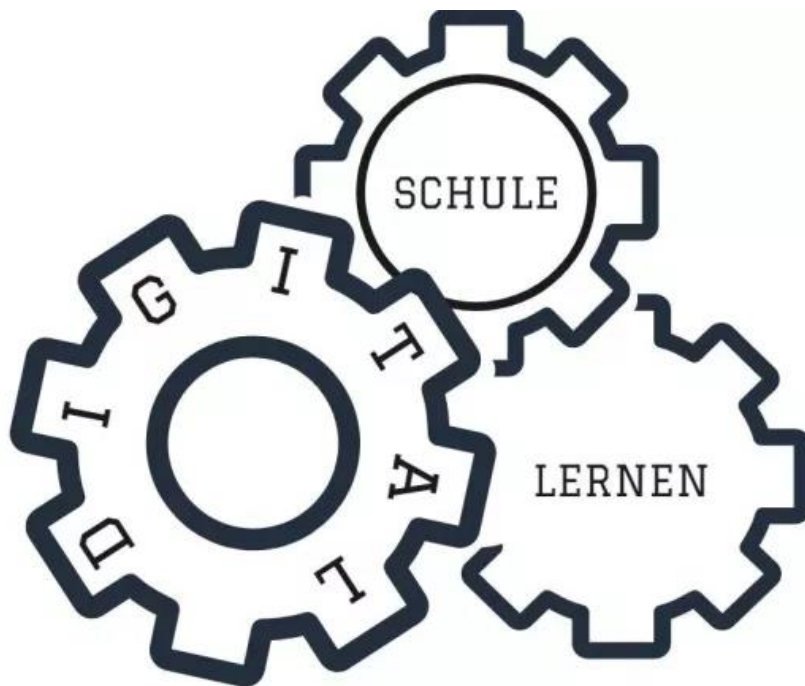


Digitalisierungskonzept der WBS in Warschau für die Primarstufe, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II



Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	2
1.1. Bausteine der Digitalisierung an der WBS.....	3
1.1.1. Zukunftsfähige Vision.....	3
1.1.2. Grundsätze des Digitalisierungskonzeptes.....	4
1.1.3. Verantwortung des Kollegiums / der Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen	4
1.1.4. Technische Ausstattung der WBS.....	5
1.1.4.1. Klassenstufen	5
1.1.4.2. Allgemein	5
2. Primarstufe	6
2.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4.....	7
2.2. Einsatz in den Jahrgängen 3 und 4.....	8
3. Sekundarstufe I und II.....	11
3.1.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6.....	11
3.1.2. Einsatz in den Jahrgängen 5 und 6.....	12
3.2.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 9.....	14
3.2.2. Einsatz in den Jahrgängen 7 - 9.....	16
3.3.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 12	16
3.3.2. Einsatz in den Jahrgängen 10 - 12.....	18

1. Einleitung

Durch den Einsatz von digitalen Medien an der Willy-Brandt-Schule (WBS) kann die Schule die Veränderung von Pädagogik zukunftsfähig mitgestalten und zugleich die technischen und medialen Kompetenzen¹ der Schülerinnen und Schüler (SuS) erweitern und sichern.



Die Nutzung digitaler Endgeräte bietet Vorteile, die sich in vier Bereiche aufteilen lässt:

- Vermittlung digitaler Kompetenzen
- Nutzung digitaler Medien zur Unterstützung des Unterrichts
- Einfache Zusammenarbeit von SuS untereinander und den Lehrerinnen und Lehrern (LuL)
- Bessere Differenzierung und Individualisierung

¹ https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2017/KMK_Kompetenzen_-_Bildung_in_der_digitalen_Welt_Web.html

1.1. Bausteine der Digitalisierung an der WBS

1.1.1. Zukunftsfähige Vision

Die WBS schafft ein hervorragendes digitales wie analoges Lernumfeld. Der Umgang mit digitalen Medien ist ein integraler Bestandteil unserer zukunftsorientierten Schulbildung.

