

Das medienpädagogische Konzept am Gymnasium St. Mauritiz

Stand: April 2026



Inhaltsverzeichnis

1	GRUNDSÄTZLICHE ZIELE	2
1.1	MEDIENBILDUNG IM KONTEXT DES SCHULISCHEN LEITBILDS SOWIE ZIELE DER MEDIENBILDUNG IM GYMNASIUM ST. MAURITZ	2
1.2	RECHTLICHE UND NORMATIVE GRUNDLAGEN DER MEDIENBILDUNG	5
2	TECHNISCHE AUSSTATTUNG DER SCHULE	7
3	BAUSTEINE ZUR FÖRDERUNG DER MEDIENKOMPETENZ	7
3.1	DER INFORMATIKUNTERRICHT IN DER ERPROBUNGSSTUFE	7
3.2	PROJEKT TABLET 2.0	8
3.2.1	Historie und Grundzüge des Projekts	8
3.2.2	Die Learning-Management-Systeme „Teams“ und „OneNote“	11
3.2.3	Das Stundenplan-Tool „WebUntis“	12
3.2.4	Ziele der Nutzung des iPads im Fachunterricht	13
3.2.5	Umsetzung des Konzepts im Fachunterricht	14
3.2.6	Digitale Werkzeuge – So unterstützt das iPad den Fachunterricht	18
3.2.7	Bausteine der Einführung und Begleitung des Tablet-Projekts 2.0.	20
3.2.8	Distanzlernen	21
3.3	TASTSCHREIBKURSE	22
3.4	INDIVIDUELLE FÖRDERUNG: EXPERTENPROJEKT, DIGITALE DREHTÜR	23
4	BAUSTEINE DER MEDIENERZIEHUNG	24
4.1	VERANTWORTUNGSVOLLE MEDIENNUTZUNG	24
4.1.1	Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler	24
4.1.2	Sensibilisierung der Eltern	25
4.2	VERANTWORTUNGSVOLLES VERHALTEN IN DER MEDIENWELT – PRÄVENTION VON CYBERMOBBING	26
4.2.1	Zielsetzung unseres Präventions- und Interventionskonzepts	26
4.2.2	Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler	26
4.2.3	Sensibilisierung der Eltern	28
4.2.4	Schulische Verankerung und Sensibilisierung der Lehrkräfte	29
4.2.5	Interventionsmaßnahmen: Handlungsleitlinien für Lehrkräfte	29
4.2.6	Übersicht: Die drei Säulen der außerunterrichtlichen Präventionsarbeit am Gymnasium St. Mauritiz	31
4.3	DIE MEDIENSCOUTS – SCHÜLERPARTIZIPATION UND PEER-EDUCATION BEI DER UMSETZUNG DES MEDIENKONZEPTS	32
5	SCHRITTE ZUR (WEITER-) ENTWICKLUNG DES KONZEPTS	34
6	WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN IM INTERNET	37
7	LITERATUR	38
8	ANHANG	38

1 Grundsätzliche Ziele

Digitale Medien prägen zunehmend Lernprozesse, Kommunikation und gesellschaftliche Teilhabe. Als Schule sehen wir es daher als wichtige Aufgabe an, Schülerinnen und Schüler beim Erwerb von Medienkompetenz zu unterstützen und sie zu einem verantwortungsvollen, reflektierten und selbstständigen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen.

1.1 Medienbildung im Kontext des schulischen Leitbilds sowie Ziele der Medienbildung im Gymnasium St. Mauritz

Als bischöfliche Schule verstehen wir Bildung als ganzheitlichen Prozess, der fachliche Kompetenzen ebenso umfasst wie die Entwicklung von Persönlichkeit, Verantwortungsbewusstsein und sozialer Handlungskompetenz (vgl. Leitbild „Erziehen“). Digitale Medien sind dabei nicht Selbstzweck, sondern ein wichtiges Werkzeug zur Unterstützung von Lernprozessen und zur Vorbereitung auf die Herausforderungen einer zunehmend digital geprägten Gesellschaft (vgl. Leitbild „Unterrichten“).

Die digitalen Medien spielen eine wichtige Rolle im Leben der Schülerinnen und Schüler sowie im Leben der Lehrerinnen und Lehrer. Deshalb sollte es Aufgabe der Schule sein, Schülerinnen und Schüler im Umgang mit vielfältigen Medien zu schulen und es ihnen zu ermöglichen, eine Medienkompetenz zu entwickeln, bei der die Chancen der neuen Medien genutzt und gleichzeitig Risiken der neuen Medien kritisch reflektiert werden. Neben der Vermittlung und Entwicklung medienbezogener Kenntnisse, Fähigkeiten, Fertigkeiten und Bereitschaften sollen die Schülerinnen und Schüler dazu befähigt werden, im Umgang mit Medien sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ, und gleichzeitig kritisch und sozial verantwortlich zu handeln (vgl. Leitbild „Unterrichten“).¹

Neben der grundlegenden Anwendungskompetenz ist folglich ein weiterer wichtiger Aspekt das respektvolle und verantwortungsvolle Miteinander im digitalen Raum. Die Schule versteht sich als Lebens- und Erfahrungsraum, in dem gegenseitige Wertschätzung, Verantwortungsbewusstsein und ein konstruktiver Umgang miteinander gefördert werden (vgl. Leitbild „Miteinander leben“). Diese Grundsätze gelten auch für die digitale Kommunikation. Durch Maßnahmen der Medienerziehung, Projekte zur Prävention von Cybermobbing sowie die Arbeit der Medienscouts werden Schülerinnen und Schüler darin

¹ Vgl. hierzu: Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen: Portfolio 2011 – Medienkompetenz für Schülerinnen und Schüler (<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/cms/portfoliomedienkompetenz/>, 12.11.2011)

unterstützt, digitale Kommunikationsformen respektvoll und verantwortungsvoll zu gestalten (vgl. Leitbild „Erziehen“; „Miteinander leben“).

Die Dimensionen der Medienkompetenz (Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung) können folglich im Rahmen eines umfassenden pädagogischen Ansatzes nur bedingt getrennt voneinander betrachtet werden (vgl. Grafik: Operationalisierung der Medienkompetenz nach Baacke).

Der Bereich der Medienkunde umfasst das Wissen über vorhandene Mediensysteme und die Bedienung der Technik und dient als Voraussetzung für die Möglichkeit der selbstbestimmten Nutzung. Explizit findet sich diese Dimension als Schwerpunkt im Unterricht einzelner Fächer und darüber hinaus in verschiedenen Projekten (z. B. in der Technik-AG) wieder.

Die Dimension der Mediennutzung beinhaltet die bewusste und sozial verantwortliche Nutzung von Medien und Medienprogrammen zur Rezeption und Produktion von Inhalten. Diese sind häufig in den Fachunterricht eingebunden (Nutzung von Internetrecherche, Videos, Online-Zeitungen, Fachspezifische Lernsoftware etc.), werden aber ebenso begleitend zum Fachunterricht genutzt (z. B. bei der Vorbereitung von Referaten oder Wettbewerben etc.).

Die Dimension der Mediengestaltung legt den Schwerpunkt auf die (innovative und kreative) Gestaltung von Medien und Medienprozessen. Die Schülerinnen und Schüler sollen Medien zur Darstellung von Sachverhalten, zum Ausdruck eigener Inhalte und zur künstlerischen Gestaltung nutzen. Hiermit ist zum einen die Kompetenz der Veränderung von Medien gemeint, zum anderen die (Neu-)Gestaltung von Medien. (Vgl. Leitbild „Ausdruck finden“)

Digitale Lernumgebungen unterstützen dabei das Ziel, für jede Schülerin und jeden Schüler Lernräume zu schaffen, in denen sie ihre Fähigkeiten entfalten und ihre Leistungsbereitschaft positiv entwickeln können (vgl. Leitbild „Unterrichten“). Gleichzeitig ermöglichen digitale Werkzeuge eine stärkere Differenzierung und Individualisierung des Unterrichts und tragen damit zur Bildungsgerechtigkeit bei (vgl. Leitbild „Unterrichten“).

