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen › Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration

Liebe Schülerinnen und Schüler,

die Tablets bieten vielfältige Möglichkeiten das Lernen in der Schule zu unterstützen. Ihr könnt Arbeitsergebnisse schnell und unkompliziert austauschen und euch gegenseitig Rückmeldung geben. Individuelles Üben wird einfacher und Lernvideos können genutzt werden. Neue Medien wie Videos und Blogs können eingesetzt werden, um Arbeitsergebnisse zu präsentieren. Diese Möglichkeiten möchten wir im folgenden Schuljahr mit euch kennen lernen. Damit all das im Schulalltag reibungslos funktioniert, werden im Folgenden einige Regeln und Verhaltensweisen festgelegt.

Allgemein

1. Das Tablet ist **dein Eigentum**. Du bist für das Gerät und seine Nutzung **verantwortlich**, gehe sorgsam damit um. Das Gerät muss jederzeit in einer **Schutzhülle** sein.
2. Wird das Gerät nicht ordnungsgemäß verwendet, kann die **Schule die Nutzung verbieten** bzw. dürfen Geräte in einem solchen Fall auch von Lehrer*innen bis zum Ende des Schultags eingezogen werden.
3. Stelle sicher, dass nur du auf das Gerät zugreifen kannst, indem du z.B. einen **Fingerabdruck** und einen **PIN-Code** verwendest. Notiere den PIN-Code und bewahre ihn an einem sicheren Ort auf. Bei Verlust oder 3-maliger falscher Eingabe wird das Tablet gesperrt und deine Daten auf dem Gerät sind unwiederbringlich verloren!
4. Die **Apps**, welche für den **Unterricht** benötigt werden, werden zentral über das Schul-WLAN auf den Geräten installiert. Sie dürfen nicht entfernt werden.
5. Du kannst zuhause **eigene Apps** installieren. Für die Kosten, Installation, Zugriffsschutz und Datensicherung bist du selbst verantwortlich. Besprich mit deinen Eltern, welche Apps du zusätzlich installieren darfst.
6. Das Tablet ist in der Schule über das **Schul-WLAN** mit dem Internet verbunden. Der Zugriff auf bestimmte Inhalte (Instagram, Snapchat, WhatsApp etc.) ist nicht möglich. Private Downloads – egal welcher Art – über den schulischen Internetzugang sind verboten.
7. Die Tablets müssen jeden Tag **aufgeladen** und **funktionstüchtig** mitgebracht werden. Die Schule bietet nur eingeschränkte Auflademöglichkeiten.
8. Sorge dafür, dass jederzeit **genügend freier Speicherplatz** für schulische Arbeit auf deinem Gerät verfügbar ist. Die **Daten von deinem Gerät** sollten **mindestens einmal pro Monat** zuhause **auf einem Computer gesichert** werden. Die Anleitung dazu bekommst du über die StoneApp in deiner Klassengruppe und als Ausdruck.
9. Du bist für die **Speicherung und Sicherung deiner Daten** verantwortlich. Besprich mit deinen Lehrer*innen, wo und wie die Unterrichtsmaterialien abgespeichert werden sollen.
10. Achte bei der **Internetnutzung** auf einen sorgsamen Umgang mit deinen Daten sowie den Daten anderer. Verwende sichere Passwörter (mindestens 8 Zeichen mit Zahlen und Sonderzeichen).
11. Bei **technischen Problemen** kannst du dich im Sekretariat melden. Die Sekretärinnen informieren unsere IT-Abteilung, die dich zeitnah unterstützt, Probleme mit dem Tablet zu lösen.