Digitalisierung im Unterricht erfolgt fächerübergreifend und unterstützt uns darin, die Vielsprachigkeit unserer SuS optimal zu unterstützen.

Wir nutzen Digitalisierung zur Individualisierung von Lernprozessen. Unterricht an der WBS nutzt die Chancen der Digitalisierung und erkennt gleichwohl seine Grenzen.

Unsere LuL sowie unsere Schulleitung bilden sich hierzu kontinuierlich in unserer lernenden Schule fort.

An der WBS lernen die SuS in Anlehnung an das 4K-Modell des Lernens Informationstechnologie effizient, kooperativ, problemlösend und kreativ zu nutzen.



Gleichzeitig erfahren und durchdenken WBS - SuS kritisch und werteorientiert die Herausforderungen der Digitalisierung in unserer Gesellschaft.

1.1.2. Grundsätze des Digitalisierungskonzeptes

- Wir nutzen digitale Medien gewinnbringend (Lerneffekt, Motivationssteigerung) für einen modernen schüleraktivierenden Unterricht.
- Digitale Medien ergänzen traditionelle Unterrichtsmaterialien und ersetzen diese nicht.
- Digitale Medien schärfen das Interesse an Lerninhalten und am Unterrichtsfach (und werden nicht um ihrer selbst willen verwendet).
- SuS und LuL pflegen, unter- wie auch miteinander, einen Geist des gegenseitigen Unterstützens und Helfens beim Nutzen digitaler Medien.
- Wir nutzen digitale Medien sowohl zur Differenzierung und Individualisierung beim Lernen, als auch zur Förderung kooperativer Lernformen.
- SuS und LuL nutzen digitale Medien zur kritischen Selbstreflexion in einer lebendigen Feedbackkultur.
- Wir nutzen Google-Classroom als Lern-Management-System.
- Die effektive Nutzung digitaler Medien im Unterricht wird kontinuierlich begleitet von Lehrerfortbildungen.
- Der Schulmanager dient der Schulgemeinschaft als Kommunikations- und Koordinationstool, z.B. wird dort das Klassenbuch geführt, wichtige Dokumente wie Ordnungen abgelegt etc.

1.1.3. Verantwortung des Kollegiums / der Mitarbeiter und Mitarbeiterinnen

- Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch
- Aktualisierung von Sicherheitseinstellungen
- Jugend - und Verbraucherschutzmaßnahmen
- Regelmäßige Teilnahme an Fortbildungen, die zur digitalen Weiterbildung beitragen

1.1.4. Technische Ausstattung der WBS

1.1.4.1. Klassenstufen

Klassen 3 und 4: Ausstattung mit Klassensätzen Lenovo Tablets mit Tastatur, die im Klassenzimmer in einem Ladeschrank verbleiben. Die Geräte sind personalisiert und erleichtern so den Zugriff auf Apps und Google Classroom, da Zugänge bereits eingerichtet und gespeichert wurden.

Klassen 5 - 9: Ausstattung mit personalisierten Lenovo Tablets mit Tastatur. Die Geräte werden mit einem Leihvertrag den Schülern zur Verfügung gestellt und sind personalisiert eingerichtet. Die Schüler sollen das Gerät in einem Ladeschrank im Klassenzimmer aufbewahren.

Klassen 10 - 12: Ausstattung mit personalisierten Samsung Tablets mit Tastatur und Stift, die den Schülern mit einem Leihvertrag zur Verfügung gestellt werden.

