

# Medienkonzept - Gymnasium Dionysianum Rheine

---

0. Medienkompetenzrahmen NRW .....	4
1. Rahmenbedingungen .....	5
1.0. Kooperationsentwicklung (= externe Partner) .....	5
1.1 Hardwareausstattung .....	5
1.1.1 Computerräume .....	6
1.1.2 Klassen- bzw. Kurs- und Fachräume .....	6
1.1.3 Mediothek / Schülerbücherei / StuDio (Selbstlernzentrum SII) .....	6
1.1.4 Lehrerzimmer .....	6
1.1.5 Serverraum .....	6
1.2 Softwareausstattung .....	6
1.3 Personalausstattung .....	7
1.3.1 Systembetreuung .....	7
1.3.2 Situation der Lehrkräfte / Fortbildungsbedarfe .....	7
1.4 Besondere organisatorische Rahmenbedingungen .....	7
2. Unterricht .....	8
2.1 Ziel: Schülerförderung durch Lernen mit bzw. über Medien .....	8
2.2 Neue Medien in der Sekundarstufe: Verbindliche Grundbildung .....	9
2.3 Neue Medien in der Oberstufe .....	9
2.4 Neue Medien im Aufgabenfeld Sprache/Kunst .....	9
2.5 Neue Medien im Aufgabenfeld Gesellschaftswissenschaften .....	10
2.6 Neue Medien im Aufgabenfeld Mathematik/Naturwissenschaften .....	11
3. Evaluation des Medienkonzepts .....	12
4. Ausblick und Anhänge .....	12
5. Methoden- und Mediencurriculum des Dionysianums .....	13
6. Anhang: .....	16
7. Methoden und Medien / Kompetenz / Medienkompetenzrahmen .....	18
8. Hinweise zur Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in die Kernlehrpläne für die Sekundarstufe I des Gymnasiums - Übersicht nach Fächern geordnet – .....	19
8.1 Deutsch: .....	19
8.2 Kunst: .....	22
8.3 Musik: .....	23
8.4 Englisch: .....	23
8.5 Französisch: .....	24

8.6 Latein: .....	25
8.7 Geschichte: .....	26
8.8 Erdkunde: .....	27
8.9 Wirtschaft-Politik:.....	27
8.10 Mathematik: .....	29
8.11 Biologie: .....	30
8.12 Chemie:.....	30
8.13 Physik:.....	31
8.14 Katholische Religionslehre: .....	32
8.15 Evangelische Religionslehre: .....	33
8.16 Sport: .....	34
8.17 Informatik 5/6 und WPfI sowie SII.....	35
9. Lernen lernen – Übersicht über die eingeführten Methoden.....	36
10. REGELUNG „Digitale Endgeräte“ AM GYMNASIUM DIONYSIANUM.....	37

Stand: 28.07.2025

*Schule soll und will nicht nur Fachwissen vermitteln. Schule muss Methoden- und Medienkompetenz vermitteln, allein schon deswegen, weil Fachwissen schnell veraltet, Methodenwissen einen aber befähigt, digitale Medien gezielt zu nutzen und sich Fachwissen kritisch anzueignen.*

*Die Mediennutzung an unserer Schule darf nicht von Zufällen abhängen wie dem Engagement einzelner Lehrerinnen und Lehrer oder der Zugangsmöglichkeit zum Computerraum. Ein Medienkonzept muss immer ein Methoden- und Medienkonzept sein, welches nicht einseitig „moderne Medien“ in den Blick nimmt.*

*Das Dionysianum hat als Basis einen grundlegenden, in den Unterricht integrierten Lehrgang für die Erprobungsstufe entwickelt, auf dem die weiteren Fächer aufbauen und relevante Methoden- und Medienkompetenzen bis zur SII (siehe Anhang: Medien- und Methodencurriculum) aufsetzen. Beispielhaft wäre hier die Kompetenz Arbeitsorganisation, also einen Arbeitsplatz einzurichten, die Kompetenz Präsentieren, also einen Vortrag, ein Referat halten zu können, Daten auswerten zu können, eine Methode anwenden zu können usf. zu nennen. Auch erzwingen einzelne Medien z.B. der Film, Kompetenzen wie Filmanalyse durchführen zu können usw.*

*All dies sind Bausteine, den Medienkompetenzrahmen NRW (2018) als Weiterführung der KMK-Vereinbarung zur „Bildung in der digitalen Welt“ (Dez. 2016) zu erfüllen, wobei hier eine enge Verzahnung mit dem Medienentwicklungsplan unseres Trägers, der Stadt Rheine einzuhalten ist.*

*Hinzu kommt seit dem Aufkommen von leistungsstarken KI-Systemen der überlegte und hinführende Einsatz im Unterricht gemäß des „Handlungsleitfaden KI“ des msb und des „SWK - Impulspapier\_LargeLanguageModels“.*

Link: <https://www.dionysianum.de/index.php/fachbereiche/neue-technologie>

# 0. Medienkompetenzrahmen NRW



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medianausstattung (Hardware)</b> Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quelldokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



## 1. Rahmenbedingungen

### 1.0. Kooperationsentwicklung (= externe Partner)

Für die Erstellung des Medienkonzeptes der Grundschulen der Stadt Rheine haben sich Vertreter in einem ad hoc Arbeitskreis zusammengefunden. Geleitet wird dieses Gremium von der Digitalisierungsbeauftragten, welche in enger Kooperation mit der Schulleitung und der schulischen Systemadministration auch die Fortbildungen mitdenkt.

#### Schule

- ☒ Koordinationen
- ☒ Digitalisierungsbeauftragte
- ☒ SV
- ☒ Schulleitung
- ☒ FK Vorsitze

#### Partner vor Ort

- ☒ Schulträger Stadt Rheine
- ☒ Stadtbibliothek
- ☒ Medienzentrum Kreis Steinfurt
- ☒ Medienpädagogen

#### Eltern

- ☒ Elterninformation zum Datenschutz (Umgang mit Passwörtern, Fotos, Homepage, etc.)
- ☒ Information Elternbrief Zahlenzorro und Antolin
- ☒ Elternabende
- ☒ Unterstützende Elternarbeit im Bereich Lernprogramme (Computerstunden)

### 1.1 Hardwareausstattung

Es existieren mehrere vom städt. Träger verwaltete getrennte Netze: Das Verwaltungsnetz, das Pädagogische Netz, an dem alle Räume, die für Unterricht genutzt werden, hängen, sowie mehrere wlan-Netze.

Praktisch das gesamte Gebäude ist mit **wlan** ausgeleuchtet. Es gibt ein päd. Netz für die Lehrkräfte (Dienst-iPads) und ein BOYD-Netz für die Schüler:innen sowie für die iPads, welche der Schule als Klassensätze und als 1:1-Ausstattung den Schülern ab Stufe 7 zur Verfügung stehen.

Das schuleigene iServ-System stellt auch Videokonferenzserver zur Verfügung und dient neben NAS-Zwecken auch als Pädagogische Oberfläche im Präsenz- und Distanzunterricht.

### *1.1.1 Computerräume*

Das Gymnasium Dionysianum verfügt über 3 Computerräume mit 32, 32 und 16 vernetzten Arbeitsplätzen (mit Internetzugang), fest installiertem Beamer und Netzwerkdrucker (s/w bzw. Farb-Laserdrucker). Der kleinste Raum ist als Lehr-Lern-Labor mit 3d-Druckern, Robotern und auch Androinu.rechnern usf. ausgestattet.

### *1.1.2 Klassen- bzw. Kurs- und Fachräume*

In allen Räumen stehen festinstallierter Beamer mit Smartboard und Elmo zur Verfügung. Ab August 2025 beginnt der Ersatz der Beamer durch Großbildschirme.

Zusätzlich können iPad-koffer mitgenommen werden.

### *1.1.3 Mediothek / Schülerbücherei / StuDio (Selbstlernzentrum SII)*

Die Mediothek ist mit 3 vernetzten Arbeitsplätzen mit Internetzugang und einem Drucker ausgestattet. Sie wird mit wlan ausgeleuchtet und es sind Laptops und iPads ausleihbar.

### *1.1.4 Lehrerzimmer*

Das Lehrerzimmer des Gymnasium Dionysianum ist mit vernetzten internetfähigen Arbeitsplätzen für die Vor- und Nachbereitung des Unterrichts ausgestattet. Die Anbindung dieser Arbeitsplätze an ein Kopier- / Scannersystem erlaubt den Ausdruck von Schwarz/Weiß- und Farbkopien bis zur Größe Din A3.

### *1.1.5 Serverraum*

Zwei leistungsstarke Server, ein NAS-System, ein Internetrouter und mehrere Glasfaserswitches bilden den Kern des pädagogischen Netzes, welches per iServ gehostet ist.

Der Zugang zum Serverraum ist dem Systemadministrator vorbehalten.

## **1.2 Softwareausstattung**

Alle Computerarbeitsplätze sind mit dem Betriebssystem Windows 10 ausgestattet.

Als Standardsoftware ist an allen Arbeitsplätzen verfügbar:

- Microsoft-Office mit Word, Excel und Powerpoint
- Open Office
- Acrobat PDF-Reader
- Microsoft-Internetexplorer und Mozilla Firefox
- Mediaplayer von Microsoft und VLC

Darüber hinaus sind auf den Rechnern oder Rechnergruppen fachspezifische Anwendungen installiert. Bei der Auswahl der Software wird Freeware bevorzugt.

Um den Zugriff auf unerwünschte Inhalte zu verhindern wird der Zugang zum Internet im gesamten pädagogischen Netz reglementiert und überwacht durch den "Time-for-Kids" als Schulfilter.

Grundsätzlich ist die Software (wegen der Images) mit der Schul-IT des städt. Trägers abzustimmen.

## 1.3 Personalausstattung

### 1.3.1 Systembetreuung

Die Betreuung aller Geräte, die Einrichtung von Software und die Einweisung der Lehrerinnen und Lehrer des Gymnasium Dionysianum in die Computeranlagen und in die Anwendung von Software werden von eigenem Personal im Sinne des 1-Level-Supports vorgenommen. Die Hauptarbeit liegt bei dem Administrator der Stadt, mit dem sehr gut zusammengearbeitet wird.

### 1.3.2 Situation der Lehrkräfte / Fortbildungsbedarfe

Alle Lehrkräfte des Gymnasium Dionysianum nutzen den PC zur Vor- bzw. Nachbereitung ihres Unterrichts und zum Austausch fachlicher bzw. organisatorischer Fragen untereinander und mit der Institution Schule.

Die Medienkompetenz, über die die Lehrerinnen und Lehrer verfügen, haben sie sich weitgehend im Selbststudium angeeignet. Zusätzlich wurden in den letzten Jahren für das Kollegium wiederholt **schulinterne Fortbildungen** durchgeführt oder fachspezifische, externe Fortbildungsangebote wahrgenommen. Aktuell finden nach Bedarf Mikrofortbildungen und Einweisungen in die Benutzung der Rechnerräume und in die Anwendung der zur Verfügung stehenden Programme statt.