Die Dimension der Medienkritik umfasst die analytische, reflexive und ethische Beurteilung von Medien und Medienprozessen und nimmt einen besonderen Stellenwert am Gymnasium St. Mauritz ein. Die Schülerinnen und Schüler sollen insbesondere in die Lage versetzt werden, Medien und ihren Einfluss kritisch zu reflektieren. Dieses Ziel wird in einigen Unterrichtsfächern (z. B. Deutsch, Sozialwissenschaften) explizit thematisiert, wird aber im Rahmen des Medienkonzeptes zudem fachübergreifend verfolgt.

Medienkompetenz

Vermittlung		Zielorientierung	
Medienkritik 1) <i>analytisch</i> 2) <i>reflexiv</i> 3) <i>ethisch</i>	Medienkunde 1) <i>informativ</i> 2) <i>instrumental-qualifikatorisch</i>	Mediennutzung 1) <i>rezeptiv, anwenden</i> 2) <i>interaktiv, anbieten</i>	Mediengestaltung 1) <i>innovativ</i> 2) <i>kreativ</i>

(Operationalisierung von Medienkompetenz nach Prof. Dr. Dieter Baacke; Abbildung nachgebildet)

Analog zum Konzept von Tulodziecki (vgl. Tulodziecki 2010) und zum Medienkompetenzrahmen NRW sollen die Schülerinnen und Schülern im Rahmen der Medienbildung wesentliche Kompetenzen in den Kompetenzbereichen *Bedienen und Anwenden* bzw. *Auswählen und Nutzen von Medienangeboten, Informieren und Recherchieren, Kommunizieren und Kooperieren, Gestalten, Produzieren und Verbreiten von eigenen medialen Beiträgen, Verstehen und Bewerten von Mediengestaltungen, Erkennen und Aufarbeiten von Medieneinflüssen, Problemlösen und Modellieren* sowie dem *Durchschauen und Beurteilen von Bedingungen der Medienproduktion und Medienverbreitung* erarbeiten.

Wichtige Ziele der Medienerziehung am Gymnasium St. Mauritiz sind:

- Entwicklung einer Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler, die die Dimensionen Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Mediengestaltung umfasst,
- Erhöhung der Unterrichtsqualität mit neuen medialen Lerninhalten und Lernmethoden in möglichst allen Fächern,
- Zukunftsorientierung durch kontinuierliche Fort- und Weiterbildung der Lehrerinnen und Lehrer,
- Kontinuierlicher Ausbau der technischen Infrastruktur,
- Kooperation mit externen Partnern innerhalb und außerhalb der Schule,
- intensive Einbindung der Eltern und der Schülerinnen und Schüler sowie

- regelmäßige Überprüfung der Umsetzung und Fortschreibung des Konzepts.

Die Ziele der Medienerziehung sollen unter Berücksichtigung der Leitsätze eines gemeinsamen pädagogischen Handelns und der IT-Nutzungsordnung für die bischöflichen Schulen zum einen durch Bausteine für alle oder für einzelne Jahrgangsstufen erreicht werden (vgl. Kap. 2), zum anderen durch den Fachunterricht der einzelnen Fächer, die für jedes Fach die Vermittlung bestimmter Medienkompetenzen vorsehen (vgl. Kernlehrpläne der einzelnen Fächer, Umsetzung des Medienkompetenzrahmens).

Darüber hinaus werden die Ziele in zahlreichen Projekten verfolgt (z. B. in den Literaturkursen, der Technik-AG oder dem Schülerzeitungsprojekt).

Nicht zuletzt unterstützen digitale Kommunikations- und Lernplattformen die Zusammenarbeit innerhalb der Schulgemeinschaft. Sie erleichtern den Austausch zwischen Lehrkräften, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern und tragen zu einer transparenten und kooperativen Gestaltung schulischer Prozesse bei (vgl. Leitbild „Zusammenarbeiten“). Darüber hinaus ermöglichen digitale Kommunikationswege eine offene Darstellung schulischer Arbeit und fördern den Austausch mit der Öffentlichkeit (vgl. Leitbild „Öffentlichkeit schaffen“).

Seit dem Schuljahr 2024/25 gilt die neue Mediennutzungsordnung, die zuvor in einem mehrstufigen Prozess gemeinsam von Lehrerinnen und Lehrern, Schülerinnen und Schülern sowie Eltern erarbeitet und verabschiedet wurde. Die Mediennutzungsordnung versucht hierbei, eine zeitlich und räumlich angemessene Nutzung von Medien vorzugeben, wobei zwischen Schülerinnen und Schülern der Unterstufe, Mittelstufe und Oberstufe differenziert wird (vgl. Mediennutzungsordnung).

Insgesamt versteht das Gymnasium St. Mauritz digitale Bildung folglich als integralen Bestandteil seines pädagogischen Auftrags. Das Medienkonzept leistet einen Beitrag dazu, die im Leitbild formulierten Ziele – die Förderung von Verantwortungsbewusstsein, kritischem Denken, sozialem Handeln und individueller Persönlichkeitsentwicklung – auch unter den Bedingungen einer digitalen Welt umzusetzen (vgl. Leitbild „Erziehen“; „Unterrichten“).

1.2 Rechtliche und normative Grundlagen der Medienbildung

Die Umsetzung von Medienbildung am Gymnasium St. Mauritz orientiert sich an den geltenden rechtlichen Rahmenbedingungen sowie an den bildungspolitischen Vorgaben des Landes Nordrhein-Westfalen. Diese bilden die Grundlage für den verantwortungsvollen und pädagogisch sinnvollen Einsatz digitaler Medien im Unterricht und im schulischen Alltag.

Eine zentrale Orientierung für die schulische Medienbildung stellt der **Medienkompetenzrahmen NRW** dar. Er definiert verbindliche Kompetenzbereiche und Kompetenzerwartungen für Schülerinnen und Schüler und dient als Grundlage für die systematische Integration von Medienkompetenz in die schulinternen Curricula der einzelnen Fächer. Die Fachschaften orientieren sich bei der Planung ihrer Unterrichtsvorhaben an diesen Kompetenzbereichen und berücksichtigen dabei zugleich die Vorgaben der jeweiligen **Kernlehrpläne des Landes Nordrhein-Westfalen**, in denen die Förderung von Medienkompetenz als Bestandteil fachlichen Lernens verankert ist.

Der Einsatz digitaler Medien in der Schule erfolgt darüber hinaus im Rahmen der gesetzlichen Bestimmungen des **Schulgesetzes für das Land Nordrhein-Westfalen**, das den Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule sowie die Verantwortung der Schule für die Vorbereitung der Schülerinnen und Schüler auf eine von digitalen Medien geprägte Lebenswelt beschreibt.

Ein verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien erfordert zudem die Beachtung datenschutzrechtlicher Vorgaben. Grundlage hierfür sind insbesondere die **Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO)** sowie die **Datenschutzverordnung Schule Nordrhein-Westfalen (VO-DV I)**. Sie regeln den Umgang mit personenbezogenen Daten im schulischen Kontext und verpflichten Schulen zu einem sorgfältigen und verantwortungsbewussten Umgang mit digitalen Informationen und Kommunikationsplattformen. Beauftragter für diesen Bereich ist Mark Schmitz, welcher den Kolleginnen und Kollegen stets als Ansprechpartner zur Verfügung steht.

Auch urheberrechtliche Bestimmungen spielen im schulischen Alltag eine wichtige Rolle. Bei der Nutzung digitaler Materialien im Unterricht werden daher die Vorgaben des **Urheberrechtsgesetzes** beachtet. Schülerinnen und Schüler lernen im Unterricht, Quellen korrekt anzugeben, fremde Inhalte rechtmäßig zu verwenden und geistiges Eigentum zu respektieren.

Darüber hinaus orientiert sich die schulische Medienbildung an den Bestimmungen des **Jugendmedienschutzes**, die den Schutz von Kindern und Jugendlichen vor entwicklungsbeeinträchtigenden oder jugendgefährdenden Medieninhalten zum Ziel haben. Fragen der sicheren und verantwortungsvollen Mediennutzung werden daher sowohl im Fachunterricht als auch im Rahmen medienpädagogischer Projekte thematisiert.