1.1.4.2. Allgemein

- WLAN-Verbindung in der ganzen Schule
- In jedem Klassenraum befinden sich neben einem Ladeschrank auch ein PC und ein Beamer. Durch die Installation eines Switch wird die Projektion der Schülertablets sowie der Lehrerendgeräte ermöglicht.
- PC-Raum mit 13 PCs
- Bibliothek mit sechs PCs
- Lehrerzimmer mit sieben PCs
- Teilungsräume mit drei SMART-Boards

2. Primarstufe

Der Erwerb von Kulturtechniken wie Lesen, Schreiben und Rechnen steht ebenso klassisch im Vordergrund wie das Durchführen von Bewegungsangeboten in Unterrichtsphasen zur Auflockerung. Das Schreiben mit dem Stift auf Papier bleibt weiterhin im Fokus unserer schulischen Arbeit. Wir ersetzen den herkömmlichen Unterricht nicht durch das Tablet, sondern ergänzen diesen in positiver Weise. Die eingesetzten Lernangebote und Lernapps orientieren sich an den Bedürfnissen der Lernenden im Alter von acht bis zehn Jahren.

Digitale Medien werden an unserer Grundschule gewinnbringend eingesetzt. Durch den Einsatz des Tablets kann die Lernmotivation verstärkt werden, indem es das Eintauchen in eine andere Lernwelt ermöglicht. Die Darstellung der Inhalte kann so gezielt an die individuellen Bedürfnisse angepasst werden und somit differenziert, je nach Lernniveau, eingesetzt werden.

Die Medienkompetenz wird für die Zukunft der SuS unabdingbar sein.

Da besonders in den früheren Lehrjahren ein dosierter und achtsamer Umgang mit digitalen Medien entscheidend ist, werden Tablets in der Grundschule vorwiegend in den Jahrgangsstufen 3 und 4 eingesetzt. Eine Erweiterung für die Jahrgangsstufen 1 und 2 ist vorerst noch nicht vorgesehen.

2.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 4

In Abstimmung mit den Lehrplänen der einzelnen Fächer sowie des „Digitalen Lehrplans“, ergeben sich am Ende der Jahrgangsstufe 4 die folgenden Medienkompetenzen:

Bedienen und Anwenden

SuS kennen unterschiedliche Nutzungsmöglichkeiten analoger und digitaler Medien und wenden sie zielgerichtet an.

- SuS nutzen analoge Medien (z.B. Fernsehen, Hörbücher, Wissensfilme, Sachbücher) zur Unterhaltung und Information.
- SuS wenden Basisfunktionen digitaler Medien an (sachgemäßer Umgang mit dem Gerät inkl. Tastatur, Bedienen von Apps).
- SuS wenden Basisfunktionen eines Textverarbeitungsprogramms an (z.B. Formatierungen, Rechtschreibhilfe, Einfügen von Grafiken) und speichern Dateien nach vorgegebenem Weg.
- SuS wenden Basisfunktionen des Internets an (Nutzung von kindgerechten Suchmaschinen, Nutzung von Links).

Informieren und Recherchieren/Suchen und Verarbeiten

SuS entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.

- SuS formulieren ihren Wissensbedarf
- SuS recherchieren unter Anleitung in altersgemäßen Lexika, Kindersuchmaschinen und Bibliotheksangeboten.
- SuS entnehmen Medien gezielt Informationen und geben sie wieder.
- SuS unterscheiden zwischen Informations- und Werbebeiträgen (kritischer Umgang - Internetführerschein).

Kommunizieren und Kooperieren

SuS wenden grundlegende Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation an und nutzen sie für die Zusammenarbeit.

- SuS beschreiben ihr eigenes Kommunikationsverhalten.
- SuS verwenden altersgemäße Möglichkeiten der Online-Kommunikation.
- SuS entwickeln Regeln und Empfehlungen für eine sichere Kommunikation im Internet (z.B. Chatfunktionen).
- SuS nutzen unter Anleitung altersgemäße Medien zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.

Produzieren und Präsentieren

SuS erarbeiten unter Anleitung altersgemäße Medienprodukte und stellen ihre Ergebnisse vor.