Im Rahmen mehrerer Päd. Tage wurden vom gesamten Kollegium Fortbildungen über das Unternehmen fobizz und die Digitaloffensive des Landes NRW durchgeführt. Bei fobizz wurde viel Wert auf den kreativen Medieneinsatz gelegt, so dass die Schülerinnen und Schüler kompetente Lehrkräfte haben.

## 1.4 Besondere organisatorische Rahmenbedingungen

Einzelne Vereinbarungen sollen den unkomplizierten Zugriff auf die Computerarbeitsplätze und ihren störungsfreien Betrieb sichern:

- Höchstens zwei der drei Computerräume werden von Kursen (wie zum Beispiel den Informatikkursen und NT-Gruppen und Mathematik am PC - Klassen) fest belegt. Der dritte Raum wird grundsätzlich für zeitlich begrenzte Unterrichtsprojekte freigehalten.
- Die Computerräume oder mobilen Arbeitsstationen können durch einen Eintrag in den ausgelegten Terminplaner reserviert werden.
- Schüler dürfen nur unter Aufsicht in den Computerräumen und der Mediothek arbeiten. Das **StuDio** (Selbstlernzentrum der SII) ist ohne Aufsicht, doch es ist im Gehweg viele Kolleginnen und Kollegen, so dass gefühlt Aufsicht besteht.

- Bei auftretenden Störungen soll der schulinterne Systemadministrator unverzüglich verständigt werden.
- Softwareinstallationen können nur vom Systemadministrator in Absprache mit der städtischen Schul-IT vorgenommen werden.

## 2. Unterricht

Medien unterstützen offenere Unterrichtsformen und ermöglichen den Schülerinnen und Schülern mehr Selbsttätigkeit. Sie sollen zu selbstverständlichen Werkzeugen im Unterricht werden. Einige Möglichkeiten der neuen Medien (siehe **Basislehrgang** im Anhang: *Überblick über das Medien- und Methodencurriculum*) ergänzen den Unterricht nicht nur, sondern gestalten ihn grundlegend um. Deshalb ist in den Stufen 5 und 6 ein Basiskurs mit Computerführerschein und das Fach **Informatik** (in Stufe 6) eingerichtet.

Wir begreifen Medienkompetenz umfassend (siehe **Anhang: Überblick über das Medien- und Methodencurriculum**), Projekttag zu Cybermobbing, die Ausbildung von Medienscouts, der Umgang mit dem GTR und Algebrasystemen (Mathematik am PC in Stufe 7) sind notwendige Ergänzungen, um den Medienkompetenzrahmen NRW zu erfüllen, der auf der KMK-Vereinbarung zur „Bildung in der digitalen Welt“ aus Dezember 2016 aufbaut!

Alle Schüler werden wiederholt in der Nutzung des iServ-Systems geschult, so dass problemlos zwischen Distanz- und Präsenzunterricht gewechselt werden kann. Die schulischen Vorgaben für den Distanzunterricht werden regelmäßig evaluiert und pragmatisch erweitert.

Es wurden Regeln sowohl für die Kommunikation unter den Lehrkräften als auch mit Schülern und Eltern festgelegt.

### 2.1 Ziel: Schülerförderung durch Lernen mit bzw. über Medien

Medienkompetenz fördert die Fähigkeiten der Schülerinnen und Schüler sich in einer von Medien geprägten Welt sicher zu bewegen und ihre Interessen zu wahren.

Nicht zuletzt verlassen sie die Schule mit Fähigkeiten, die in Ausbildung und Beruf erwartet werden, die helfen, ihr Selbstbewusstsein zu stärken und die helfen, ihre Lebenschancen zu verbessern, denn:

*Lernen mit Medien* zielt auf die Verbesserung des fachlichen Lernens und unterstützt das (selbstständige) Lernen, indem Medien von den Schülerinnen und Schülern zur

- (digitalen) Veranschaulichung von Unterrichtsinhalten,
- aktiven, gerade digital kreativen Auseinandersetzung mit fachlichen Inhalten
- zur Recherche von aktuellen und bisher nicht verfügbaren Materialien

genutzt werden.

*Lernen über Medien* bedeutet nicht nur den kompetenten Einsatz von Medien im Unterricht, sondern hinterfragt auch die

- Medienbotschaften
- Rezeptionsbedingungen
- Bedingungen von Medienproduktion

Zu dieser Form der Medienkompetenz gehört auch, dass Schülerinnen und Schüler lernen, **Medien zu produzieren** und für ihr Lernen sowie für ihre eigenen Interessen zu nutzen.

Medienkompetenz (traditionelle und neue Medien sinnvoll zu nutzen) ist die Schlüsselqualifikationen für lebenslanges Lernen in der Digitalität, welche durch fortwährende disruptive Transformation gekennzeichnet ist.

## 2.2 Neue Medien in der Sekundarstufe: Verbindliche Grundbildung

„Lernen mit Medien“ und „Lernen über Medien“ sind zwei Arbeitsfelder, die fachbezogen bearbeitet werden müssen. Sie sind in den bestehenden fachspezifischen Curricula integriert und bilden keine neue Fachsystematik.

Die besondere Situation der (in der Regel) Sekundarstufe erlaubt jedoch eine verbindliche Grundbildung durch das *schuleigene* Medien- und Methodencurriculum, welches die Kompetenzen 1.x bis 5.x des Medienkompetenzrahmens NRW abdeckt.

Die Kompetenzen 6.x werden durch das Fach Informatik 5/6, Informatik WP11 sowie im schuleigenen „Mathematik am PC / iPad“ angelegt und vertieft.

Ab Stufe 9 steht den Schülerinnen und Schülern frei, nur noch digitale Medien über **BYOD** zu nutzen. Die gültige „Ordnung digitale Endgeräte“ wird jährlich über die Schulkonferenz evaluiert und angepasst.

## 2.3 Neue Medien in der Oberstufe

Die Struktur der Oberstufe bedingt noch stärker als in der Mittelstufe, dass alle Fächer und alle Jahrgangsstufen die Aufgabe der Qualifizierung in Medienkompetenz leisten. Fachspezifische Inhalte und Methoden können mit dem Ziel der Medienkompetenz verbunden werden. Soll dies aber nicht unverbindlich und abhängig von den Zufälligkeiten von Unterrichtsorganisation oder personeller Kompetenz erfolgen, muss eine verbindliche Grundbildung verabredet werden.

Die angeführten Maßnahmen gelten im Wesentlichen dem Angleichen der Grundkenntnisse und Fähigkeiten, sich moderner Medien zu bedienen. Es bleibt trotz Allem die Aufgabe des Fachunterrichtes, die Medienkompetenz der Schüler aufzugreifen und weiter zu entwickeln.

## 2.4 Neue Medien im Aufgabenfeld Sprache/Kunst

Der Medieneinsatz in den Fächern dieser Gruppe konzentriert sich einerseits auf den Aspekt der Produktion und andererseits auf den Aspekt der Analyse von Text, Ton, Bild oder Film.

Im Rahmen des Zeitungsprojektes im Deutschunterricht der 8. Klasse werden grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit einem Textverarbeitungsprogramm eingeübt. In diesem Zusammenhang werden auch Grundsätze des Maschinenschriftsatzes, die über die reinen Schreibregeln hinausgehen (nach Satzzeichen folgt ein Leerzeichen; bei Klammern und Anführungszeichen steht das Eingeklammerte ohne Leerzeichen direkt zwischen den entsprechenden Zeichen, etc.) vermittelt. Dieser Exkurs endet mit dem Erstellen einfacher Tabellen in Textdokumenten.

Diese Grundkenntnisse werden zu einem späteren Zeitpunkt in der 9. Klasse bei der Behandlung standardisierter Texte (z.B. dem Bewerbungsanschreiben oder dem Lebenslauf) aufgegriffen und vertieft.

Bei der Erstellung eines umfangreichen Berichtes über das verbindliche Betriebspraktikum in der Klasse 9 sind die Schüler aufgefordert, ihre im Deutschunterricht erworbenen Kenntnisse selbstständig anzuwenden.

Im Deutschunterricht der Sekundarstufe II werden die Grundfähigkeiten exkursartig wiederholt und vertieft.

Im Anforderungsbereich der Analyse werden in allen Fächern der vorliegen Fächergruppe regelmäßig Filme, Filmausschnitte oder Dokumentationen gezeigt.

Zusätzlich zu der genannten Mediennutzung werden im Fremdsprachenunterricht Audio-CD's zur Übung des Hörverstehens eingesetzt. Eine ausreichende Anzahl mobiler CD-Player steht dafür bereit.

In Einzelfällen wird in den Fremdsprachen die Möglichkeit zur Produktion kurzer Hörspielszenen genutzt. Zur Tonaufzeichnung hat dabei das Betriebssystemzubehör "Audiorecorder" von Microsoft, das auf jedem Rechner verfügbar ist, den Kassettenrecorder abgelöst. Zur Bearbeitung umfangreicher Audiodateien ist auf allen Rechnern auch das Programm "Audacity" installiert.

## 2.5 Neue Medien im Aufgabenfeld Gesellschaftswissenschaften

Digitale Medien bieten den Schülerinnen und Schülern in den gesellschaftswissenschaftlichen Fächern erweiterte Möglichkeiten zur selbstständigen Recherche. Zur Informationsgewinnung im Rahmen des Unterrichts wird neben den traditionellen Medien häufig das Internet genutzt.

Bereits der effiziente Einsatz von Suchmaschinen erfordert geschickte, problemorientierte Suchstrategien. Der Unterricht greift diese Thematik auf und führt im Zusammenhang mit Rechercheaufträgen in die Verwendung erweiterter Suchoptionen ein.

Als Weiteres vermittelt der Unterricht in diesem Zusammenhang, dass die gefundenen Quellen und ihre Inhalte vor ihrer Verwertung einer kritischen Prüfung unterzogen werden müssen.

Schließlich gelten grundsätzlich die Regelungen und Anforderungen wissenschaftlichen Arbeitens als Zielvorgabe. Regelungen zur Kenntlichmachung fremden geistigen Eigentums (wörtliche und sinngemäße Zitate, Quellenangaben) werden den Schülern vermittelt.

Neben der Recherche ist die Präsentation von eigenen Arbeitsergebnissen ein wesentlicher Aspekt des Unterrichts. Zur Präsentation sind alle Schulcomputer mit den entsprechenden Programmen aus-

gestattet. Daher kann bei der Vermittlung und Einübung verschiedener Präsentationstechniken insbesondere die Verwendung von Präsentationssoftware vertiefend eingeübt, angewendet und im Ergebnis beurteilt werden.

Zur Erschließung und visuellen Darstellung eines Themengebietes nicht nur im Bereich der Gesellschaftswissenschaften, eignet sich die kognitive Methode des „Mindmapping“.