Ergänzend zu diesen gesetzlichen Grundlagen gelten am Gymnasium St. Mauritz schulinterne Regelungen, die den Umgang mit digitalen Medien konkretisieren. Dazu gehört insbesondere die **Mediennutzungsordnung der Schule**, die verbindliche Regeln für die Nutzung digitaler Geräte, Netzwerke und Plattformen im schulischen Kontext festlegt.

Vor dem Hintergrund der zunehmenden Bedeutung digitaler Technologien wurden zudem **schulische Regelungen zur Nutzung von Anwendungen der Künstlichen Intelligenz** (Vgl. Kapitel 3.2.5) zur Thematisierung im Unterricht entwickelt. Ziel ist es, Schülerinnen und Schüler zu einem reflektierten, verantwortungsvollen und lernförderlichen Umgang mit KI-basierten Werkzeugen zu befähigen und ihnen die Chancen sowie Grenzen dieser Technologien bewusst zu machen.

Diese rechtlichen und normativen Grundlagen bilden den Rahmen für die Gestaltung der Medienbildung am Gymnasium St. Mauritz und gewährleisten, dass digitale Medien im schulischen Kontext verantwortungsvoll, rechtssicher und pädagogisch sinnvoll eingesetzt werden.

2 Technische Ausstattung der Schule

Mittlerweile verfügt das Gymnasium St. Mauritz über eine umfassende technische Ausstattung, die allen SchülerInnen und Schülern sowie den Lehrkräften zur Verfügung steht, um die Ziele des Medienkonzepts zu verwirklichen.

So verfügen die neuen Klassenräume i. d. R. über einen Kurzdistanzbeamer mit Apple-TV und Lautsprechern, an den verschiedene Endgeräte mit entsprechenden Kabeln oder drahtlos verbunden werden können. Zudem verfügt nahezu jeder Klassenraum über WLAN.

Den Kolleginnen und Kollegen stehen neben dem Informatikraum der Schule unterschiedliche Geräte zur Buchung zur Verfügung, z. B. zwei „Laptopwagen“ mit Klassensätzen, Klassensätze mit iPads, verschiedene DVD-Player etc.

Die genaue Anzahl der nutzbaren Endgeräte findet sich im Medienentwicklungsplan der Schule.

3 Bausteine zur Förderung der Medienkompetenz

Die Förderung der Medienkompetenz am Gymnasium St. Mauritz erfolgt sowohl im Fachunterricht als auch durch verschiedene schulische Projekte und Bausteine.

3.1 Der Informatikunterricht in der Erprobungsstufe

Seit Sommer 2021 ist Informatik an allen weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen Pflichtfach in der Erprobungsstufe. In Klasse 5 wird zunächst die digitale Infrastruktur der Schule sowie Themen wie Daten, Codierung und Kryptographie behandelt. In Klasse 6 erfolgt eine Einführung in algorithmisches Denken und einfache Programmierung, oft unter Einsatz von LEGO-Robotern. Zusätzlich werden gesellschaftlich relevante Themen wie Datenbewusstsein

und künstliche Intelligenz behandelt. Der Informatikunterricht in der Erprobungsstufe dient also dazu, Schülerinnen und Schüler frühzeitig an grundlegende informatische Konzepte heranzuführen. Dabei geht es nicht nur um die Nutzung von Computern und digitalen Medien, sondern vor allem um ein grundlegendes Verständnis der Informatik als Wissenschaft.

In der Mittelstufe (Jahrgang 9/10) können Schüler Informatik im Wahlpflichtbereich wählen. Der Kurs umfasst unter anderem Netzwerktechnologien, Webseitenentwicklung, logische Schaltungen, Python-Programmierung und Datensicherheit. Statt einer Klassenarbeit wird meist ein Projekt durchgeführt, bei dem Schüler informatische Fähigkeiten sowie Kreativität unter Beweis stellen.

In der Oberstufe wird Informatik als Grundkurs angeboten, der zum Abitur führen kann. Der Fokus liegt auf objektorientierter Programmierung mit Java sowie Themen wie Datenbanken, Automatentheorie und Netzwerke. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich, da zu Beginn mit einfacheren Entwicklungsumgebungen gearbeitet wird.

Schüler haben zudem die Möglichkeit, an verschiedenen Informatikwettbewerben teilzunehmen, darunter der "Informatik-Biber" (ab Jahrgang 5) und der "Jugendwettbewerb Informatik" (ab Klasse 6). Besonders talentierte Oberstufenschüler können sich für den "Bundeswettbewerb Informatik" qualifizieren.

3.2 Projekt Tablet 2.0

Das Projekt „Tablet 2.0“ ist Teil eines umfassenden medienpädagogischen Konzepts, das den Einsatz digitaler Medien im Unterricht erlaubt sowie fördert und die Medienkompetenz der Schüler stärkt. Externe Kooperationen und Unterstützung durch Medienscouts helfen, digitale Medien produktiv zu nutzen und Risiken zu reflektieren.

3.2.1 Historie und Grundzüge des Projekts

Seit dem Schuljahr 2013/14 bis zum Schuljahr 2017/18 hat das Gymnasium St. Mauritz in der Mittelstufe eine Tablet-Klasse eingerichtet, in der die Schülerinnen und Schüler ein Tablet (iPad) als Unterrichtswerkzeug nutzen durften, um in allen Fächern ihre Medienkompetenz zu vertiefen.

Ziel des Pilotprojektes war es, über den an Computerfachräume gebundenen Unterricht hinaus auch den normalen Klassenunterricht durch die Möglichkeiten des Computereinsatzes zu bereichern und die modernen Informationstechnologien in den alltäglichen Unterricht zu integrieren.

Auf dem Hintergrund des Medienentwicklungsplans des BGV stellte das konzipierte Tablet-Projekt am Gymnasium St. Mauritz auch einen Schulversuch in Form eines Pilotprojekts dar, der eine neuartige und vielversprechende Ausstattungsvariante für den Schulträger erprobte.

Das Tablet-Projekt verstand sich zunächst als Fortführung des Laptop-Projektes, das seit dem Schuljahr 2002/2003 integraler Teil des Schulprogramms des Gymnasiums St. Mauritz ist (vgl. Schulkonferenzbeschluss vom 23.05.2013). Aufgrund vielfältiger Ursachen war im Schuljahr 2012/2013 aufgrund zu geringer Anmeldezahlen keine Laptop-Klasse zustande gekommen. Zu diesen Ursachen gehörte maßgeblich der Preis der Geräte, die Administration und Wartung, die kurze Akku-Laufzeit und das Gewicht der Geräte. Die technischen Probleme, die bei einem Laptop gegeben sind, sind in dieser Qualität bei dem Tablet nicht gegeben. Daher testete das Gymnasium St. Mauritz in einer Pilotphase die Nutzung von Tablets nach dem Prinzip „BYOD“ (Bring your own Device).

Geleitet wird das Tablet-Projekt von einer Arbeitsgruppe, welche sich aus Anke Wilkens (Schulleiterin), Gregor Bernhart (stellvertretender Schulleiter), Harald Tertilt (Mittelstufenkoordinator) Patricia Handrup (Beauftragte für Medienerziehung) sowie Christopher Crighton (Beauftragter für die administrative Umsetzung) zusammensetzt.

Das Tablet-Projekt war zunächst ein Pilotprojekt mit einer Laufzeit von zunächst drei Jahren. Nach einem Jahr wurden die Erfahrungen und Arbeitsergebnisse – ähnlich der Auswertung von Qualitech (regionale Fortbildungsagentur für den fachspezifischen Medieneinsatz an der Universität Münster) aus dem Jahre 2006 – evaluiert und entsprechend im Schulprogramm des Gymnasiums St. Mauritz in Münster qua Schulkonferenzbeschluss fest installiert.

Seit dem Schuljahr 2017/18 werden Tablets in der Jahrgangsstufe 5 gezielt an ausgewählten Stellen des Fachunterrichts erprobt. Hierfür stehen zwei Klassensätze an iPads zur Verfügung, die von den jeweiligen Lehrkräften in dafür geeigneten Unterrichtsvorhaben eingesetzt werden, sodass die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 5 und 6 bereits die Möglichkeit haben, das Tablet im Unterricht zu erproben. Ergänzt wird dies durch den Informatikunterricht der Erprobungsstufe (s. Kapitel 3.1.).