- SuS beschreiben unterschiedliche Arten von Präsentationen (Plakat, Audio- oder Videobeitrag, Bildschirmpräsentation wie Book Creator, Google Präsentations/Powerpoint, GoogleDocs/Word)
- SuS beschreiben Vor- und Nachteile unterschiedlicher Medienprodukte (im Hinblick auf Zielgruppe und Gestaltungsmöglichkeit)

- SuS erstellen unter Anleitung ein einfaches Medienprodukt (z.B. Bildschirmpräsentation)
- SuS stellen ihre Arbeitsergebnisse vor.

Analysieren **und** **Reflektieren**

SuS beschreiben und hinterfragen ihr eigenes Medienverhalten. Sie unterscheiden verschiedene Medienangebote und Zielsetzungen.

- SuS beschreiben die eigene Mediennutzung und -erfahrung.
- SuS kennen Regeln zum sinnvollen Umgang mit Unterhaltungsmedien.
- SuS vergleichen und bewerten altersgemäße Medienangebote und stellen die Zielsetzung der Verwendung dar.
- SuS beschreiben an ausgewählten Beispielen (z.B. Computerspiele, Filme, Werbung) deren Wirkung.

2.2. Einsatz in den Jahrgängen 3 und 4

Jahrgang 3	Jahrgang 4	Fach
Nutzung von <i>Google Classroom</i>	Nutzung von <i>Google Classroom</i>	alle
Abfotografieren und Hochladen von Aufgaben inkl. Dateibenennung	Abfotografieren und Hochladen von Aufgaben inkl. Dateibenennung	alle
Sprachaufnahmefunktion zum Vorlesen von Geschichten	Sprachaufnahmefunktion zum Vorlesen von Geschichten	Deutsch, Englisch, Polnisch
<i>Lernapps und Lernprogramme für Differenzierung und individualisiertem Lernen:</i> ANTON - unterstützendes Lernprogramm für Deutsch und Mathe Antolin.de - Leseförderung Learningapps.org Leseo (Online-Leseprogramm) Schlaukopf.de	<i>Lernapps und Lernprogramme für Differenzierung und individualisiertem Lernen:</i> ANTON - unterstützendes Lernprogramm für Deutsch und Mathe Antolin.de - Leseförderung Learningapps.org Leseo (Online-Leseprogramm) Schlaukopf.de	Deutsch, DaF Mathe, Sachunterricht

Jahrgang 3	Jahrgang 4	Fach
eBook in Mathematik (<i>MiniMax 3</i>) Digitale Zusatzübungen zum <i>Zebra</i> -Lehrwerk Deutsch (a- Klasse)	eBook in Mathematik (<i>MiniMax 4</i>) Digitale Zusatzübungen zum <i>Zebra</i> -Lehrwerk Deutsch (a- Klasse)	
<i>Kahoot</i> : Anwenden und erstellen von eigenen Kahoot Quizen	<i>Kahoot</i> : Anwenden und erstellen von eigenen Kahoot Quizen	alle
Nutzung von <i>BookCreator</i> für das Schreiben von Geschichten oder Buchpräsentationen	Nutzung von <i>BookCreator</i> für das Schreiben von Geschichten oder Buchpräsentationen	Deutsch, Englisch, Polnisch
	Anwenden von <i>Google- Präsentationen</i> im Sachunterricht und ITG zum Präsentieren	Sachunterricht, ITG, Deutsch, Polnisch
	Nutzung von <i>Padlet</i> für das selbstständige Arbeiten	Sachunterricht
	- <i>Internet-Surf-Führerschein</i> mit Abschluss und Zertifikat - Erstellen eines <i>Google-Docs</i> und korrektes Speichern (Benennen der Datei und des Speicherorts) - Wechsel zwischen Tastatursprachen (Dt & Pl) - Sicherheit im Internet	ITG
	Einfaches Programmieren in Programmen, wie z.B. Scratch	ITG
Internetrecherche: <i>Internet-Suchmaschinen für Kinder</i> Hamsterkiste.de		