Obwohl diese Methode nicht an den Einsatz digitaler Medien gebunden ist, besitzt das computergestützte Mind-Map-Entwerfen den Vorteil einer einfachen Handhabung sowie schneller und präziser Strukturierung. Durch die einfachen Änderungsmöglichkeiten wird die Zusammenarbeit in der Gruppe gefördert und die Kreativität gesteigert. Unterschiedliche Formatierungen ermöglichen es Gedanken besser zu gewichten. Entsprechende Software ist auf allen Rechnern installiert und wird exemplarisch eingesetzt.

In besonderer Weise bieten die gesellschaftswissenschaftlichen Fächer Raum zu einer distanzierteren Form der Medienreflexion. Mit aktuellen gesellschaftlich-relevanten Themen zum Daten und Jugendschutz wie: Computerspiele, Gewaltdarstellung im Internet, PC-Sucht, Internet-Mobbing, soziale Netzwerke greift der Unterricht die Alltagserfahrungen der Schülerinnen und Schüler auf und gibt ihnen Orientierungshilfen in einer durch Medien geprägten Gesellschaft.

## 2.6 Neue Medien im Aufgabenfeld Mathematik/Naturwissenschaften

Die Mathematik bietet differenzierte Einsatzmöglichkeiten digitaler Medien.

In der Sekundarstufe I wird die Geometriesoftware Geogebra nicht nur zur Visualisierung, sondern auch für dynamische Beweisverfahren in der Geometrie genutzt. Die vorhandenen Beamer-Einheiten erlauben den Einsatz zur Demonstration in beliebigen Klassen und Kursräumen. Geogebra ist aber auch auf allen Arbeitsplätzen in den beiden Computerräumen oder im Mathematikfachraum verfügbar und bietet hier jedem Schüler individuell die Möglichkeit zum selbstständigen Entdecken geometrischer Zusammenhänge.

Im Gegensatz zur Geometrie erfordern die Themenfelder Wahrscheinlichkeitsrechnung und Statistik die rechnerische Auswertung und die Visualisierung größerer Datenmengen. In entsprechenden Anwendungsbeispielen lernen die Schüler der SI die Tabellenkalkulation als geeignetes Werkzeug kennen und nutzen. Weitere Anwendungen dieses Werkzeuges bieten sich bei der Bearbeitung wiederholender oder rekursiver Algorithmen wie sie bei der Zinseszinsrechnung, der Intervallschachtelung bei der Einführung reeller Zahlen und der Berechnung von Wurzeln auftreten.

In der Sekundarstufe II ergeben sich im Themenbereich Analysis Problemstellungen, die aufwendige Termumformungen, Ableitungen oder Ermittlung geeigneter Stammfunktionen erfordern. Durch den Einsatz des Computer-Algebra-Systems oder den GTR werden die Schüler von einschränkenden arithmetischen Problemen befreit und in die Lage versetzt, auch Anwendungsprobleme mit realistischen Zahlenwerten numerisch zu untersuchen und selbstständig zu lösen.

In den Naturwissenschaften Biologie, Chemie und Physik ist das wichtigste Medium das reale Experiment. Alle Fachschaften besitzen jedoch auch Computersysteme für die Bereiche der Visualisierung, Simulation, Auswertung und Recherche. Auch eine Präsentation von Versuchsprotokollen oder Referaten ist möglich. Während die Einzelplatzrechner in den Fachräumen der naturwissenschaftlichen Fächer nur Demonstrationen erlauben, bieten die Arbeitsplätze in den Computerräumen jedem Schüler die Möglichkeit zum selbstständigen Erforschen und Lernen.

Verschiedene international verfügbare Remotely Controlled Laboratory (RCL) ergänzen die Sammlungen und erlauben den Schülern der Mittel- und Oberstufe ferngesteuert über das Internet Realexperimente z.B. mit radioaktiven Präparaten auszuführen.

Im Gegensatz zu realen Experimenten bieten interaktive rechnergestützte Simulationen den Vorteil motivierender oder modellhaft-erläuternder Visualisierungen. Insbesondere die Java-Applets der Universität von Colorado (Phet) werden im Physikunterricht der Mittel- und Oberstufe eingesetzt.

Zusätzlich verfügt die Physik über ein System zur computergestützten Messwerterfassung der Firma Leybold-Heraeus (CASSY) mit iPads. Neben der Demonstration aktueller Messtechniken erlaubt dieses System auch umfangreiche Messreihen zu speichern und zur individuellen Auswertung an jeden Schüler (per E-Mail oder über die Lernplattform LoNet o.ä.) weiter zu reichen. BYOD wird als Komponente mit Apps wie Phyphox genutzt, welche alle komplexen Sensoren eines Handys nutzen.

Eine Sonderstellung in Bezug auf die Vertiefung von Medienkompetenz nimmt das Fach Informatik in der Mittelstufe und in der gymnasialen Oberstufe ein. Die hier vermittelten Inhalte orientieren sich nicht mehr an allgemeinen Grundlagen (z.B. am Umgang mit Anwendungssoftware MKR 1 - 5), sondern an der Fachwissenschaft Informatik, die gerade die Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens NRW MKR 6.x zusätzlich in den Blick nimmt. Mit dem Erlernen von Programmier Techniken werden auch die Bedingungen kommerzieller Softwareentwicklung, des Datentransfers in Rechnernetzen und damit auch Aspekte von Datensicherheit und Datenschutz auf einem fachlich hohen Niveau vermittelt.

### 3. Evaluation des Medienkonzepts

Das hier vorliegende Medienkonzept wird in regelmäßigen Abständen - jeweils im Abstand von zwei Jahren - einer schulinternen Evaluation unterzogen werden. Hierzu überprüfen die einzelnen Fachschaften und Fächergruppen, in wie weit ihre Ausstattungswünsche realisiert worden sind, in wie weit Fortschritte in den intendierten Kompetenzen gemacht worden sind, wo eventuell Fehlentwicklungen festzustellen sind, die zu revidieren sind. Auf diese Weise entsteht ein lebendiges Konzept, das weiterentwickelt wird und an die jeweiligen Gegebenheiten angepasst werden kann.

Beispiele: Ergebnis der Evaluation 2024 und 2025 waren sowohl Überarbeitungen der Regelungen für Digitale Endgeräte (gerade mit Blick auf die Einführung der 1:1-iPad-Ausstattung ab August 2024) als auch die Einführung eines **Lesebands** in den Stufe 5 und 6 zur Stärkung der Basiskompetenzen.

### 4. Ausblick und Anhänge

Auch wenn das aktuell BYOD-system den Schüler große Freiheit beim Einsatz digitaler Endgeräte bietet, so wird die die 1:1-Ausstattung aller Schülerinnen und Schüler (ab Stufe 7 durch den städt. Träger) und Lehrkräfte sehr begrüßt, da dies die Hoffnung stärkt, dass auch der Lehrmittelerlass digitale Schulbücher erlauben wird. Ab August 2025 werden hier erste Schulbücher zur Verfügung gestellt.

Stand: 28.07.2025

## 5. Methoden- und Medienscurriculum des Dionysianums

Schule soll und will nicht nur Fachwissen vermitteln. Schule muss Methoden- und Medienkompetenz vermitteln, allein schon deswegen, weil Fachwissen schnell veraltet, Methodenwissen einen aber befähigt, Medien gezielt zu nutzen und sich Fachwissen kritisch anzueignen.

Das Dionysianum hat als Basis einen grundlegenden, in den Unterricht integrierten Lehrgang für die Erprobungsstufe entwickelt, auf dem die weiteren Fächer aufbauen und relevante Methoden- und Medienkompetenzen aufsetzen. Beispielhaft wäre hier die Kompetenz Arbeitsorganisation, also einen Arbeitsplatz einzurichten, die Kompetenz Präsentieren, also einen Vortrag, ein Referat halten zu können, Daten auswerten zu können, eine Methode anwenden zu können usf. zu nennen. Auch erzwingen einzelne Medien z.B. der Film Kompetenzen wie Filmanalyse durchführen zu können usw. Dieser *Basislehrgang* mit den im Medienkompetenzrahmen NRW abgebildeten Kompetenzen 1.x bis 5.x wird besonders im Fach **Informatik** bzgl. der Kompetenzen 6.x vertieft.

Die im Januar 2022 (ergänzt und erweitert Januar und September 2025) beschlossene Ordnung zur Nutzung digitaler Endgeräte (BYOD) schränkt die Nutzung in den Stufen 5 bis 10 auf durch die Lehrkraft freigegebene Zeiten ein!

Anbei finden Sie Stufe, Methode, Medien und das Fach, welches diese einführt. Auch ist entweder hier oder in der Tabelle (im Anhang) die zugehörige Kompetenz aus dem Medienkompetenzrahmen NRW (MKR im Anhang) aufgeführt:

**Stufe 5 / 6** – Das **Leseband** ist eine gezielte Initiative, die darauf abzielt, Schülerinnen und Schüler durch eine systematische Leseförderung in ihrer Leseflüssigkeit und Lesekompetenz zu stärken. Kern des Konzepts sind festgelegte Lesezeiten von 20 Minuten, die drei Mal pro Woche in der Schulzeit verankert sind.

**Stufe 5** – *Basislehrgang*: Arbeitsplatz einrichten (OS), Bewegtes Lernen, bewegte Pause (Sp), Heftführung (D), Konzentration und Entspannung (LQ), Lesestrategien (D), Mappenführung (Bio / Ph), Organisation der Hausaufgaben (OS), Schultasche packen(OS), Vokabeln lernen (E), Umgang mit dem Vokabelverzeichnis (E), Hör- und Leseverstehen (E), Vorbereitung auf Arbeiten / Tests (OS), Rechtschreibstrategien (D), einen Texte frei vortragen (D), Fehleranalyse (M), Umgang mit Diagrammen und Tabellen (M), Planung, Durchführung und Protokollieren von Experimenten (Bi)

Stufe 5 – *Erweiterungen*: Wochenplanarbeit (D), Stationenlernen (Bi), Grundlegendes zu Referaten / Präsentationen (D / NT), Informationsbeschaffung und –auswertung (D + NT), Excel (NT), Word (NT), Powerpoint (NT), Betrachten, Beschreiben und Deuten (KU), Rollenspiele (Rel)

Stufe 5 – *Projekte*: Umgang mit neuen Medien (Projekttag der Medienscouts Stufe 8)

**Stufe 5 – Medien:** Rechtschreibwörterbuch (D), Schulbibliothek (D), mit der Bibel umgehen (Rel), Schüler- und Demonstrationsexperimente (Bi)

**Stufe 6 – Basislehrgang:** Informationen aus einem Sachtext entnehmen (D), Zusammenstellung von Ergebnissen (GE), Hauptgedanken und Argumentationsstruktur erschließen (GE), Schreibkonferenz und –lupe (D), Strategien bei Multiple-choice-Aufgaben (E), Listening – Scanning – Mediation (E), kontrastiver Zugriff: bestehende Sprachkenntnisse nutzen (F+L), Aussprache und Sprechen (F + E), Karten lesen: sich orientieren, Inhalte entnehmen (EK)