Seit dem Schuljahr 2019/20 wird das Tablet-Projekt auf die gesamte Mittelstufe ausgeweitet („Tablet 2.0“). Hierbei kann das Tablet nicht mehr – wie im Pilotprojekt geschehen – nur in einer der Klassen der jeweiligen Stufe verstärkt im Unterricht eingesetzt werden, sondern in allen Klassen der Jahrgangsstufe. Die SchülerInnen und Schüler können nun ein eigenes iPad als Unterrichtswerkzeug mit zur Schule bringen. Diese stellt die technische Infrastruktur in den Räumen (WLAN, Beamer, Apple-TV, Lautsprecher, Schließfächer) zur Verfügung, sodass das Tablet in allen Fächern von der jeweiligen Fachlehrkraft eingesetzt werden kann.

Bei Bedarf kann zusätzlich auf Schul-iPads zurückgegriffen werden, wenn Schülerinnen und Schüler das Gerät nicht dauerhaft, sondern nur an notwendigen Stellen des Unterrichts nutzen möchten und kein eigenes Gerät vorhanden ist. Bei finanziellen Unterstützungsbedarf unterstützt der „DigitalPakt Schule“; ein seit 2019 bestehendes Förderprogramm des Bundes und der Länder in Deutschland, das darauf abzielt, die digitale Ausstattung von Schulen zu verbessern.

Die Öffnung des Projektes trägt den veränderten gesellschaftlichen und medialen Rahmenbedingungen Rechnung und ermöglicht die Vermittlung einer angemessenen Medienkompetenz unter Orientierung am Medienkompetenzrahmen NRW. Darüber hinaus wird durch den Einsatz der Tablets und das BYOD-Konzept eine breite Basis für Maßnahmen der individuellen Förderung bzw. der Binnendifferenzierung geschaffen.

Wir haben uns bewusst dafür entschieden, das Mitbringen eines iPads nicht verpflichtend zu machen, weil wir wissen, dass nicht alle Schülerinnen und Schüler gleich gut mit solchen Geräten zurechtkommen. Manche könnten Schwierigkeiten haben, sich auf den Unterricht zu konzentrieren, wenn sie regelmäßig mit einem iPad arbeiten, während andere vielleicht nicht die nötige Unterstützung oder Erfahrung im Umgang damit haben. Zudem möchten wir vermeiden, dass sich Schülerinnen und Schüler unter Druck gesetzt fühlen, die Technik von Anfang an perfekt zu nutzen. Jeder soll in seinem eigenen Tempo und nach seinen individuellen Bedürfnissen in den digitalen Unterricht einsteigen können – sei es später oder auch ohne ein eigenes Gerät. Wir möchten sicherstellen, dass sich alle gut aufgehoben fühlen und niemand benachteiligt wird.

Seit dem Schuljahr 2024/25 wird „Jamf School“ als „Geräte-Management-System“ genutzt, weil dadurch den Schülerinnen und Schülern der Zugang zum leistungstärkeren Schul-WLAN ermöglicht wird und es den Schülerinnen und Schülern eine ablenkungsfreie Lernumgebung ermöglicht. Dazu ist ein Schulmodus eingerichtet worden, welcher während der Schulzeit aktiv ist und den Zugang zu nicht-unterrichtlichen Apps oder Internetseiten einschränkt. In einem Arbeitskreis ist unter Partizipation von Schülerinnen und Schülern, Eltern sowie Lehrerinnen und Lehrern über Möglichkeiten der Differenzierung zwischen den unterschiedlichen Jahrgangsstufen abgestimmt worden. So unterscheiden sich beispielsweise die Zeiträume, in denen der Schulmodus aktiv geschaltet ist. Mit der Einführung von „Jamf School“ einher geht ein neues Bestellverfahren der Geräte, um die administrativen Ressourcen der Schule dahingehend zu entlasten, dass die Geräte nicht durch schulisches Lehrpersonal, sondern – zunächst durch die Ideaalnet / Cancom und mittlerweile aufgrund von Veränderungen der Infrastruktur des Bistums – durch *EduXpert* mit Jamf ausgestattet werden. Dazu gibt es zwei

Bestelldurchgänge pro Schuljahr (immer im sechsten Jahrgang). Die über EduXpert bestellten Geräte werden an die Schule gesendet und dort an die Eltern ausgegeben.

Die Nutzung des iPads im Unterricht ist dann ab der siebten Klasse erlaubt, wobei der genaue Zeitpunkt für den Einsatz im Unterricht von den Klassenlehrkräften individuell festgelegt wird. Um einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit dem iPad zu gewährleisten, erfolgt eine erste Einführung in die Nutzung des Geräts – sinnvoll anschließend an das, was bereits im Informatikunterricht der Erprobungsstufe beigebracht wurde – durch die Medienscouts. Diese haben bereits viele Erfahrungskennntnisse und können den Schülerinnen und Schülern praxisnah erklären, wie sie das iPad sinnvoll und effektiv im Unterricht einsetzen können. Dabei wird auf die wichtigsten Funktionen und den Umgang mit digitalen Tools eingegangen. So möchten wir sicherstellen, dass die Schülerinnen und Schüler optimal auf die Nutzung vorbereitet sind und die Geräte zu einem unterstützenden Element ihres Lernprozesses werden.

3.2.2 Die Learning-Management-Systeme „Teams“ und „OneNote“

Im Schuljahr 2021/22 wechselte die Lernplattform der Schule von „Schulbistum“ zu „Teams“ bzw. „OneNote“, welche durch den Schulträger im Rahmen des gesamten Office365-Pakets allen Schülerinnen und Schüler sowie dem gesamten Kollegium zugänglich gemacht worden sind.

Die Plattformen ermöglichen den zeit- und ortsunabhängigen Zugriff auf Unterrichtsmaterialien und unterstützen damit sowohl den Präsenzunterricht als auch Phasen des Distanzlernens. Über „Microsoft Teams“ können Lehrkräfte Kurse für ihre Lerngruppen anlegen, Materialien bereitstellen, Aufgaben verteilen und Rückmeldungen zu Arbeitsergebnissen geben. Darüber hinaus bietet Teams verschiedene Kommunikationsmöglichkeiten, etwa über Chatfunktionen, gemeinsame Kanäle oder Videokonferenzen, die sowohl den Austausch zwischen Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern als auch die Zusammenarbeit innerhalb von Lerngruppen unterstützen.

„OneNote“ wird insbesondere als digitales Kursnotizbuch genutzt. Lehrkräfte können dort Unterrichtsmaterialien, Arbeitsblätter, Präsentationen oder Tafelbilder strukturiert bereitstellen. Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, ihre eigenen Notizen zu führen, Materialien zu ergänzen und Aufgaben direkt im digitalen Notizbuch zu bearbeiten. Auf diese Weise entsteht eine übersichtliche digitale Arbeitsumgebung, die individuelles Lernen, kooperative Arbeitsformen sowie eine kontinuierliche Dokumentation von Lernprozessen unterstützt.

Darüber hinaus fördern „Teams“ und „OneNote“ internetgestütztes, kooperatives Arbeiten und eröffnen Möglichkeiten für kreative sowie schülerzentrierte Lernformen. Gleichzeitig erleichtern sie die Kommunikation innerhalb der Schulgemeinschaft. Neben der Kommunikation innerhalb der Lerngruppen ermöglichen die Programme auch einen schnellen Austausch zwischen Lehrkräften sowie zwischen Lehrkräften und Schulleitung. Ergänzt wird diese Kommunikation durch die Nutzung der App „Outlook“, über die schulische E-Mail-Kommunikation organisiert wird.

Daneben bietet das Office365-Paket die Möglichkeit, Daten auf „OneDrive“ (in einem persönlich zugänglichen und geschützten Bereich) abzulegen und auf diese über das Internet (auch von zuhause aus) zugreifen zu können, um den Gerätespeicherplatz zu entlasten.