Jahrgang 3	Jahrgang 4	Fach
Fragfinn.de Blindekuh.de HellesKöpfchen.de Kinderzeitmaschine.de Klexikon.de Was ist was https://www.tessloff.com/was-ist-was.html		

3. Sekundarstufe I und II

3.1.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 6

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren

- SuS vertiefen ihre Kompetenzen im Umgang mit (Kinder-)Suchmaschinen
- SuS nutzen zunehmend mehr Quellen bei Recherche (Kl. 6: selbstständige Auswahl der Seiten, Umgang mit Google Suchmaschine) - Einführung in G
- SuS vertiefen ihre Kompetenzen bei der Bewertung von Suchergebnissen
- SuS sind zunehmend in der Lage strukturiert zu speichern und zu organisieren -ITG!!!

2. Kommunizieren und Kooperieren

- SuS nutzen zielgerichtet und situationsgerecht verschiedene Kommunikationswege
- SuS nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen und bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten
- SuS halten sich an Verhaltensregeln bei der digitalen Kommunikation

3. Produzieren und Präsentieren

- SuS wenden weitere digitale Tools sicher an
- SuS gehen sicher mit verschiedenen Präsentationstools um
- SuS kennen die Grundlagen von Urheberrecht und geistigem Eigentum

4. Schützen und sicher agieren

- SuS kennen die Risiken und Gefahren der Inhalte von digitalen Umgebungen
- SuS respektieren und schützen die Privatsphäre in digitalen Umgebungen
- SuS haben Grundkenntnisse über den Einfluss der Nutzung von digitalen Medien auf die persönliche Gesundheit

5. Problemlösen und Handeln

- SuS übernehmen Verantwortung für ihr Gerät
- SuS kennen die Ansprechpartner bei Problemen mit Soft- und Hardware
- SuS identifizieren, nutzen und begründen passende Werkzeuge zur Problemlösung und zur individuellen Lernentwicklung

6. Analysieren und Reflektieren

- SuS beginnen, den eigenen Mediengebrauch zu reflektieren

3.1.2. Einsatz in den Jahrgängen 5 und 6

Konkretisierung - Tools	Fachbereiche
Verantwortungsvoller Umgang im Interesse aller: <ul style="list-style-type: none"> - keine unkontrollierte Nutzung der Tablets → Schränke werden abgeschlossen - Abspraken im Jahrgangsteam: wer nutzt wann vermehrt digitales? - Bildschirmzeit - Suchtgefahr!! Jugend- und Verbraucherschutzmaßnahmen	alle Lehrkräfte
Nutzung von ebooks	D, E, Fr, Ge, Ek
Kommunikation via Mail und Schulmanager	alle
(Kollaborative) Nutzung von Google Docs	alle
(Kollaborative) Nutzung von Google Präsentationen	alle
Feedback durch Google Forms	alle
Umfragen erstellen und durchführen mit Google Forms	alle
Google classroom als Lern-Management-Tool selbstständig nutzen	alle
Kahoot zur Wissensabfrage und kollaborativem Arbeiten	alle
Geogebra	M
BookCreator - Texte verfassen, Buchpräsentationen, Lesetagebücher	D, E, Fr, Pol
Audacity - Podcasts produzieren	E
Produktion von Filmen und Hörspielen	E, D, Fr, Pol
Padlet - Ideen sammeln, Wissen speichern,	Ek,
Google Maps/Google Earth - Räume darstellen und erkunden	Ek
Reflektion der Gefahren der eigenen Nutzung von digitalen Medien	Ethik - alle Fächer
Beratung zu Cybermobbing	Schulpäd. + KuK