Stufe 6 – *Erweiterungen:* kritischer Umgang mit (Internet)quellen (NT), Mindmap (D), Wochenplanarbeit und Lesetagebuch (D)

Stufe 6 – *Projekte:* Umgang mit neuen Medien / Cybermobbing

**Stufe 6 – Medien:** Karten (EK), Illustration und Kopie (KU), Ganzschriften (D)

**Stufe 7 – Basislehrgang:** Präsentationen und Kurzreferate (D), Schaubilder und Modelle: Analyse von Wirkungsketten (EK)

Stufe 7 – *Erweiterungen:* Videoanalyse (Sp)

Stufe 7 – *Projekte:* Tage des sozialen Lernens

**Stufe 7 – Medien:** Werbung (D), Taschenrechner (M)

**Stufe 8 – Basislehrgang:** Techniken der Verfremdung (Ku), Mikroskopieren (Bi), Podiumsdiskussion (Pk), Bewerben (D)

Stufe 8 – *Erweiterungen:* Internetrecherche (Ku) auf engl. Seiten (Pk), Arbeiten mit Modellen (Bi)

Stufe 8 – *Projekte:* Ausbildung zu SaMs, Ausbildung zu Medienscouts, Schuldenfalle Handy und Internetspiele (Pk)

**Stufe 8 – Medien:** Mikroskop (Bi), Modelle (Bi), Zeitung (D), historische Karte (Ge), Karikaturen (Pk)

---- **Gemäß der Ordnung zur Nutzung digitaler Endgeräte ist deren Einsatz ab Stufe 9 vollständig freigegeben** ----

**Stufe 9 – Basislehrgang:** Filmanalyse (D), Umgang mit dem zweisprachigen Wörterbuch und mit Grammatiken (E, F, L), Plakate interpretieren (Ge),

Stufe 9 – *Erweiterungen*: Arbeiten mit Modellbaukästen (CH), Auswertung statistischer Daten und Diagramme (EK)

Stufe 9 – *Projekte*: Schülerbetriebspraktikum (Pk)

**Stufe 9 – Medien**: zweisprachige Wörterbücher und Grammatiken (E, F, L), Modellbaukasten (Ch), Plakate (GE), Praktikumsbericht (Pk)

Stufe 9 – Informatik: Bedienen und Anwenden (MKR 1.x), Informationskritik (MKR 2.4), Cybergewalt und –kriminalität (MKR 3.4), Quellendokumentation (MKR 4.3), Rechtliche Grundlagen (MKR 4.4), Problemlösen und Modellieren (MKR 6.x: Prinzipien der digitalen Welt, Algorithmen erkennen, Modellieren und Programmieren, Bedeutung von Algorithmen)

**Stufe 10 – Basislehrgang**: Filmanalyse (D), Umgang mit dem zweisprachigen Wörterbuch und mit Grammatiken (E, F, L), Analyse polit. Reden (Ge), Plakate interpretieren (Ge),

Stufe 10 – *Erweiterungen*: Arbeiten mit Modellbaukästen (CH), Auswertung statistischer Daten und Diagramme (EK / PH)

**Stufe 10 – Medien**: Film (D), zweisprachige Wörterbücher und Grammatiken (E, F, L), Modellbaukasten (Ch), Plakate (GE), Praktikumsbericht (Pk)

Stufe 10 – Informatik: Bedienen und Anwenden (MKR 1.x), Informationskritik (MKR 2.4), Cybergewalt und –kriminalität (MKR 3.4), Quellendokumentation (MKR 4.3), Rechtliche Grundlagen (MKR 4.4), Problemlösen und Modellieren (MKR 6.x: Prinzipien der digitalen Welt, Algorithmen erkennen, Modellieren und Programmieren, Bedeutung von Algorithmen)

**Stufe EF – Methoden**: Der synoptische Vergleich (Rel.)

Stufe EF – *Projekte*: Der grafikfähige Taschenrechner (M)

**Stufe EF – Medien**: Grafikfähiger Taschenrechner (M)

**Stufe Q1 – Projekte**: Wie erstellt man eine Facharbeit?

**Stufe Q1 – Medien**: Facharbeit

Natürlich werden die eingeführten Kompetenzen in vielfältigen Lernsituationen von verschiedenen Fächern wieder aufgerufen und gefestigt mit dem Ziel, alle relevanten Kompetenzen bis zur Oberstufe ausgebildet zu haben.

Im Anhang finden Sie sowohl die verbindliche Übersicht für die Stufe 5 als auch den Gesamtüberblick SI/SII über alle Fächer als Exceltabel.

## **6. Anhang:**

1. Medienkompetenzrahmen NRW (2018)
2. Kreuztabelle der Methoden / Medien und der Kompetenz
3. Übersicht Stufe 5
4. Excel-Tabelle zu allen Fächern, Stufen, Medien und Methoden

Medienkompetenzrahmen NRW (2018)



1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
<b>1.1 Medianausstattung (Hardware)</b> Medianausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	<b>2.1 Informationsrecherche</b> Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	<b>3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	<b>4.1 Medienproduktion und Präsentation</b> Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	<b>5.1 Medienanalyse</b> Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	<b>6.1 Prinzipien der digitalen Welt</b> Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
<b>1.2 Digitale Werkzeuge</b> Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	<b>2.2 Informationsauswertung</b> Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	<b>3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>4.2 Gestaltungsmittel</b> Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	<b>5.2 Meinungsbildung</b> Die interessen geleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	<b>6.2 Algorithmen erkennen</b> Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
<b>1.3 Datenorganisation</b> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	<b>2.3 Informationsbewertung</b> Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	<b>3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft</b> Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	<b>4.3 Quellendokumentation</b> Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	<b>5.3 Identitätsbildung</b> Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	<b>6.3 Modellieren und Programmieren</b> Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
<b>1.4 Datenschutz und Informationssicherheit</b> Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	<b>2.4 Informationskritik</b> Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	<b>3.4 Cybergewalt und -kriminalität</b> Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	<b>4.4 Rechtliche Grundlagen</b> Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	<b>5.4 Selbstregulierte Mediennutzung</b> Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	<b>6.4 Bedeutung von Algorithmen</b> Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren





## **8. Hinweise zur Integration der Ziele des Medienkompetenzrahmens NRW (MKR) in die Kernlehrpläne für die Sekundarstufe I des Gymnasiums - Übersicht nach Fächern geordnet -**

Die Kernlehrpläne der einzelnen Fächer bilden über das schulinterne Curriculum weitere Aspekte des Medienreferenzrahmens NRW ab. Hier folgt nur ein kurzer Hinweis auf die über einzelne Unterrichtsreihen und Gegenstände berührten Kompetenzen. Näheres finden Sie in den konkreten Lehrplänen des Dionysianums.

### **8.1 Deutsch:**

#### Erprobungsstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Wortbedeutungen aus dem Kontext erschließen und unter Zuhilfenahme von digitalen sowie analogen Wörterbüchern klären (MKR 2.1)
- die Wirkung ihres kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – abschätzen und Konsequenzen reflektieren (MKR 3.2)
- dem Leseziel und dem Medium angepasste einfache Lesestrategien des orientierenden, selektiven, intensiven und vergleichenden Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und die Lektüreergebnisse darstellen (MKR 2.1)
- Medien bezüglich ihrer Präsentationsform (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Websites, interaktive Medien) und ihrer Funktion beschreiben (informative, kommunikative, unterhaltende Schwerpunkte) (MKR 5.1)
- Printmedien und digitale Medien gezielt auswerten (MKR 5.1, 5.4)
- Internet-Kommunikation als potenziell öffentliche Kommunikation identifizieren und grundlegende Konsequenzen für sich und andere einschätzen (MKR 1.4)
- an einfach formulierten Kriterien die Qualität von Informationen aus verschiedenen altersgemäßen Quellen prüfen und bewerten (Informationsgehalt, Zuverlässigkeit) (MKR 2.3, 2.4)
- grundlegende Recherchestrategien in Printmedien und digitalen Medien (u.a. Suchmaschinen für Kinder) funktional einsetzen (MKR 2.1, 2.2)
- Regeln für die digitale Kommunikation nennen und die Einhaltung beurteilen (MKR 3.2)
- in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit identifizieren, die Wirkungen vergleichen und in eigenen Produkten (persönlicher Brief, digitale Nachricht) adressatenangemessen verwenden (MKR 3.2) digitale und nicht-digitale Medien zur Dokumentation und Organisation von Lernprozessen und Arbeitsergebnissen einsetzen (MKR 1.2, 1.3)
- Texte medial umformen (Vertonung/Verfilmung bzw. szenisches Spiel) und verwendete

– Möglichkeiten und Grenzen digitaler Unterstützungsmöglichkeiten bei der Textproduktion beurteilen (Rechtschreibprogramme, Thesaurus) (MKR 1.2) und grundlegende Programme der Textverarbeitung unterscheiden und entsprechende Funktionen nutzen.

Konkretisierte Kompetenzerwartungen - Erste Stufe:

Die Schülerinnen und Schüler können

– Sprachvarietäten unterscheiden sowie Funktionen und Wirkung erläutern (Alltagssprache, Standardsprache, Bildungssprache, Jugendsprache, Sprache in Medien) (MKR 2.3)

– beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – auch in digitaler Kommunikation – reflektieren und Konsequenzen daraus ableiten (MKR 3.2, 2.4)

– dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien des orientierenden, selektiven, vergleichenden, intensiven Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und die Lektüreergebnisse grafisch darstellen (MKR 2.1)

– in Suchmaschinen und auf Websites dargestellte Informationen als abhängig von Spezifika der Internetformate beschreiben und das eigene Wahrnehmungsverhalten reflektieren (MKR 5.4)

– Medien (Printmedien, Hörmedien, audiovisuelle Medien, Websiteformate, Mischformen) bezüglich ihrer Präsentationsform beschreiben und Funktionen (Information, Kommunikation, Unterhaltung, Handel) vergleichen (MKR 5.1)

– Printmedien und digitale Medien gezielt einsetzen und die Art der Mediennutzung im Hinblick auf Funktion, Möglichkeiten und Risiken begründen (MKR 5.4)

– an Beispielen historische Veränderungen in der Nutzung und Gestaltung digitaler und nichtdigitaler Kommunikation beschreiben (MKR 5.1)

– den Grad der Öffentlichkeit in Formen der Internet-Kommunikation abschätzen und Handlungskonsequenzen aufzeigen (Persönlichkeitsrechte, Datenschutz, Altersbeschränkungen) (MKR 1.4, 4.4)

– den Aufbau von Printmedien und verwandten digitalen Medien (Zeitung, Online-Zeitung) beschreiben, Unterschiede der Text- und Layoutgestaltung zu einem Thema benennen und deren Wirkung vergleichen (MKR 5.1, 5.2)

– mediale Gestaltungen von Werbung beschreiben und hinsichtlich der Wirkungen (u.a. Rollenbilder) analysieren (MKR 4.2, 5.2)