Der Umgang mit den Programmen von Office 365 sowie die Heftführung bei OneNote wird durch den Informatikunterricht für die Klassen 5 begleitet, vor dem Herr Crighton die Zugänge für die Schülerinnen und Schüler anlegt. Die jeweilige Fachlehrkraft begleitet sie dann bei der ersten Nutzung. Hierbei wird sie, wenn gewünscht, von den Medienscouts unterstützt.

3.2.3 Das Stundenplan-Tool „WebUntis“

WebUntis ist ein digitales Stundenplan-Tool, das den Schülerinnen und Schülern ermöglicht, jederzeit und überall auf ihren aktuellen Stundenplan zuzugreifen. Über die WebUntis-App oder die Website können sie schnell Änderungen einsehen, wie zum Beispiel Vertretungsstunden oder Raumänderungen. Das Tool bietet zudem die Möglichkeit, eigene Stundenpläne zu erstellen und Erinnerungen für bevorstehende Stunden zu setzen. Dadurch haben die Schülerinnen und Schüler stets einen klaren Überblick über ihren Schulalltag und können ihre Zeit besser planen.

WebUntis bietet auch einen deutlichen Vorteil für die Zusammenarbeit mit den Eltern, da sie über das Tool jederzeit die aktuellen Stundenpläne ihrer Kinder einsehen können. Sie werden automatisch über Änderungen, wie zum Beispiel Vertretungsstunden oder Unterrichtsausfälle, informiert. Dies ermöglicht den Eltern, immer auf dem Laufenden zu bleiben und ihre Kinder gezielt zu unterstützen. So können sie beispielsweise bei kurzfristigen Planänderungen besser auf die Bedürfnisse ihrer Kinder eingehen und ihre Zeit zu Hause entsprechend anpassen.

Im Fall von Krankmeldungen dient WebUntis den Eltern dazu, diese an die Schule zu kommunizieren. Ausnahmen bilden Arzttermine oder andere Beurlaubungen, welche lediglich durch die Klassenlehrkräfte einzutragen sind. Bei längerfristigen Krankmeldungen gilt, dass nach drei Tagen eine kurze Information an die Klassenlehrkräfte gegeben wird, bevor die Eltern das Kind für weitere Tage selbst über WebUntis krankmelden können.

WebUntis bietet den Eltern zudem die Möglichkeit, Klassenbucheinträge ihrer Kinder einzusehen, wodurch sie einen besseren Überblick über das Verhalten und etwaige Fehlzeiten erhalten, sodass sie schnell auf mögliche Probleme reagieren können. Dadurch ergibt sich gleichzeitig auch eine Pflicht zur regelmäßigen Kontrolle derselbigen durch die Eltern über das Tool.

Darüber hinaus arbeiten wir auch bei der Planung des Elternsprechtags mit WebUntis, wodurch die Eltern bequem über WebUntis Termine buchen können, was die Organisation erleichtert und eine bessere Planung ermöglicht.

Insgesamt stärkt das Tool also die Transparenz und Kommunikation zwischen Schule und Elternhaus, sodass beide Seiten optimal zusammenarbeiten können, um das Lernen und die Entwicklung der Schülerinnen und Schüler zu unterstützen.

3.2.4 Ziele der Nutzung des iPads im Fachunterricht

- Personalisiertes Lernen mit digitalen Medien
- Unterstützung bei der Kompetenzvermittlung, im Umgang mit Medien sachgerecht, selbstbestimmt, kreativ, und gleichzeitig kritisch und sozial verantwortlich zu handeln
- Vorbereitung auf die Berufswelt durch die Entwicklung anwendungsbezogener Kompetenzen
- Unterstützung der Kolleginnen und Kollegen bei der Vermittlung von Medienkompetenzen, z. B. bei konkreten Zielen aus allen übergeordneten Bereichen des Medienkompetenzrahmens NRW:
 - o Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen,
 - o Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren,
 - o Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden,
 - o Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen,
 - o Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen,
 - o Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen sowie
 - o Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren

Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.

3.2.5 Umsetzung des Konzepts im Fachunterricht

Die Integration digitaler Medien in den Fachunterricht am Gymnasium St. Mauritz orientiert sich seit dem Schuljahr 2018/19 an den Vorgaben der Kernlehrpläne sowie am Medienkompetenzrahmen NRW. Ziel ist es, digitale Werkzeuge nicht isoliert einzusetzen, sondern sie sinnvoll in Lernprozesse einzubinden, um fachliche Kompetenzen, Medienkompetenz sowie selbstständiges und kooperatives Lernen zu fördern.

Die Fachschaften berücksichtigen bei der Planung ihrer Unterrichtsvorhaben die Möglichkeiten digitaler Medien und verankern entsprechende Kompetenzen seit dem Schuljahr 2020/21 in den schulinternen Curricula. Eine Übersicht findet sich im Dokument „Medienkompetenzrahmen für alle Fächer“). Digitale Werkzeuge werden dabei so eingesetzt, dass sie Lernprozesse unterstützen, neue Zugänge zu fachlichen Inhalten eröffnen und die aktive Beteiligung der Schülerinnen und Schüler fördern.

Kompetenzen aus dem Bereich „Bedienen und Anwenden“ werden hierbei als Grundlage für die Vermittlung der weiteren Medienkompetenzen angesehen werden. Diese Grundkompetenzen erstrecken sich über die Textverarbeitung, die Präsentation, die Tabellenkalkulation. So werden die Microsoft-Office-Anwendungen Word, Excel und PowerPoint eingeführt.

Im Bereich der Textverarbeitung sollen die Schülerinnen und Schüler folgende Kompetenzen erreichen:

Die Schülerinnen und Schüler...

- können Texte in Ihr Textverarbeitungsprogramm übernehmen, speichern und unterscheiden die verschiedenen Extensionen der gängigsten Textverarbeitungsprogramme,
- sind sich der Wichtigkeit korrekter Rechtschreibung bewusst und können die automatische Rechtschreib- und Grammatikprüfung ihres Textverarbeitungsprogramms aktivieren, nutzen und kennen die Grenzen der Prüfprogramme,
- kennen die verschiedenen Möglichkeiten, Silbentrennung zu erzeugen,
- kennen einfache Gestaltungselemente von Texten (Formulierung von Zeichen, Absätzen, Ausrichten von Texten),
- können Bilder und Grafiken in Texte einfügen,
- können Text in Spaltensatz setzen,

- können einfache Tabellen im Textverarbeitungsprogramm erstellen und formatieren,
- können auf Basis einer Tabelle ein Diagramm erzeugen,
- kennen die Funktionalitäten zur Einrichtung von Seiten,
- können sich wiederholende Kopf- und Fußzeilen einfügen und wissenschaftlich zitieren,
- können Inhaltsverzeichnisse, Gliederungen, Literatur- und Abbildungsverzeichnisse erstellen und
- können in ihrem Textverarbeitungssystem ein mehrseitiges Dokument gestalten (z.B. Facharbeit).

Im Bereich der Präsentationskompetenz sollen die Schülerinnen und Schüler folgende Teilkompetenzen erreichen:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- kennen die Richtlinien für eine gute Präsentation,
- können Texte in ihr Präsentationsprogramm übernehmen, speichern und unterscheiden die verschiedenen Dateiformate der gängigsten Präsentationsprogramme (MS PowerPoint, Apple Keynote),
- kennen einfache Gestaltungselemente von Präsentationstechniken (Formatierung von Texten, Textfeldern, Linien- und Zeichenobjekten, Präsentationsebenen),
- können Bilder, Grafiken, Hyperlinks und Multimediaobjekte in die Präsentation einfügen,
- können die unterschiedlichen Darstellungsformen anwenden, vergleichen und beurteilen,
- kennen unterschiedliche Foliendesigns und können sie hinsichtlich ihrer Gestaltung beurteilen sowie verwenden und
- kennen verschiedene Animationsmöglichkeiten und können sie gezielt zur Unterstützung der Präsentation einsetzen.

Im Bereich der Tabellenkalkulation sollen den Schülerinnen und Schülern folgende Teilkompetenzen vermittelt werden:

Die Schülerinnen und Schüler ...