Nutzung in der Schule

1. Die Nutzung deines Tablets erfolgt immer auf **Anweisung einer Lehrperson**. Dein Tablet ersetzt nicht deine **Lehrbücher** und sonstigen **Arbeitsmaterialien**. Diese musst du auch weiterhin im Unterricht dabeihaben.
2. Wird das Tablet nicht für Unterrichtszwecke verwendet, liegt es mit dem **Bildschirm nach unten auf dem Tisch** oder ist in der **Schultasche**.
3. In der **Pause** packst du dein **Tablet in die Schultasche**. Es darf nicht verwendet werden. **Das Tablet bleibt in der Tasche, bis es im Unterricht eingesetzt wird.**
4. Die Lehrperson kann zu Unterrichtszwecken dein **Tablet steuern**. Sie kann also auch jederzeit deine geöffneten Apps sehen.
5. Das Tablet darf im **Unterricht nur zum Arbeiten** verwendet werden, das Spielen von Online-Spielen oder die Nutzung anderer als im Unterricht benötigter Apps ist nicht gestattet.
6. Das Ansehen und Verbreiten von Gewaltdarstellungen und Pornografie ist in jeder Hinsicht verboten und führt zu sofortigem Entzug des Tablets. Bei Missachtung machst du dich strafbar (§184 StGB).
7. Es ist nicht erlaubt mit dem Smartphone **Hotspots** einzurichten und das Tablet mit diesen zu verbinden.
8. **Bild-, Ton- und Videoaufnahmen von anderen Personen** dürfen nur mit deren ausdrücklichen Einverständnis gemacht werden. Sie dürfen ohne Zustimmung in keiner Form verbreitet werden. Jeder hat das Recht am eigenen Bild (bei Missachtung machst du dich strafbar §201a StGB).

Verfahren bei Verstößen:

Bei **Verstößen** gegen die oben formulierten Regeln wird das **Tablet durch die Lehrkräfte eingezogen**. Ob vorher eine Verwarnung ausgesprochen wird, liegt im Ermessen der Lehrkraft.

- Die **eingezogenen Tablets** werden im **Sekretariat** hinterlegt, wo sie dienstags und freitags nach der sechsten und montags, mittwochs und donnerstags nach der achten Stunde abgeholt werden können. Die Lehrkraft kann die SuS beauftragen ihr Tablet während der Stunde selbst im Sekretariat abzugeben oder sie kann das Tablet an sich nehmen, um es im Sekretariat zu hinterlegen.
- Beim **zweiten Verstoß** kann das Tablet erst am nächsten Morgen abgeholt werden. Beim **dritten Verstoß** wird es nur an die Eltern ausgegeben. Eine entsprechende Liste wird im Sekretariat geführt.
- Beim **vierten Verstoß** wird verfahren wie beim zweiten Verstoß.
- Beim **fünften und jedem weiteren Verstoß** ist die Schulleitung zu informieren und es wird verfahren wie beim dritten Verstoß. Die Ausgabe erfolgt also immer nur an die Eltern bzw. Erziehungsberechtigten. Die Schulleitung berät zusammen mit den Klassenlehrkräften über weiterführende Ordnungsmaßnahmen.

Werden **Gewaltdarstellungen oder Pornografie** angesehen oder geteilt, wird das Tablet sofort eingezogen und die Eltern informiert. Ein Gespräch mit der Schulleitung und den Eltern wird eingeleitet. Weiterhin wird der Jugendmedienschutzbeauftragte hinzugezogen.

Häufig passiert es, dass Menschen sich online anders verhalten als offline. Besonders in Chats oder Social Media Netzwerken kommt es schnell zu unhöflichem und respektlosem Verhalten.

Grenzen werden online schneller überschritten als offline, das liegt unter anderem daran, dass man sich nicht von Angesicht zu Angesicht gegenübersteht. Ein großes Missverständnis, denn das rechtfertigt keine Beschimpfungen, Ignoranz oder ähnliches Verhalten. Im Internet sollte man sich genauso im Umgang mit anderen Menschen verhalten wie man es auch face to face tun würde.