– die Qualität von Informationen aus verschiedenen Quellen kriteriengestützt bewerten (Informationsgehalt, Seriosität, Wirkungsveränderung durch grafische Darstellung, Informationserweiterung durch Verlinkung) (MKR 2.3)

– angeleitet komplexe Recherchestrategien für Printmedien und digitalen Medien unterscheiden und gewonnene Informationen hinsichtlich ihrer Zuverlässigkeit und Differenziertheit bewerten (MKR 2.1, 2.2)

– digitale Kommunikation adressaten- und situationsangemessen gestalten und dabei die Regeln der Netiquette einhalten (MKR 3.2)

- Elemente konzeptioneller Mündlichkeit bzw. Schriftlichkeit in digitaler und nicht-digitaler Kommunikation identifizieren, die Wirkungen vergleichen und eigene Produkte (offizieller Brief, Online-Beitrag) situations- und adressatenangemessen gestalten (MKR 3.2)
- unter Nutzung digitaler und nicht-digitaler Medien Arbeits- und Lernergebnisse adressaten-, sachgerecht und bildungssprachlich angemessen vorstellen (MKR 4.1)
- eine Textvorlage (u.a. Zeitungsartikel) medial umformen und die intendierte Wirkung von Gestaltungsmitteln beschreiben (MKR 4.2)
- Inhalt, Gestaltung und Präsentation von Medienprodukten beschreiben (MKR 5.4)
- digitale Möglichkeiten für die individuelle und kooperative Textproduktion einsetzen (MKR 1.2)

#### Konkretisierte Kompetenzerwartungen - Zweite Stufe:

Die Schülerinnen und Schüler können

- beabsichtigte und unbeabsichtigte Wirkungen des eigenen und fremden kommunikativen Handelns – in privaten und beruflichen Kommunikationssituationen – reflektieren und das eigene Kommunikationsverhalten der Intention anpassen (MKR 2.4, 3.2)
- dem Leseziel und dem Medium angepasste Lesestrategien insbesondere des selektiven und des vergleichenden Lesens einsetzen (u.a. bei Hypertexten) und Leseergebnisse synoptisch darstellen (MKR 2.1, 2.4)
- die Funktionsweise gängiger Internetformate (Suchmaschinen, soziale Medien) im Hinblick auf das präsentierte Informationsspektrum analysieren (MKR 5.4)
- in digitalen und nicht-digitalen Medien sprachliche und nicht-sprachliche Inhalte beschreiben und hinsichtlich ihrer Funktionen bewerten (Informationsgehalt, offene/versteckte Werbung, Kommunikation, Unterhaltung, Handel, Meinungsbildung/Argumentation, Manipulation, Datengewinnung, Kontrolle) (MKR 2.3, 2.4)
- Medien gezielt auswählen und die Art der Mediennutzung im Hinblick auf Funktion, Möglichkeiten und Risiken begründen (MKR 5.4)
- historische und aktuelle Veränderungen im Medienangebot, in der Mediennutzung sowie in medialer Kommunikation beschreiben und deren Relevanz in Bezug auf das gesellschaftliche Zusammenleben aufzeigen (MKR 5.1)
- Chancen und Risiken des interaktiven Internets benennen und Konsequenzen aufzeigen (öffentliche Meinungsbildung, Mechanismen der Themensetzung, Datenschutz, Altersbeschränkungen, Persönlichkeits- und Urheberrechte) (MKR 4.4, 5.2)
- mediale Darstellungen als Konstrukt identifizieren, den Umgang mit Realität und virtuellen Welten beschreiben und hinsichtlich der Potenziale zur Beeinflussung von Rezipientinnen und Rezipienten (u.a. Fake News, Genderzuschreibungen) bewerten (MKR 2.3, 2.4)
- die Zuverlässigkeit und Glaubwürdigkeit von Informationen aus verschiedenen Quellen an Kriterien prüfen und eine Bewertung schlüssig begründen (MKR 2.3, 2.4)

- selbstständig unterschiedliche mediale Quellen für eigene Recherchen einsetzen und Informationen quellenkritisch auswählen (MKR 2.1, 2.3) in der digitalen Kommunikation verwendete Sprachregister unterscheiden und reflektiert einsetzen (MKR 3.2)
- zur Dokumentation und Organisation von komplexen Lernprozessen und Arbeitsergebnissen geeignete digitale und nicht-digitale Medien verwenden (MKR 1.2, 1.3)
- Grundregeln von korrekter Zitation und Varianten der Belegführung erläutern sowie verwendete Quellen konventionskonform dokumentieren (MKR 4.3)
- auf der Grundlage von Texten mediale Produkte konzipieren, in komplexen Formen realisieren und intendierte Wirkungen verwendeter Gestaltungsmittel beschreiben (MKR 4.1)
- rechtliche Regelungen zur Veröffentlichung und zum Teilen von Medienprodukten benennen und bei eigenen Produkten berücksichtigen (MKR 3.1, 4.1)

## 8.2 Kunst:

### Erprobungsstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- entwerfen und gestalten aufgabenbezogen bezogen planvoll-strukturierend und experimentierend-erkundend Bilder, auch mit digitalen Bildbearbeitungsprogrammen (MKR, 1.2, 4.2)
- experimentieren zum Zweck der Bildfindung und -gestaltung imaginierend sowie analog und digital sammelnd und verfremdend (MKR, 1.2, 4.2)
- gestalten analoge und digitale Bilder im Rahmen einer konkreten, eingegrenzten Problemstellung zur Veranschaulichung persönlicher bzw. individueller Auffassungen, auch im Abgleich mit historischen Motiven und Darstellungsformen (MKR, 1.2, 4.2)
- gestalten zielgerichtet Bilder mit Mitteln des Grafischen/Malerischen und der digitalen Bildverarbeitung im Medium der Fotografie zur Veranschaulichung und Vermittlung des Zusammenhangs von Thema, Handlungsstruktur, Figur und Ort (MKR 1.2, 4.2)

### Sekundarstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- planen und realisieren – auch mit Hilfe digitaler Werkzeuge – kontext- und adressatenbezogene Präsentationen (MKR, 1.2, 4.1, 4.2)
- bewerten analog und digital erstellte Präsentationen hinsichtlich ihrer Kontext- und Adressatenbezogenheit (MKR, 1.2, 4.1, 4.2)
- gestalten abbildhafte, sachbezogen-wertneutrale Bilder zielgerichtet mit grafisch/malerischen Mitteln und mit Mitteln der digitalen Bildbearbeitung im Medium der Fotografie (MKR 1.2, 4.2)

- gestalten mit multimedialen Mitteln und Mitteln der Aktion Bilder der offensichtlichen und verdeckten Beeinflussung des Betrachters (MKR 4.1, 4.2)
- nehmen kritisch Stellung zum Beeinflussungspotential von Mitteln des Films und der Aktion auf die Rezipientinnen und Rezipienten (MKR 5.2)

### 8.3 Musik:

#### **Sekundarstufe - Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- präsentieren Analyseergebnisse auch mit digitalen Medien und unter Verwendung der Fachsprache (MKR 4.1)
- produzieren und bearbeiten Musik mit digitalen Werkzeugen (MKR 1.2,)
- notieren musikalische und musikbezogene Gestaltungen auch mit digitalen Werkzeugen (MKR 1.2)

### 8.4 Englisch:

#### **Erprobungsstufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- einfache Internetrecherchen zu einem Thema durchführen und die Ergebnisse filtern und ordnen (MKR 2.1, 2.2)
- unter Einsatz einfacher produktionsorientierter Verfahren kurze analoge und digitale Texte und Medienprodukte erstellen (MKR 4.1)
- Übungs- und Testaufgaben zum systematischen Sprachtraining auch unter Verwendung digitaler Angebote nutzen (MKR 1.2),
- den eigenen Lernfortschritt anhand einfacher, auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen sowie eigene Fehlerschwerpunkte bearbeiten (MKR 1.2,1.3)

#### **Sekundarstufe – Erste Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Internetrecherchen zu einem Thema durchführen und die Ergebnisse filtern, strukturieren und aufbereiten (MKR 2.1, 2.2)
- Arbeitsergebnisse mithilfe von digitalen Medien adressatengerecht gestalten und präsentieren (MKR 4.1)
- unter Einsatz produktionsorientierte Verfahren analoge und kurze digitale Texte und Medienprodukte erstellen (MKR, 4.1)
- den eigenen Lernfortschritt auch anhand digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen,

Anregungen aufnehmen sowie eigene Fehlerschwerpunkte gezielt bearbeiten (MKR 1.2,1.3)

**Sekundarstufe – Zweite Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- themenrelevante Informationen und Daten aus Texten und Medien identifizieren, filtern, strukturieren und aufbereiten (MKR 2.2)
- in Texten und Medien vermittelte Absichten untersuchen und kritisch bewerten (MKR 2.3)
- grundlegende Gestaltungsmittel von Texten und Medien beschreiben, analysieren sowie hinsichtlich ihrer Wirkung beurteilen (MKR 4.2)
- Arbeitsergebnisse mithilfe von digitalen Medien adressatengerecht gestalten und präsentieren (MKR 4.1)
- unter Einsatz produktionsorientierter Verfahren digitale Texte und Medienprodukte erstellen (MKR 4.1)
- Strategien zur Nutzung digitaler Medien zum Sprachenlernen sowie zur Textverarbeitung und Kommunikation (MKR 1.2) nutzen.