- können Daten in ihr Tabellenkalkulationsprogramm übernehmen, speichern und unterscheiden die verschiedenen Dateiformate der gängigsten Kalkulationsprogramme (MS Excel, Apple Numbers),
- kennen einfache Gestaltungselemente von Tabellenkalkulationsprogrammen (Formatierung von Zellen, Tabellen, Tabellenblätter),

- können in ihrem Tabellenkalkulationsprogramm rechnen und einfache Formeln direkt eingeben (Grundrechenarten, Prozent),
- kennen absolute und relative Zellbezüge, können begründen, warum die Arbeit mit Zellbezügen vorteilhaft ist, und können sie anwenden,
- können Formeln mit Hilfe von vordefinierten Funktionen eingeben (Summe, Mittelwert),
- können Daten mithilfe von Funktionen darstellen und auswerten,
- können aus Datentabellen einfache Diagramme (Punkt-, Kreis und Säulendiagramm) erstellen und können Diagramme und Tabellen miteinander vergleichen
- können ausgewählte komplexe vordefinierte Funktionen anwenden (Wenn-Funktion) und
- können Fragebögen auswerten und mit Hilfe von Diagrammen in Excel präsentieren.

Um eine pädagogisch sinnvolle und einheitliche Nutzung digitaler Medien im Unterricht sicherzustellen, gelten am Gymnasium St. Mauritz folgende **Grundsätze**:

1. Einsatz digitaler Medien

Digitale Medien unterstützen an unserer Schule das Lehren, Lernen und Arbeiten. Die Schülerinnen und Schüler erhalten im Rahmen des Tablet-Projekts die Möglichkeit, eigene digitale Arbeitsgeräte im Unterricht zu nutzen. Über den genauen Einsatz der Geräte im Fachunterricht entscheidet die jeweilige Fachlehrkraft.

Digitale Medien werden im Unterricht eingesetzt, wenn sie einen erkennbaren Mehrwert für den Lernprozess bieten. Dies kann beispielsweise der Fall sein, wenn sie

- komplexe Sachverhalte visualisieren,
- kooperative Arbeitsformen unterstützen,
- individuelle Lernwege ermöglichen,
- kreative Medienproduktionen fördern,
- Arbeitsprozesse optimieren oder
- einen erweiterten Zugang zu Informationen und Materialien eröffnen.

Digitale Medien sind dabei stets ein Werkzeug zur Unterstützung fachlicher Lernziele und ersetzen nicht automatisch analoge Arbeitsformen.

2. Verhältnis von digitalen und analogen Lernformen

Am Gymnasium St. Mauritz wird ein ausgewogenes Zusammenspiel von digitalen und analogen Lernformen angestrebt. Digitale Medien erweitern dabei die Möglichkeiten des Unterrichts, während auch bewährte analoge Arbeitsweisen weiterhin ihren festen Platz haben, zum Beispiel bei

- intensiven Lese- und Schreibprozessen,
- konzentrierten Arbeitsphasen ohne digitale Ablenkung,
- bestimmten Übungs- und Wiederholungsphasen.

Die Entscheidung über den Einsatz digitaler oder analoger Arbeitsformen trifft die jeweilige Fachlehrkraft unter Berücksichtigung der Lernziele und der Lerngruppe.

3. Nutzung von Anwendungen der Künstlichen Intelligenz

Digitale Werkzeuge, die auf Künstlicher Intelligenz (KI) basieren, können Lernprozesse unterstützen, beispielsweise bei der Ideenentwicklung, Strukturierung von Texten oder beim Verständnis komplexer Inhalte. Gleichzeitig ist ein reflektierter und verantwortungsvoller Umgang mit solchen Anwendungen notwendig. Ein besonderer Fokus liegt dabei auf der Nutzung von KI als Instrument zur **Lernbegleitung und Rückmeldung**. Schülerinnen und Schüler können KI-Anwendungen beispielsweise nutzen, um zu selbst verfassten Texten Hinweise zu Verständlichkeit, Struktur, Argumentationslogik oder sprachlicher Gestaltung zu erhalten. Solche Rückmeldungen können ihnen helfen, ihre eigenen Texte gezielt zu überarbeiten und ihre Schreibkompetenz weiterzuentwickeln. In diesem Sinne soll KI vor allem den individuellen Lernprozess unterstützen und Möglichkeiten zur Selbstreflexion eröffnen.

Zugleich wird den Schülerinnen und Schülern vermittelt, dass KI-Systeme keine eigenständigen Wissensquellen darstellen und ihre Ergebnisse stets kritisch überprüft werden müssen. KI-generierte Inhalte können Fehler enthalten, unvollständig sein oder auf verzerrten Datengrundlagen beruhen. Daher gehört zur Medienkompetenz auch die Fähigkeit, Ergebnisse von KI-Anwendungen kritisch zu hinterfragen, zu überprüfen und einzuordnen.

Für den schulischen Einsatz von Künstlicher Intelligenz gelten daher folgende Grundsätze:

- KI darf als unterstützendes Werkzeug genutzt werden, darf jedoch nicht die eigenständige Leistung der Schülerinnen und Schüler ersetzen.
- Die Nutzung von KI soll insbesondere dazu dienen, eigene Ideen weiterzuentwickeln, Feedback zu erhalten und Lernprozesse zu reflektieren.
- Ergebnisse von KI-Systemen müssen kritisch geprüft und reflektiert werden.
- Die Nutzung von KI bei Leistungsnachweisen erfolgt nur im Rahmen der von der Lehrkraft vorgegebenen Regeln. Jegliche Nutzung von künstlicher Intelligenz muss von den Schülerinnen und Schülern für die Lehrkraft transparent angegeben werden. Die Leistung der KI darf nicht als eigene Leistung ausgewiesen werden.

Schülerinnen und Schüler werden dazu angeleitet, Chancen und Grenzen KI-basierter Systeme zu erkennen und verantwortungsvoll damit umzugehen.

4. Standards für Präsentationen

Digitale Präsentationen sind ein wichtiger Bestandteil schulischer Arbeitsformen. Um eine klare und adressatengerechte Darstellung von Inhalten zu fördern, gelten folgende grundlegende Standards:

- Präsentationen sollen übersichtlich strukturiert sein und zentrale Inhalte verständlich darstellen.
- Texte werden auf das Wesentliche reduziert; Stichpunkte stehen im Vordergrund.
- Bilder, Grafiken oder Diagramme werden gezielt eingesetzt, um Inhalte zu veranschaulichen.
- Quellen von Bildern und Informationen werden angegeben.
- Präsentationen dienen der Unterstützung des mündlichen Vortrags und ersetzen diesen nicht.

Diese Standards werden im Unterricht eingeübt und in verschiedenen Fächern angewendet.

5. Standards für Recherche und Informationsnutzung

Die Fähigkeit, Informationen kritisch zu recherchieren und zu bewerten, ist eine zentrale Kompetenz in der digitalen Welt. Schülerinnen und Schüler erwerben daher systematisch Strategien für eine reflektierte Informationssuche.

Dabei werden insbesondere folgende Kompetenzen vermittelt:

- zielgerichtete Nutzung von Suchmaschinen und digitalen Informationsangeboten,
- Bewertung der Glaubwürdigkeit und Qualität von Quellen,
- Unterscheidung zwischen Fakten, Meinungen und manipulativen Inhalten,
- korrektes Zitieren und Kennzeichnen von Quellen,
- verantwortungsvoller Umgang mit urheberrechtlich geschützten Materialien.

Diese Kompetenzen werden fachübergreifend im Unterricht aufgegriffen und kontinuierlich weiterentwickelt. Durch diese Vereinbarungen wird sichergestellt, dass digitale Medien im Unterricht des Gymnasiums St. Mauritiz nicht nur technisch genutzt werden, sondern einen nachhaltigen Beitrag zur Entwicklung fachlicher, methodischer und medialer Kompetenzen leisten. Ergänzend liegt ein Fokus der schulischen Arbeit darin, mit weiteren *schulinternen* Bereichen und Netzwerken zusammenzuarbeiten. So bieten beispielsweise das Konzept „Individuelle Förderung“ (s. Kapitel 3.4) vielfältige Anknüpfungspunkte. Durch die Kooperation wollen wir sicherstellen, dass die verschiedenen Ansätze effektiv miteinander verknüpft werden, um eine ganzheitliche Förderung der Schülerinnen und Schüler zu gewährleisten.