Wie wir miteinander umgehen möchten

- Sei im Internet freundlich zu den Menschen, an die sich deine Nachrichten richten oder die sie lesen können
- Nachrichten, Posts oder Bilder erst genau lesen. Überlege was du dazu schreiben möchtest und ob du das der Person auch face to face sagen würdest
- Trage einen Streit nicht online aus, sondern kläre ihn lieber mündlich als schriftlich
- Versende keine Spamnachrichten oder Kettenbriefe
- Bleib entspannt, wenn mal jemand nicht sofort antwortet
- Lies dir deine Nachrichten vor dem Abschicken immer noch einmal durch, manchmal hat man etwas geschrieben, was man gar nicht sagen wollte. So beugst du Missverständnissen vor!
- Schreibe nichts zu Persönliches über dich und andere
- Achte darauf *Bitte* und *Danke* zu sagen
- Reagiere auf Beleidigungen nicht ebenfalls mit einer beleidigenden Antwort

Allgemeine Verhaltensregeln im Netz

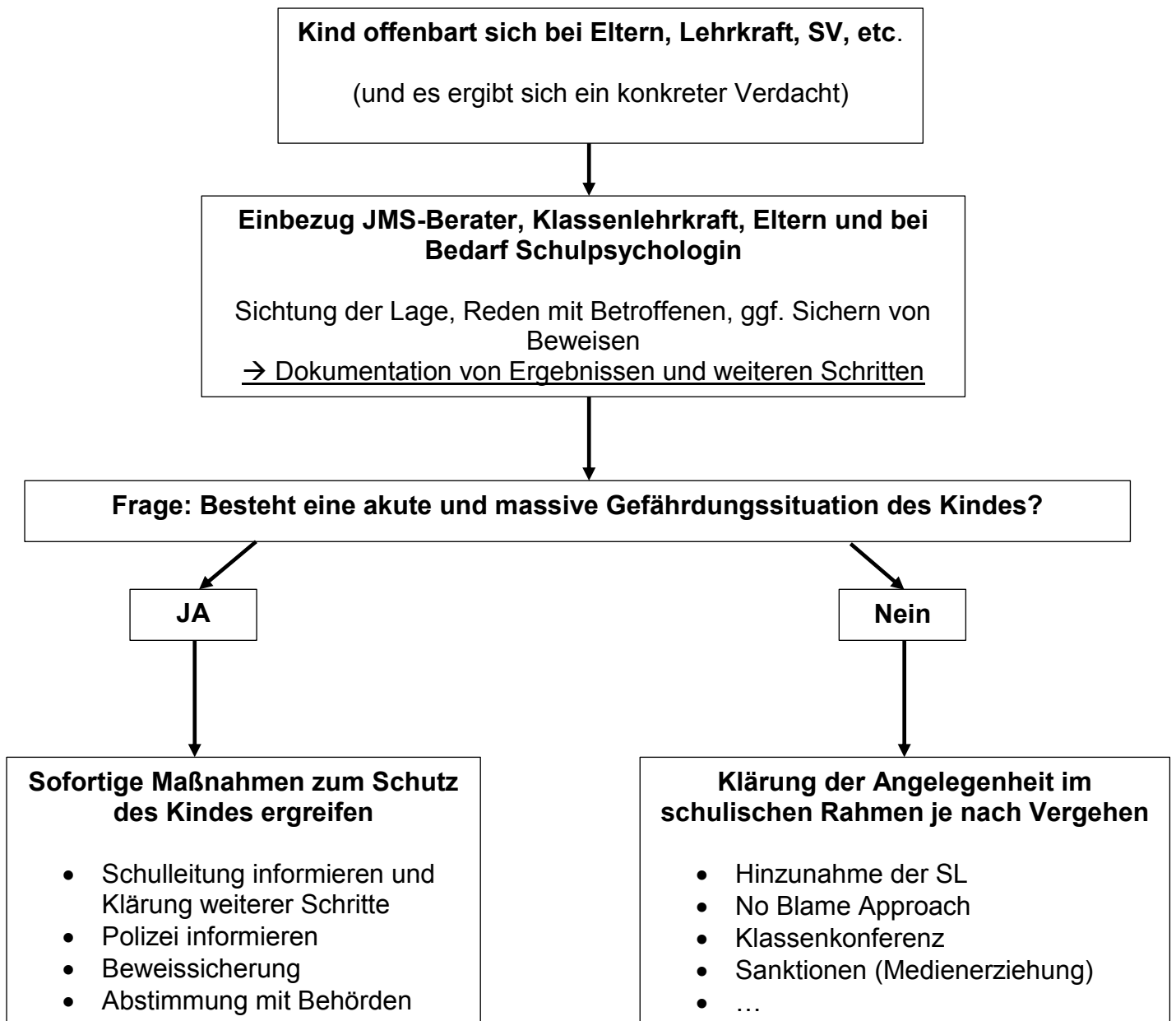
- Gehe sparsam mit deinen privaten Informationen um und gib deine Handynummer und Kontaktdaten nicht an Fremde in Chats oder Foren weiter
- Schreibe keine rassistischen, sexistischen oder diskriminierenden Kommentare
- Unterscheide zwischen engen Freunden, Bekannten und Fremden
- Nutze keine fremden Fotos oder Videos oder leite sie weiter, wenn die abgebildeten Personen nicht ihr Einverständnis dazu gegeben haben (Recht am eigenen Bild)
- Verbreite keine Videos oder Fotos, die Gewalt zeigen
- Vermeide es peinliche Bilder zu veröffentlichen