**8.5 Französisch:**

**Sekundarstufe – Erste Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Unterrichtsinhalte und Arbeitsergebnisse, auch digital gestützt, in einfacher Form präsentieren (MKR 4.1)
- digitale Werkzeuge auch für einfache Formen des kollaborativen Schreibens einsetzen (MKR 1.2, 3.1)
- Einblicke in die Nutzung digitaler Medien im Alltag von Jugendlichen (MKR 5.4)
- im Rahmen des gestaltenden Umgangs mit Texten und Medien kurze Texte oder Medienprodukte in andere vertraute Texte oder Medienprodukte umwandeln sowie Texte und Medienprodukte in einfacher Form kreativ bearbeiten (MKR 4.1, 4.2)
- im Rahmen des reflektierenden Umgangs mit Texten und Medien unter Berücksichtigung der rechtlichen Grundlagen das Internet aufgabenbezogen für Recherchen zu spezifischen frankophonen Themen nutzen (MKR 2.1, 2.2)
- einfache, auch digitale Arbeitsmittel für das eigene Sprachenlernen reflektiert einsetzen (MKR 1.2)
- den eigenen Lernfortschritt anhand einfacher, auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen und dokumentieren (MKR 1.2, 1.3)

**Sekundarstufe – Zweite Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Unterrichtsinhalte und Arbeitsergebnisse, auch digital gestützt, präsentieren, (MKR 4.1)
- digitale Werkzeuge auch für das kollaborative Schreiben einsetzen (MKR 1.2, 3.1)
- Einblicke in die Bedeutung digitaler Medien im Alltag: Chancen und Risiken der Mediennutzung; soziale Medien und Netzwerke (MKR, 5.4)
- im Rahmen des gestaltenden Umgangs mit Texten und Medien, in Anlehnung an unterschiedliche Ausgangsformate Texte und Medienprodukte des täglichen Gebrauchs erstellen Texte oder Medienprodukte in andere vertraute Text- oder Medienformate umwandeln, Texte und Medienprodukte kreativ bearbeiten
- einfache audiovisuelle Medienprodukte unter Verwendung digitaler Werkzeuge erstellen (MKR 4.1, 4.2, 1.2)
- im Rahmen des reflektierenden Umgangs mit Texten und Medien unter Berücksichtigung der rechtlichen Grundlagen vornehmlich vorgegebene Texte und Medienprodukte aufgabenbezogen mündlich, schriftlich und medial auswerten, Arbeitsergebnisse und Mitteilungsabsichten sach- und adressatengerecht mündlich, schriftlich und medial darstellen verschiedene digitale Werkzeuge zur Text- und Medienproduktion, Recherche und Kommunikation reflektiert und zielgerichtet einsetzen (MKR 4.1, 2.1,3.1)
- unterschiedliche, auch digitale Arbeitsmittel für das eigene Sprachenlernen reflektiert einsetzen (MKR 1.2)
- den eigenen Lernfortschritt anhand geeigneter auch digitaler Evaluationsinstrumente einschätzen und dokumentieren (MKR 1.2 1.3)

## 8.6 Latein:

### **Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Erste Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien themenbezogen recherchieren, strukturieren und präsentieren (MKR 2.2,4.1)

### Konkretisierte Kompetenzerwartungen – Erste Stufe:

Die Schülerinnen und Schüler können

- im Rahmen des Sprachenlernens digitale Lernangebote zielgerichtet einsetzen (MKR 1.2)

### **Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Zweite Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- historisch-kulturelles Orientierungswissen auch unter Verwendung digitaler Medien themenbezogen recherchieren, adressatengerecht strukturieren und entsprechend den Standards für Quellenangaben präsentieren (MKR 4.3)

## 8.7 Geschichte:

### **Erprobungsstufe – Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- ermitteln zielgerichtet Informationen in Geschichtsbüchern, digitalen Medien und in ihrem schulischen Umfeld zu ausgewählten Fragestellungen (MKR 2.1)
- unterscheiden zwischen Quellen und Darstellungen und stellen Verbindungen zwischen ihnen her (MKR 5.1)
- wenden grundlegende Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien aufgabenbezogen an (MKR, 2.3, 5.2)
- wenden grundlegende Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen aufgabenbezogen an (MKR 5.1)
- präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessene Arbeitsergebnisse zu einer historischen Fragestellung (MKR 4.1)
- erörtern grundlegende Sachverhalte unter Berücksichtigung der Geschichtskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote (MKR 5.1, 5.2)
- hinterfragen zunehmend die in ihrer Lebenswelt analog und digital auftretenden Geschichtsbilder (MKR 5.3)

### Erprobungsstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- hinterfragen auch anhand digitaler Angebote die Wirkmächtigkeit gegenwärtiger Mittelalterbilder (MKR 5.2)

### **Sekundarstufe – Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- recherchieren in Geschichtsbüchern, digitalen Medien sowie ihrem schulischen und außerschulischen Umfeld und beschaffen zielgerichtet Informationen zu historischen Problemstellungen (MKR 2.1)
- erläutern den Unterschied zwischen verschiedenen analogen und digitalen Quellengattungen und Formen historischer Darstellung (MKR 5.1)
- wenden zielgerichtet Schritte der Interpretation von Quellen unterschiedlicher Gattungen auch unter Einbeziehung digitaler Medien an (MKR 2.3, 5.2)
- wenden zielgerichtet Schritte der Analyse von und kritischen Auseinandersetzung mit auch digitalen historischen Darstellungen fachgerecht an (MKR 5.1)
- präsentieren in analoger und digitaler Form (fach-)sprachlich angemessene eigene historische Narrationen (MKR 4.1).

- vergleichen Deutungen unter Berücksichtigung der Geschichts- und Erinnerungskultur, außerschulischer Lernorte und digitaler Deutungsangebote und nehmen kritisch Stellung dazu (MKR 5.1, 5.2)
- reflektieren die Wirkmächtigkeit von Geschichtsbildern und narrativen Stereotypen unter Berücksichtigung ihrer medialen Darstellung im öffentlichen Diskurs (MKR 5.3)

Sekundarstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen Auswirkungen der Erfindung des Buchdrucks und der digitalen Revolution hinsichtlich der Möglichkeiten der Kommunikation von Menschen (MKR 5.1)
- bewerten die Angemessenheit von geschichtskulturellen Erinnerungen an Kolonialisierungsprozesse auch in digitalen Angeboten (MKR 5.2, 5.3)
- bewerten an einem konkreten Beispiel den Umgang mit geschichtskulturellen Zeugnissen deutscher Kolonialgeschichte unter Berücksichtigung digitaler Angebote (MKR 5.2, 5.3)
- beurteilen Folgen der Flucht- und Vertreibungsbewegungen für die Betroffenen und die Nachkriegsgesellschaft auch unter Berücksichtigung digitaler Angebote (MKR 5.2, 5.3)
- vergleichen gesellschaftliche Debatten um technische Innovationen in der Vergangenheit mit gegenwärtigen Diskussionen um die Digitalisierung (MKR 5.2, 5.3)

**8.8 Erdkunde:**

Übergeordnete Kompetenzerwartungen - Erprobungsstufe:

Die Schülerinnen und Schüler

- orientieren sich unmittelbar vor Ort und mittelbar mit Hilfe von Karten und einfachen web- bzw. GPS-basierten Anwendungen (MKR 1.2 )
- präsentieren Arbeitsergebnisse mit Hilfe analoger und digitaler Techniken verständlich und adressatenbezogen unter Verwendung eingeführter Fachbegriffe (MKR 4.1)

**8.9 Wirtschaft-Politik:**

**Erprobungsstufe – Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben in Grundzügen Funktionen und Wirkungen von Medien in der digitalisierten Welt (MKR 5.1)
- führen eine eigene Erhebung, auch unter Verwendung digitaler Medien durch (MKR 1.2)
- erschließen mithilfe verschiedener digitaler und analoger Medien sowie elementarer Lern- und Arbeitstechniken politische, ökonomische und gesellschaftliche Sachverhalte (MKR 2.1)

- setzen analoge und digitale Medienprodukte zu konkreten, fachbezogenen Sachverhalten sowie Problemlagen argumentativ ein (MKR 3.1)

Erprobungsstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen / Inhaltliche Schwerpunkte:

Die Schülerinnen und Schüler

- vergleichen verschiedene, auch digitale, Verkaufsstrategien (MKR 2.2)
- Nutzung digitaler und analoger Medien als Informations- und Kommunikationsmittel (MKR 2.1, 3.1)
- Rechtliche Grundlagen für die Mediennutzung in Schule und privatem Umfeld (MKR 1.4, 4.4)
- beschreiben Möglichkeiten der Informationsgewinnung sowie Wirkungen digitaler und analoger Medien (MKR 5.1)
- stellen den Einfluss sozialer Netzwerke im Alltag dar (MKR 5.3)
- setzen sich kritisch mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten auseinander (MKR 5.4)
- ermitteln in Ansätzen den Stellenwert der Interessengebundenheit von medial vermittelten Inhalten (MKR 5.2, 2.3)

**Sekundarstufe - Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern Bedeutung und Wirkung der Digitalisierung und Globalisierung in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft (MKR 6.1)
- recherchieren und analysieren Informationen zu fachbezogenen Sachverhalten unter Verwendung von Suchstrategien und digitalen wie analogen Medienangeboten (MKR 2.1, 2.2)

Sekundarstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen / Inhaltliche Schwerpunkte:

Die Schülerinnen und Schüler

- erläutern die Bedeutung medialer Einflüsse auf den Willensbildungsprozess (MKR 5.2)
- diskutieren Chancen und Risiken digitaler Medien im Hinblick auf den politischen Willensbildungsprozess (MKR 5.2)
- beschreiben die Bedeutung der Digitalisierung von Märkten und Zahlungsverkehr (MKR 6.1)
- beurteilen Chancen und Risiken der Digitalisierung in der Marktwirtschaft (MKR 6.1)
- Selbstbestimmung in der digitalisierten Welt (MKR 5.4)
- beurteilen die Bedeutung digitaler Medien für die Identitätsbildung von Jugendlichen (MKR 5.3, 5.4)
- diskutieren unterschiedliche Maßnahmen zur Bekämpfung von Jugendkriminalität sowie Cybergewalt und -kriminalität (MKR 3.4)

- beurteilen Chancen und Risiken im Onlinehandel für Verbraucherinnen und Verbraucher

### 8.10 Mathematik:

#### Prozessbezogene Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen Bücher, das Internet und eine Formelsammlung zur Informationsbeschaffung (MKR 2.1)
- nutzen digitale Mathematikwerkzeuge (Taschenrechner, Geometriesoftware, Tabellenkalkulation und Funktionenplotter) (MKR 1.2)
- entscheiden situationsangemessen über den Einsatz mathematischer Hilfsmittel und digitaler Mathematikwerkzeuge und wählen diese begründet aus (MKR 1.2)
- nutzen schematisierte und strategiegeleitete Verfahren, Algorithmen und Regeln (MKR 6.2, 6.3)

#### Erprobungsstufe - konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- stellen Häufigkeiten in Tabellen und Diagrammen dar auch unter Verwendung digitaler Hilfsmittel (Tabellekalkulation) (MKR 1.2)

#### Sekundarstufe – Erste Stufe - konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- ermitteln Exponenten im Rahmen der Zinsrechnung durch systematisches Probieren auch unter Verwendung von Tabellenkalkulationen (MKR 1.2)
- lösen innermathematische und alltagsnahe Probleme mithilfe von Zuordnungen und Funktionen auch mit digitalen Hilfsmitteln (Taschenrechner, Tabellenkalkulation und Funktionenplotter) (MKR 1.2)
- wenden Prozent- und Zinsrechnung auf allgemeine Konsumsituationen an und erstellen dazu anwendungsbezogene Tabellenkalkulationen mit relativen und absoluten Zellbezügen (MKR 1.2, MKR 6.2)
- erkunden geometrische Zusammenhänge (Ortslinien von Schnittpunkten, Abhängigkeit des Flächeninhalts von Seitenlängen) mithilfe dynamischer Geometriesoftware (MKR 1.2)

#### Sekundarstufe – Zweite Stufe - konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- lösen Exponentialgleichungen  $b \cdot c^x =$  näherungsweise durch Probieren, durch Logarithmieren sowie mit digitalen Hilfsmitteln (MKR 1.2)
- nutzen und beschreiben ein algorithmisches Verfahren, um Quadratwurzeln näherungsweise zu bestimmen (MKR 6.2, 6.3)

## 8.11 Biologie:

### Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Erste Stufe:

Die Schülerinnen und Schüler können

- nach Anleitung biologische Informationen aus analogen und digitalen Medien (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren (MKR 2.1, 2.2)

### Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Zweite Stufe:

Die Schülerinnen und Schüler können

- selbstständig aus analogen und digitalen Medien Daten und Informationen gewinnen, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren, sie aufbereiten und deren Quellen korrekt belegen (MKR 4.3)
- biologische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden (MKR 4.1, 4.2)

### Erprobungsstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- einen Bestimmungsschlüssel (auch digital) zur Identifizierung einheimischer Samenpflanzen sachgerecht anwenden und seine algorithmische Struktur beschreiben (MKR 1.2, 6.2)

### Sekundarstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Positionen zum Thema Impfung auch im Internet recherchieren und unter Berücksichtigung der Empfehlungen der Ständigen Impfkommission kritisch reflektieren (MKR 2.1, 2.3)

## 8.12 Chemie:

### Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Erste Stufe:

Die Schülerinnen und Schüler können

- nach Anleitung chemische Informationen aus analogen und digitalen Medien (Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren (MKR 2.1, 2.2)

### Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Zweite Stufe:

Die Schülerinnen und Schüler können

- selbstständig aus analogen und digitalen Medien Informationen gewinnen, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren, sie aufbereiten und deren Quellen korrekt belegen (MKR 4.3)
- chemische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden (MKR 4.1, 4.2)

Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- Aussagen zu Elementen und ihren Verbindungen in Alltagsprodukten auch im Internet recherchieren und hinsichtlich ihrer fachlichen Richtigkeit beurteilen (MKR 2.1)
- Reaktionen zwischen Metallatomen und Metallionen auch mithilfe digitaler Animationen und Teilgleichungen erläutern (MKR 1.2)
- Informationen für ein technisches Verfahren zur Industrierohstoffgewinnung aus Gasen mithilfe digitaler Medien beschaffen und Bewertungskriterien auch unter Berücksichtigung der Energiespeicherung festlegen (MKR 2.2)
- unterschiedliche Darstellungen von Modellen kleiner Moleküle auch mithilfe einer Software vergleichend gegenüberstellen (MKR 4.2)
- eine ausgewählte Neutralisationsreaktion auf Teilchenebene als digitale Präsentation gestalten (MKR 4.1, 4.2)
- Aussagen zu sauren, alkalischen und neutralen Lösungen in analogen und digitalen Medien kritisch hinterfragen (MKR 2.3)
- räumliche Strukturen von Kohlenwasserstoffmolekülen auch mithilfe von digitalen Modellen veranschaulichen (MKR 1.2)

**8.13 Physik:**

**Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Erste Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- nach Anleitung physikalisch-technische Informationen aus analogen und digitalen Medien (altersgemäße Fachtexte, Filme, Tabellen, Diagramme, Abbildungen, Schemata) entnehmen, sowie deren Kernaussagen wiedergeben und die Quelle notieren (MKR 2.2, MKR 2.1)

Erprobungsstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- mittels in digitalen Alltagsgeräten verfügbarer Sensoren Schallpegelmessungen durchführen und diese interpretieren (MKR 1.2)
- Schallschwingungen und deren Spektren auf digitalen Geräten in Grundzügen analysieren (MKR 1.2)

### **Übergeordnete Kompetenzerwartungen – Zweite Stufe:**

Die Schülerinnen und Schüler können

- Arbeitsprozesse und Ergebnisse in strukturierter Form mit Hilfe analoger und digitaler Medien, vornehmlich Tabellenkalkulation, nachvollziehbar dokumentieren und dabei Bildungs- und Fachsprache sowie fachtypische Darstellungsformen verwenden (MKR 1.3)
- selbstständig aus analogen und digitalen Medien physikalisch-technische Daten und Informationen gewinnen, sie in Bezug auf ihre Relevanz, ihre Qualität, ihren Nutzen und ihre Intention analysieren, sie aufbereiten und deren Quellen korrekt belegen (MKR 4.3)
- physikalische Sachverhalte, Überlegungen und Arbeitsergebnisse unter Verwendung der Fachsprache sowie fachtypischer Sprachstrukturen und Darstellungsformen sachgerecht, adressatengerecht und situationsbezogen in Form von kurzen Vorträgen und schriftlichen Ausarbeitungen präsentieren und dafür digitale Medien reflektiert und sinnvoll verwenden (MKR 4.1, MKR 4.2)

### Sekundarstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler können

- den Einfluss von Veränderungen der Parameter Brennweite, Gegenstandsweite und Bildweite auf die Entstehung vergrößerter oder verkleinerter Abbildungen sowie die Bedeutung der ausgezeichneten Strahlen erklären, auch mittels digitaler Hilfsmittel (Geometrie-Software, Simulationen) (MKR 1.2)
- digitale Farbmodelle (RGB, CMYK) mit Hilfe der Farbmischung von Licht erläutern und diese zur Erzeugung von digitalen Produkten verwenden (MKR 1.2, MKR 6.1)
- Messdaten zu Bewegungen in einer Tabellenkalkulation Daten mithilfe von Formeln und Berechnungen auswerten sowie gewonnene Daten in sinnvollen digital erstellten Diagrammformen darstellen (MKR 1.2, MKR 1.3, MKR 6.2)
- Informationen zur Kernenergiedebatte aus digitalen und gedruckten Quellen beurteilen und eine eigene Position zur Nutzung der Kernenergie vertreten (MKR 2.2, MKR 2.3, MKR 5.1, MKR 5.2, MKR 5.3)
- im Internet verfügbare Informationen und Daten zur Energieversorgung sowie ihre Quellen und dahinterliegende mögliche Strategien kritisch bewerten (MKR 2.3, MKR 4.3)

## **8.14 Katholische Religionslehre:**

### **Erprobungsstufe – Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- nutzen digitale Medien zur Erschließung religiös relevanter Themen (MKR 2.1; MKR 2.2)

Erprobungsstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- nehmen zu einseitigen Darstellungen von Menschen jüdischen und islamischen Glaubens im Alltag oder in den Medien Stellung (MKR 2.3, 2.4)

**Sekundarstufe – Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- führen im Internet angeleitet Informationsrecherchen zu religiös relevanten Themen durch, bewerten die Informationen und bereiten sie adressatengerecht auf (MKR 2.1, MKR 2.3, MKR 4.1)

Sekundarstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben mögliche Auswirkungen der Nutzung von (digitalen) Medien für die Gestaltung des eigenen Lebens und für die Beziehung zu anderen – auch in Bezug auf Geschlechterrollen (MKR 5.3)
- erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer an biblisch-christlicher Ethik orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft (MKR 3.3; 6.4)
- bewerten an Beispielen die Rezeption des Lebens und Wirkens Jesu in der analogen und digitalen Medienkultur (MKR 2.3)
- bewerten an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen

## **8.15 Evangelische Religionslehre:**

**Erprobungsstufe – Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

Die Schülerinnen und Schüler

- recherchieren angeleitet, auch in webbasierten Medien, Informationen zu religiös relevanten Themen und geben sie adressatenbezogen weiter (MKR 2.1; MKR 2.2)
- planen, gestalten und präsentieren fachbezogene Medienprodukte adressatengerecht und nutzen Möglichkeiten des digitalen Veröffentlichens und Teilens (MKR 3.1, MKR 4.1)

Erprobungsstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

Die Schülerinnen und Schüler

- beschreiben für konkrete Situationen aus ihrer Lebenswelt gemeinschaftsförderliches und gemeinschaftshinderliches Verhalten, auch im Hinblick auf die Nutzung sozialer Medien (MKR 3.2, MKR 3.3)

**Sekundarstufe – Übergeordnete Kompetenzerwartungen:**

#### Die Schülerinnen und Schüler

- erkennen und analysieren Chancen und Herausforderungen von fachbezogenen, auch digitalen Medien für die Realitätswahrnehmung (MKR 5.3)
- bewerten angeleitet Rechercheergebnisse zu religiös relevanten Themen, auch aus webbasierten Medien, und bereiten diese themen- und adressatenbezogen auf (MKR 2.3, MKR 4.1)
- nutzen Gestaltungsmittel von fachspezifischen Medienprodukten reflektiert unter Berücksichtigung ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht (MKR 4.2)

#### Sekundarstufe – Konkretisierte Kompetenzerwartungen:

#### Die Schülerinnen und Schüler

- erörtern persönliche und gesellschaftliche Konsequenzen einer am biblischen Freiheits-, Friedens- und Gerechtigkeitsverständnis orientierten Lebens- und Weltgestaltung, auch im Hinblick auf Herausforderungen durch den digitalen Wandel der Gesellschaft (MKR 3.3, MKR 6.4)
- bewerten an Beispielen die Rezeption biblischer Texte in der analogen und digitalen Medienkultur (MKR 2.4, MKR 5.2)

### **8.16 Sport:**

#### **Erprobungsstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen:**

#### Die Schülerinnen und Schüler können

- mediengestützte Bewegungsbeobachtungen zur kriteriengeleiteten Rückmeldung auf grundlegendem Niveau nutzen (MKR 1.4)
- einfache Hilfen (Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Üben sportlicher Bewegungen verwenden (MKR 1.2)

#### **Sekundarstufe - Konkretisierte Kompetenzerwartungen:**

#### Die Schülerinnen und Schüler können

- analoge und digitale Medien zur Bewegungsanalyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse zielorientiert einsetzen (MKR 1.2)
- unterschiedliche Hilfen (Feedback, Hilfestellungen, Geländehilfen, Visualisierungen, akustische Signale) beim Erlernen und Verbessern sportlicher Bewegungen auswählen und verwenden (MKR 1.2)
- den Nutzen analoger und digitaler Medien zur Analyse und Unterstützung motorischer Lern- und Übungsprozesse vergleichend beurteilen (MKR 5.1)
- gestalterische Präsentationen auch unter Verwendung digitaler Medien kriteriengeleitet (u.a. Schwierigkeit, Kreativität, Nutzung des Raums, Wirkung auf den Zuschauer) beurteilen (MKR 1.2, 2.2)

- sportliche Leistungen analog oder digital erfassen und anhand von graphischen Darstellungen und/oder Diagrammen dokumentieren (MKR 1.2)
- einfache analoge und digitale Darstellungen zur Erläuterung von sportlichen Handlungssituationen (u.a. Spielzüge, Aufstellungsformen) verwenden (MKR 1.2)
- Muster des eigenen Bewegungsverhaltens (im Alltag und in sportlichen Handlungssituationen) auch unter Nutzung digitaler Medien erfassen und im Hinblick auf den gesundheitlichen Nutzen und mögliche Risiken analysieren (MKR 5.3)
- gesundheitliche Auswirkungen sportlichen Handelns unter besonderer Berücksichtigung medial vermittelter Fitnesstrends und Körperideale auch unter Geschlechteraspekten kritisch beurteilen (MKR 5.3)

### **8.17 Informatik 5/6 und WPII sowie SII**

Siehe gesonderte schulinterne Lehrpläne.