3.2.6 Digitale Werkzeuge – So unterstützt das iPad den Fachunterricht

Das iPad bietet hierbei die Möglichkeit, mediale Anwendungen als Ergänzung zum konventionellen Unterricht sinnvoll zu nutzen.

Neben den fachspezifischen Kompetenzen und den Zielen des Medienkompetenzrahmens NRW können hierbei konkret z. B. folgende Anwendungsbereiche je nach Vorgabe des Fachlehrers bzw. der Fachlehrerin zum Tragen kommen:

- Nutzung digitaler Schulbücher (z. B. scook, BiBox, Klett)²
- Nutzung der Lernplattformen „Teams und OneNote“ (Office-Paket)

² Zur Verwaltung der digitalen Schulbücher auf dem I-Pad nutzen wir den Service von Bildungslogin, einem verlagsübergreifenden Anbieter. Bei Bildungslogin erscheinen im Medienregal alle zugewiesenen E-Books und es genügt ein Login für alle verwendeten Verlage. Für eine Nutzung der Bücher ohne notwendigen Internetzugang wird jedoch die Nutzung der einzelnen Verlags-Apps empfohlen.

- digitale Textverarbeitung (z. B. Word)
- Tabellenkalkulation (z. B. Excel)
- Präsentation von Unterrichtsergebnissen (z. B. PowerPoint)
- Erstellen von Audioprodukten (GarageBand)
- Erstellen von Videos (z. B. Erklärvideos mit ExplainEverything, iMovie)
- Internetrecherche (Safari)
- Bildbearbeitung (Fotos)
- Arbeiten mit Sprachlernsoftware-Apps bzw. Wörterbuch-Apps (z. B. phase 6, Leo, dict.cc)

Hinzu kommen zahlreiche fachspezifische Anwendungsmöglichkeiten. Die Fachschaften empfehlen die Nutzung folgender Apps:

Fach	App
allgemein	• Word • Power Point • Excel • Popplet • iMovie • ExplainEverything • Wikipanion • VLC-Player • Stop Motion • Froggipedia • Classy App • Kahoot • Mentimeter • Forms
	• PuppetPals2: School Edition • ARD Mediathek • ZDF Mediathek • Youtube • Maßband • OneDrive
Musik	• Garageband

Wirtschaft-Politik / Sozialwissenschaften	• Wahl-O-Mat • Bundestag • Bundesrat • Grundgesetz • Planspiel Börse
Mathe	• Geogebra Classic • TI-Nspire
Chemie	• measureApp (von Phywe) • Merck PSE
Kunst	• green screen by Do Ink • Optomoa Projection Mapper
Biologie	• Innere Organe 3D • Physiologie Animations
Physik	• Viana - Videoanalyse • PhyPhox • LabQuest Viewer • Graphical Analysis 4 • EV3 Programmer • Motion Shot
Deutsch	• WN-ePaper
Sport	• Video Physics • Athletics

Auch für die Fachlehrkraft bietet das iPad zahlreiche Möglichkeiten, den Unterricht methodisch zu ergänzen, z. B. durch die Durchführung von Umfragen mit genannten Apps wie „Mentimeter“ oder „FeedbackSchule“ oder das Erstellen von einem Lernquiz mit „Kahoot“.

Für die Nutzung der iPads ist meistens keine 1:1-Ausstattung notwendig. Die Fachlehrkraft kann je nach Verfügbarkeit von Geräten Partnerteams oder Gruppen bilden und ggfs. die iPad-Wagen der Schule nutzen.

3.2.7 Bausteine der Einführung und Begleitung des Tablet-Projekts 2.0.

Die Schule gibt vor, welches private Tablet zur systematischen Nutzung im Unterricht geeignet ist. Hierbei wird i. d. R. das jeweils aktuelle iPad in der günstigsten Version empfohlen. Man kann auch problemlos mit Vorgängermodellen arbeiten. Die anderen verfügbaren Modelle (z. B. iPad Pro/iPad Air) sind zu teuer bzw. zu groß. Der Mehrwert, den die Geräte in der privaten

oder beruflichen Nutzung bieten könnten, wird in der Schule nicht ausgenutzt. Wenn der Wunsch besteht, können jedoch auch diese Modelle genutzt werden.

Durch das eingeschränkte BYOD-Konzept der Schule ist es notwendig und möglich, die Nutzung der iPads systematisch einzuführen und zu begleiten. Dies geschieht durch folgende übergeordnete Bausteine:

- regelmäßige Fortbildung der Kolleginnen und Kollegen
- Informationsveranstaltung zum Tablet-Projekt für Eltern und SuS der Stufe 6
- Einführungsworkshops zu den iPads für SuS und Eltern der Stufe 7 zu Beginn des Schuljahres
- regelmäßiger informeller Austausch der Fachschaften zu aktuellen Nutzungsmöglichkeiten
- Einführung und Nutzung der App „Jamf School“, ggf. bei besonderer Notwendigkeit und in Absprache unterstützt durch „Classroom“
- konsequentes Einhalten der Regelvereinbarungen zum Tablet-Projekt und der Mediennutzungsordnung

3.2.8 Distanzlernen

Digitale Medien ermöglichen es, Lernprozesse auch außerhalb des Präsenzunterrichts zu unterstützen und fortzuführen. Das Distanzlernen bildet daher einen ergänzenden Bestandteil der schulischen Unterrichtsorganisation, der insbesondere in besonderen Situationen – etwa bei Unterrichtsausfällen, individuellen Lernzeiten oder schulischen Schließungen – zum Einsatz kommen kann.

Die zentrale technische Grundlage für das Distanzlernen bilden die digitalen Lernplattformen „Microsoft Teams“ und „OneNote“ (vgl. Kapitel 3.2.2). Über diese Plattformen können Lehrkräfte Lernmaterialien bereitstellen, Aufgaben formulieren sowie Arbeitsaufträge strukturieren. Schülerinnen und Schüler haben die Möglichkeit, auf diese Materialien zeit- und ortsunabhängig zuzugreifen, ihre Ergebnisse digital einzureichen und Rückmeldungen (z. B. über die Aufgabenfunktion in Teams) zu erhalten.

Distanzlernen kann sowohl asynchron als auch synchron organisiert werden. Beim asynchronen Lernen bearbeiten Schülerinnen und Schüler Aufgaben in einem vorgegebenen Zeitraum eigenständig, während synchrone Phasen beispielsweise in Form von Videokonferenzen stattfinden können, um Inhalte gemeinsam zu besprechen, Fragen zu klären oder Arbeitsergebnisse zu präsentieren.

Auch im Distanzlernen orientiert sich der Unterricht an den Vorgaben der Kernlehrpläne sowie an den Grundsätzen des schulischen Medienkonzepts. Digitale Werkzeuge sollen Lernprozesse unterstützen, selbstständiges Arbeiten fördern und die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Schülerinnen und Schülern ermöglichen. Ziel ist es, auch außerhalb des Präsenzunterrichts strukturierte Lernprozesse zu gewährleisten und die Schülerinnen und Schüler in ihrer Selbstorganisation und Medienkompetenz zu stärken. Dabei soll eine Überforderung jedoch strikt vermieden werden, sodass der Medieneinsatz stets mit Blick auf die häusliche Situation, die Jahrgangsstufe sowie die Vorgehensweise im Hinblick anderer Fächer abzuwägen ist. Bei der Leistungsbewertung im Distanzlernen ist zu berücksichtigen, dass die Lernbedingungen der Schülerinnen und Schüler unterschiedlich sein können. Daher wird bei der Gestaltung und Bewertung von Aufgaben darauf geachtet, transparente Anforderungen zu formulieren und angemessene Bearbeitungszeiträume vorzusehen. Ziel ist es, auch im Distanzlernen eine gerechte, nachvollziehbare und lernförderliche Leistungsbewertung sicherzustellen.