Gefahren von Spielen im Internet	Schulpäd. + KuK
Vertiefter Umgang mit dem Dienstprogramm Google docs/Word (Erstellen von Dokumenten, Abspeicherung)	ITG
Vertiefter Umgang mit dem Dienstprogramm Google Tabellen/Excel (Erstellen von Tabellen und Diagrammen, Abspeicherung)	ITG
Vertiefter Umgang mit dem Dienstprogramm Google Präsentations/Powerpoint (Erstellen von Präsentationen und Plakaten)	ITG
ab Kl. 6: Fortgeschrittener Umgang mit den Funktionen von Textverarbeitungsprogrammen (z.B. Google docs/Word); Erstellen von Dokumenten mit Kopfzeilen, Fußzeilen, Fußnoten, Seitenzahlen, Tabellen und Inhaltsverzeichnis).	ITG
ab Kl. 6: Zitieren von Quellen von Abbildungen und Zitaten, sowie Grundlagen der Urheberrechte	ITG
ab Kl. 6: Wenn Zeit: Fortgeschrittener Umgang mit den Funktionen von Tabellenkalkulationsprogrammen (z.B. Google Tabellen/Excel); Nutzung für einfache Kalkulationen für die Mathematik- und naturwissenschaftlichen Unterricht.	ITG

3.2.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 9

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren

- SuS wählen eigenständig Suchmaschinen
- SuS bewerten ihre Suchergebnisse
- SuS fassen Informationen und Daten zusammen und bewahren sie organisiert und strukturiert auf.

2. Kommunizieren und Kooperieren

- SuS lernen das Angeben von Quellen kennen
- SuS nutzen zielgerichtet und situationsgerecht verschiedene Kommunikationswege
- SuS passen ihre Kommunikation der jeweiligen Umgebung an
- SuS nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen und bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten
- SuS halten sich an Verhaltensregeln bei der digitalen Kommunikation
- SuS kennen die Unterschiede zwischen öffentlicher und privater Kommunikation

3. Produzieren und Präsentieren

- SuS wenden weitere digitale Tools sicher an
- SuS gehen sicher mit verschiedenen Präsentationstools um
- SuS bearbeiten Inhalte in verschiedenen Formaten, führen sie zusammen und präsentieren und teilen sie.
- SuS berücksichtigen Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken

4. Schützen und sicher agieren

- SuS reflektieren die Risiken und Gefahren der Inhalte von digitalen Umgebungen
- SuS respektieren und schützen die Privatsphäre in digitalen Umgebungen
- SuS haben vertiefte Kenntnisse über den Einfluss der Nutzung von digitalen Medien auf die persönliche Gesundheit

5. Problemlösen und Handeln

- SuS übernehmen Verantwortung für ihr Gerät
- SuS kennen die Ansprechpartner bei Problemen mit Soft- und Hardware
- SuS identifizieren, nutzen und begründen passende Werkzeuge zur Problemlösung und zur individuellen Lernentwicklung

- SuS teilen eigene Strategien der digitalen Problemlösung

6. Analysieren und Reflektieren

- SuS reflektieren den eigenen Mediengebrauch
- SuS reflektieren die Wirkung von Medien in der digitalen Welt (z.B. Stars, Idole, Computerspiele, Fake-News etc.)
- SuS kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft

3.2.2. Einsatz in den Jahrgängen 7 - 9

Inhalte	Fachbereiche
ebooks	D, En, Erdk, F, Ge, Ch, Bio
Produktion von Podcasts mit audacity	En, GMK, Erdk
Schulung zu Manipulation im Internet	Schulpäd. + KuK
Schulung zu Cybermobbing	Schulpäd. + KuK
Gefahren von Spielen im Internet	
Vertiefter Umgang	
Nutzung von Übersetzungssoftware und Online-Lexika (bspw. DeepL/Google Translate/Pons/...)	alle Fächer

3.3.1. Medienkompetenzerwartungen am Ende der Klasse 12

1. Suchen, Verarbeiten, Aufbewahren

- SuS wählen eigenständig Suchmaschinen
- SuS bewerten kritisch ihre Suchergebnisse und reflektieren diese
- SuS fassen Informationen und Daten zusammen und bewahren sie organisiert und strukturiert auf.