### 9. Lernen lernen – Übersicht über die eingeführten Methoden

METHODE	Fach	eingeführt (Datum, Kürzel)	gefestigt (Datum, Kürzel)	gefestigt (Datum, Kürzel)	gefestigt (Datum, Kürzel)	gefestigt (Datum, Kürzel)
Arbeitsplatz einrichten	OS					
Heftführung	D					
Mappenführung	Bio/Ph					
Organisation der Hausaufgaben	OS					
Vokabeln lernen	E					
Schultasche packen	OS					
Konzentration und Entspannung	LQ					
Bewegtes Lernen, bewegte Pause	Sport					
Vorbereitung auf Arbeiten/Tests	OS					
Lesestrategien	D					
Referate / Präsentationen	NT/D					

## 10. REGELUNG „Digitale Endgeräte“ AM GYMNASIUM DIONYSIANUM

# REGELUNG „Digitale Endgeräte“ AM GYMNASIUM DIONYSIANUM



Liebe Schülerinnen und Schüler, Liebe Eltern,

mit diesem Schreiben möchten wir euch/Ihnen umfangreiche Informationen zum Thema „Digitale Endgeräte“ geben.

Wir empfehlen euch/Ihnen, diesen Rundbrief aufzubewahren, um im Zweifelsfall nachlesen zu können. Wir möchten, dass die Schülerinnen und Schüler bei einem sicheren Umgang mit den Geräten sowohl von den Lehrern als auch von Ihnen, den Eltern, unterstützt werden. Dafür wurde weiter unten ein Formular zur Kenntnisnahme der Regelung angehängt, womit sich sowohl die Kinder als auch die Eltern verpflichten, dieser Folge zu leisten. *Bitte trennen Sie die Rückantwort ab und geben diese unterschrieben zurück.*

### Regelung „Digitale Endgeräte“ am Gymnasium Dionysianum gültig ab 21.03.2022

#### Rechtliche Hinweise

- Bild- und Tonaufnahmen sind zur Wahrung der Persönlichkeitsrechte auf dem Schulgelände grundsätzlich untersagt. Ausnahmen sind ausschließlich im Rahmen eines Schul- oder Unterrichtsprojektes mit Zustimmung der betroffenen Schülerinnen und Schüler bzw. deren Eltern möglich.
- Der Konsum von strafrechtlich relevantem Medienverhalten ist grundsätzlich untersagt. Dazu zählen unter anderem gewaltverherrlichende, rassistische, pornographische und extremistische Inhalte.
- Das „Austauschen“ von Medieninhalten, die dem Urheberrecht unterliegen, ist grundsätzlich untersagt.
- Bei Verdacht auf eine Straftat muss die Lehrkraft das Endgerät vorübergehend einhalten und die Schulleitung kann die Polizei einschalten.

Die Ordnung „Digitale Endgeräte“ wurde in der Schulkonferenz vom 21.03.2022 von Lehrer-, Eltern- und Schülervertretern beschlossen und gilt in dieser Fassung ab dem 21.03.2022.

#### Das ist uns wichtig!

Wir wollen...

- eine ungestörte Lernatmosphäre sicherstellen;
- Eigenverantwortung übernehmen und Selbstständigkeit üben;
- lernen, mit digitalen Endgeräten verantwortungsbewusst umzugehen;
- ein soziales Miteinander fördern, das sowohl mit als auch ohne digitale Geräte stattfinden kann. Hierzu gehört z.B., dass das Hören von Musik nur mit Kopfhörern erlaubt ist;
- die Nutzung an bestimmten Orten ermöglichen;
- die Nutzung altersgemäß einschränken;
- eine alters- und sachgerechte Mediennutzung fördern;
- eine Regelung „Digitale Endgeräte“, die der Lebenswirklichkeit der Schülerinnen und Schüler gerecht wird;
- kein Mobbing, z.B. durch Fotos, Videos, Tonaufnahmen.

#### Informationen...

...für Schülerinnen und Schüler:

[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)  
[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)

...für Eltern:

[www.klicksafe.de](http://www.klicksafe.de)  
[www.ais.nrw.de](http://www.ais.nrw.de)  
[www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)  
[www.handysektor.de](http://www.handysektor.de)



### Regelung nach Altersstufen

#### Für wen gilt diese Regelung?

Diese Regelung gilt für alle Schülerinnen und Schüler des Gymnasium Dionysianum.

#### Klassen 5 und 6 – Erprobungsstufe

Keine Nutzung digitaler Endgeräte auf dem gesamten Schulgelände.

#### Klassen 7 bis 8 – Mittelstufe

Keine Nutzung digitaler Endgeräte auf dem gesamten Schulgelände.

#### Klassen 9 bis Q2 – Mittel- und Oberstufe

Digitale Endgeräte sind grundsätzlich für unterrichtliche Zwecke im Fachunterricht erlaubt. Während der Pausen dürfen sie im Forum, auf dem neuen Schulhof, auf den Fluren, während der Freistunden zusätzlich auf dem gesamten Außengelände, in der Mensa, im StuDio, in Kurs-, Fach- und Klassenräumen unter Beachtung der rechtlichen Hinweise genutzt werden, falls hierdurch der reguläre Unterrichtsbetrieb nicht beeinträchtigt wird.

#### Klassen 5 bis 8 (bis Q2) – regelmäßige Ausnahmen sind

- individuelle Regelungen, z.B. Klassen-/Studienfahrten, Wandertage; Arbeiten etc.
- die durch Lehrerinnen oder Lehrer jeweils für ihren Fachunterricht erlaubte unterrichtliche Nutzung, z.B. Recherche, GeoGebra, Lexika.
- indiv. Regeln für besondere Räume wie die Schülerbücherei, das StuDio, die Mensa, die Sporthalle u.A.

### Weitere Regelungen

#### Was passiert, wenn man sich nicht an die Regeln hält (FAQs beachten)?

Das Gerät wird konsequent von allen Lehrerinnen und Lehrern und beauftragten Mitgliedern der Schulgemeinde abgenommen. Am Ende des Schultages kann das Endgerät im Sekretariat gegen Unterschrift der Schüler:in wieder abgeholt werden. Bei Verdacht strafbarer Handlungen oder Missachtung der Rechte anderer wird das Gerät eingezogen und ggf. werden auch Ordnungsmaßnahmen ergriffen.

#### Ausnahme in Notfällen

In Notfällen kann das das Mobiltelefon zur Information der Eltern, der Polizei oder der Feuerwehr verwendet werden. Bitte spricht zuvor eine Lehrkraft an. Primär sind Lehrkräfte für das Notfallmanagement zuständig!

#### Verbesserungsvorschläge

Vorschläge zur Verbesserung der Regelung „Digitale Endgeräte“ können an die SV-Lehrer gerichtet werden. → [sv@dionysianum.de](mailto:sv@dionysianum.de)

#### FAQ => Auslegungen für einzelne Situationen

**Evaluation:** Die Regelung wird 2022/23.2 überprüft.

### Rückantwort (bitte abtrennen)

Diese Rückantwort bezieht sich auf die Regelung zu „Digitalen Endgeräten“ des Gymnasium Dionysianum. Sie ist unterschrieben an die Klassen-/Jahrgangsstufe zurückzugeben.

**Wir haben die Ordnung „digitale Endgeräte“ gelesen, verstanden und werden für die Einhaltung der Regelung sorgen.**

\_\_\_\_\_  
Name des Schülers/der Schülerin

\_\_\_\_\_  
Klasse/Jahrgangsstufe

\_\_\_\_\_  
Ort, Datum

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Schülers/Schülerin

\_\_\_\_\_  
Unterschrift Erziehungsberechtigte/r

## FAQs BYOD (Stand: 28.07.2025)

### Was ist ein Endgerät?

Ein Endgerät für die schulische / unterrichtliche Nutzung ist ein Handy, ein Tablet, ein Laptop (eine Handheld wie die Nintendo Switch zählt nicht dazu!)

#### 1. Was heißt „Ausnahme“?

Die Lehrkraft entscheidet über die Nutzung in ihrem jeweiligen Fachunterricht (bis Stufe 8), es gibt kein Anrecht auf Nutzung!

#### 2. 5 bis 8: Darf die Lehrkraft darauf bestehen, dass ich ein Heft nutze?

Ja, das darf sie. Bis Stufe 8 einschließlich ist je Fach ein strukturiertes „Heft“ zu führen. Dies dient auch der Entwicklung der Handschrift, da die Arbeiten und Leistungsüberprüfungen aktuell weiterhin handschriftlich anzufertigen sind.

#### 3. 9 bis Q2: Darf mir eine Lehrkraft das Gerät wegnehmen, falls ich IM Unterricht damit z.B. spiele (also nichts Strafbares mache)?

Nein, denn man würde auch kein Heft oder das Schulbuch einsammeln, falls man darin „malt“. Die Ablenkung ist als fehlende Mitarbeit zu werten.

#### 4. Darf ich das Tablet in der Klausur nutzen?

Nein, das sieht das Land NRW noch nicht vor.

#### 5. Eine Lehrkraft will mein Produkt bewerten, wie bekomme ich es aus dem Tablet raus?

Der Schüler / Die Schülerin muss selbst sicherstellen, wie er der Lehrkraft (z.B. als Ausdruck oder pdf) das Produkt zur Verfügung stellt. Geschieht dies nicht, so liegt z.B. eine fehlende Hausaufgabe usf. vor.

#### 6. Kann ich mein Gerät in der Schule aufladen?

Dies sieht die Stadt Rheine nicht vor, jede(r) muss sich selbst darum kümmern, dass er/sie den gesamten Unterrichtstag lang arbeitsfähig ist.

#### 7. Wann lerne ich die Apps für die Oberstufe kennen?

Die Apps werden spätestens im Fachunterricht ab Stufe 9 per Handy, (schul)eigenen Tablets usf. eingeführt.

#### 8. Was passiert, wenn ich mein Tablet verliere?

Das Gerät ist Privateigentum. Die Schule hat damit nichts zu tun. Man sollte daher an regelmäßige Backups denken!

#### 9. Welche Apps sind sinnvoll?

Die SV wird dazu eine Liste erstellen und aktualisieren.

#### 10. Woher bekomme ich das digitale Material?

Solange es keine verbindlichen digitalen Lehrwerke gibt, die verbindliche eingesetzt werden müssen (Lehrmittelgesetz NRW), muss die Schüler:in sich selbst um das Material kümmern. Er/Sie kann zum Beispiel Arbeitsblätter mit dem Tablet fotografieren/scannen oder vielleicht stellt die Lehrkraft das Material auch als pdf u.Ä. zur Verfügung. Die SV wünscht, dass alle Schüler:innen ihre **ausschließliche** Tabletnutzung bei der Lehrkraft anmelden, so dass keine unnötigen Kopien mehr erstellt werden.

**WICHTIG: Es wird nichts beschlossen, was nicht kontrolliert werden kann bzw. was in den letzten Jahren nicht gelebt werden konnte!**