Was tun bei Problemen?

Wirst du im Internet belästigt? Verbreitet jemand falsche Informationen über dich oder hat sogar einen deiner Social-Media-Accounts übernommen? Bist du mit Dingen in Kontakt gekommen, die dich belasten (z.B. Mobbing, Gewalt, Sexualität, Rassismus)?

- Sprich mit einem Erwachsenen! Entweder mit deinen Eltern oder einer Lehrperson, der du vertraust.
- Tim Elmshäuser (Lehrer für Sport, Biologie) ist als Jugendmedienschutzbeauftragter der Schule erreichbar unter jugendmedienschutz@steinmuehle.net

Interventionsleitfaden im Fall von Cybermobbing, Cybergrooming, Sexting etc.



Planung für neues Schulstrukturmodell ab 26/27

Klassen 5/6

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
1	Schwimmen	Fachunterricht	GuFi	Fachunterricht	Fachunterricht
2	Schwimmen	Fachunterricht	GuFi	Fachunterricht	Fachunterricht
3	Fachunterricht	Fachunterricht	Projektunterricht	Projektunterricht	NaUnt
4	Fachunterricht	Fachunterricht	Projektunterricht	Projektunterricht	NaUnt
5	Fachunterricht	PeLe	Chor	Digitale Welt	Fachunterricht
6	Essen	PeLe	Essen	Essen	Klassenrat
	AG		AG	AG	
7	Fachunterricht		Fachunterricht	Fachunterricht	
8	Fachunterricht		Fachunterricht	Fachunterricht	
9	Fachunterricht		Fachunterricht	Fachunterricht	

Klassen 7-9

	Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
1	Projektunterricht	Fachunterricht	PeLe	PeLe	Fachunterricht
2	Projektunterricht	Fachunterricht	PeLe	PeLe	Fachunterricht
3	Fachunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht
4	Fachunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht
5	Fachunterricht	Projektunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht	Digitale Welt
6	Fachunterricht	Projektunterricht	Fachunterricht	Fachunterricht	Klassenrat
<i>optional: Mittagessen in der Mensa</i>					
7	Wahlpflicht-Additum		freies Additum	freies Additum	
8	Wahlpflicht-Additum		freies Additum	freies Additum	
9	Studium --> PeLe		Studium --> PeLe	Studium --> PeLe	

PeLe: Personalisiertes Lernen

GuFi: Grundlagen- und Fortgeschrittenenarbeit

NaUnt: Naturwissenschaftlicher Unterricht