2. Kommunizieren und Kooperieren

- SuS geben Quellen korrekt an
- SuS nutzen zielgerichtet und situationsgerecht verschiedene Kommunikationswege
- SuS passen ihre Kommunikation der jeweiligen Umgebung an
- SuS nutzen digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen und bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten
- SuS halten sich an Verhaltensregeln bei der digitalen Kommunikation
- SuS kennen die Unterschiede zwischen öffentlicher und privater Kommunikation
- SuS kennen und berücksichtigen ethische Prinzipien bei der Kommunikation
- SuS berücksichtigen kulturelle Vielfalt in kulturellen Umgebungen
- SuS nehmen als selbstbestimmte Bürger aktiv an der Gesellschaft teil

3. Produzieren und Präsentieren

- SuS wenden weitere digitale Tools sicher an
- SuS gehen sicher mit verschiedenen Präsentationstools um
- SuS bearbeiten Inhalte in verschiedenen Formaten, führen sie zusammen und präsentieren und teilen sie.
- SuS verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter und integrieren sie in bestehendes Wissen
- SuS berücksichtigen Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken
- SuS respektieren Persönlichkeitsrechte

4. Schützen und sicher agieren

- SuS reflektieren die Risiken und Gefahren der Inhalte von digitalen Umgebungen
- SuS respektieren und schützen die Privatsphäre in digitalen Umgebungen
- SuS reflektieren den Einfluss der Nutzung von digitalen Medien auf die persönliche Gesundheit
- SuS kennen Einflüsse der digitalisierten Welt auf die Umwelt

5. Problemlösen und Handeln

- SuS übernehmen Verantwortung für ihr Gerät
- SuS kennen die Ansprechpartner bei Problemen mit Soft- und Hardware
- SuS identifizieren, nutzen und begründen passende Werkzeuge zur Problemlösung und zur individuellen Lernentwicklung
- SuS teilen eigene Strategien der digitalen Problemlösung
- SuS finden, bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten
- SuS können ein persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren

6. Analysieren und Reflektieren

- SuS reflektieren den eigenen Mediengebrauch
- SuS analysieren die Wirkung von Medien in der digitalen Welt (z.B. Stars, Idole, Computerspiele etc.) und gehen konstruktiv damit um
- SuS kennen die Vielfalt der digitalen Medienlandschaft
- SuS kennen die Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen und können diesen reflektieren und ggf. modifiziert
- SuS sind sich der Potenziale der digitalen Welt (z.B. Wirtschaft, Politik) bewusst

3.3.2. Einsatz in den Jahrgängen 10 - 12

Inhalte	Fachbereiche
----------------	---------------------

ebooks	D, En, Erdk, F, Ge, Ch, Bio, Ph
“Werthaltung” im Bezug auf Digitales bei den oben genannten Punkten (z.B. Kommunikation, Umgang mit sich selber...)	Ethik
Tabletnutzung im Unterricht hat Regeln und Grenzen - es gibt tabletfreie Unterrichtszeit	alle Fächer nach Absprache miteinander
Nutzung von ChatGPT und KI inkl. Bewertung der erhaltenen Ergebnisse	alle Fächer, insb. in der Vorbereitung der PPÜ
Nutzung von Portalen zur Studien- und Berufsvorbereitung	StuBa - im Rahmen der Vorbereitung der Fahrt in Jahrgang 12
Methodentag zur Digitalisierung in der Sek II - zu Beginn jedes Jahrgangs	Klassenlehrkräfte in Zusammenarbeit mit Oke - Konzept ist zu entwickeln
Kollaborative Werkzeuge (z.B. Filmanalyse, digitale Ausstellungen etc.)	Kunst, Sport