Folgende schulischen Vorgaben gelten zum Vorgehen bei Eintritt von Distanzunterricht:

1. Erster Tag

- Aufgaben werden in Microsoft Teams bereitgestellt.
- Über WebUntis erfolgt ein Hinweis auf die Ablage der Aufgaben.
- Die Bearbeitung erfolgt asynchron mit Anbindung einer Besprechung im Präsenzunterricht oder einer digitalen Rückmeldung.

2. Ab dem zweiten Tag

- Bei zwei oder mehr vom Distanzunterricht betroffenen Tagen findet möglichst synchroner Unterricht per Video über Microsoft Teams statt.
- Dies gilt grundsätzlich auch für jüngere Klassen.
- Berücksichtigt wird dabei stets, dass die Gesamtmedienzeit in einem angemessenen Rahmen bleibt und es zu keiner (medialen) Überforderung kommt.

Besonderheit des fünften Jahrgangs:

- Wenn die Teams-Zugänge im Informatikunterricht noch nicht eingerichtet wurden, werden zunächst weiterhin nur Aufgaben bereitgestellt (kein Videounterricht).
- Kommt es jedoch zu einem (z. B. pandemiebedingen) länger anhaltenden Ausfall des Präsenzunterrichts (z. B. bei einem Lockdown), sichert die Schule auch für die Klassen des fünften Jahrgangs einen dauerhaften Videounterricht, unabhängig vom bereits erfolgten Informatikunterricht.

3.3 Tastschreibkurse

Alle Klassen der Jahrgangsstufe 7 sollen eine verbindliche informationstechnische Grundbildung im Bereich „Bedienen und Anwenden“ der klassischen Office-Anwendungen bekommen.

Hierfür bietet das Gymnasium St. Mauritz jährlich (i. d. R. in Kooperation mit der VHS Münster) seit dem Schuljahr 2014/15 ein- bis zweimal im Jahr einen 4-wöchigen Tastschreibkurs zum 10-Finger-Tastschreiben an, an dem alle interessierten Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufe 7 teilnehmen können. Hier werden den Schülerinnen und Schülern effiziente und ergonomische Schreibtechniken vermittelt, die ihre digitale Kompetenz erheblich stärken. Durch das Erlernen des Zehnfingersystems verbessern sie ihre Schreibgeschwindigkeit und Schreibgenauigkeit.

3.4 Individuelle Förderung: Expertenprojekt, Digitale Drehtür

Im Rahmen der individuellen Förderung werden auch im „Expertenprojekt“ für die Jahrgangsstufe 6 wesentliche mediale Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler gestärkt. Im Bereich der Medien steht hier vor allem die selbstständige und eigenverantwortliche Arbeit mit dem Internet als Informationsquelle und ausgewählten Computerprogrammen zur Mediengestaltung (Microsoft Word und PowerPoint) im Mittelpunkt (s. Konzept zur individuellen Förderung).

Auch das Konzept der „Digitalen Drehtür“ bietet einen Beitrag mit Blick zur Medienbildung. Es regt Schülerinnen dazu an, digitale Lernplattformen verantwortungsbewusst zu nutzen, ihre Selbstständigkeit im Umgang mit digitalen Medien zu stärken und ihre Medienkompetenz in einem individuellen Lernkontext weiterzuentwickeln. Es wird an unserer Schule eingesetzt, um Schülerinnen und Schülern mit besonderen Begabungen oder besonderen Interessen die Möglichkeit zu geben, ihren Lernprozess individuell und flexibel zu gestalten. Es handelt sich dabei um eine digitale Plattform, die es begabten Schülerinnen und Schülern ermöglicht, bei Bedarf die regulären Klassenaktivitäten zu verlassen und an speziell auf sie abgestimmten, weiterführenden Lernaufgaben teilzunehmen. Diese Aufgaben können online und in eigenem Tempo bearbeitet werden, wodurch eine Förderung jenseits des klassischen Unterrichts ermöglicht wird. Das Vorgehen umfasst die Identifikation von Schülerinnen und Schülern, die von dieser Form der Begabungsförderung profitieren können, sowie die Integration der digitalen Lernaufgaben in den Schulalltag. Frau Bloch begleitet den Prozess, indem sie den Zugang zu geeigneten Lernmaterialien gewährt und regelmäßig den Fortschritt der Schülerinnen und Schüler evaluiert. Der Mehrwert für die Schule liegt in der gezielten Förderung von Talenten, der Vermeidung von Langeweile oder Unterforderung sowie der Unterstützung einer individuelleren Lernentwicklung. Gleichzeitig wird die Schule in ihrer Fähigkeit gestärkt, auf die unterschiedlichen Bedürfnisse der Lernenden einzugehen und die Vielfalt von Begabungen in der Schulgemeinschaft wertzuschätzen.

4 Bausteine der Medienerziehung

An unserer Schule hat die Medienerziehung einen hohen Stellenwert, da wir die Bedeutung digitaler Kompetenzen für die persönliche und berufliche Entwicklung unserer Schülerinnen und Schüler erkennen. Um eine fundierte Medienbildung zu gewährleisten, verfolgen wir einen facettenreichen Ansatz, der sowohl den kompetenten Umgang mit digitalen Medien als auch die kritische Reflexion ihrer Nutzung umfasst. Durch verschiedene Bausteine möchten wir die Lernenden dazu befähigen, verantwortungsbewusst, kreativ und selbstbestimmt mit digitalen Medien umzugehen. Unser Ziel ist es, die Schüler optimal auf die Herausforderungen einer zunehmend digitalen Welt vorzubereiten.

Zentrale Themen der Medienerziehung sind die *verantwortungsvolle Mediennutzung* (s. Kapitel 4.1.) sowie das *verantwortungsvolle Verhalten in der Medienwelt* (s. Kapitel 4.2.). Beide Themen sind an zahlreichen Stellen im Fachunterricht verankert, sodass eine facettenreiche Auseinandersetzung damit stattfinden kann. Ergänzend zu den im Fachunterricht erarbeiteten Kompetenzen sollen die Ziele der Medienerziehung auch durch fachunabhängige Bausteine erreicht werden, bei denen die Schülerinnen und Schüler in Projekten, Workshops oder bei Informationsveranstaltungen zentrale Kenntnisse im Umgang mit digitalen Medien erwerben. Die Bausteine richten sich teilweise auch an Eltern sowie Lehrerinnen und Lehrer, die als Multiplikatoren für Medienkompetenz fungieren sollen.

4.1 Verantwortungsvolle Mediennutzung

Medien sind aus dem Alltag nicht mehr wegzudenken – sei es für die Schule, zur Unterhaltung oder zur Kommunikation. Doch während Medien zahlreiche Vorteile bieten, wie den Zugang zu Informationen und die Möglichkeit zur kreativen Entfaltung, gibt es auch Schattenseiten. Eine zu hohe Mediennutzung kann sich negativ auf die Konzentration, das Sozialverhalten und die physische Gesundheit auswirken. Als Schule möchten wir die Schülerinnen und Schüler daher zu einer ausgewogenen und reflektierten Nutzung anregen, die sowohl die positiven Möglichkeiten der Medien nutzt als auch den verantwortungsvollen Umgang mit ihnen fördert. Ziel ist es, ein Bewusstsein für die eigenen Mediengewohnheiten zu schaffen und die Schülerinnen und Schüler zu einem gesunden Umgang mit digitalen Medien zu befähigen.

4.1.1 Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler

Im Rahmen des Deutschunterrichts der siebten Jahrgangsstufe ist das Thema „Unterwegs in der Medienwelt“ fester Bestandteil des Schulcurriculums. Neben der ersten Auseinandersetzung mit den Rahmenbedingungen des eigenen Verhaltens in der Medienwelt werden die Schülerinnen und Schüler dazu angeregt, ihr eigenes Mediennutzungsverhalten zu

untersuchen und zu reflektieren. Dies erfolgt beispielsweise durch die Auswertung ihrer persönlichen Bildschirmzeit, die einen konkreten Überblick über die eigene Mediennutzung bietet. Darüber hinaus wird eine Klassenumfrage durchgeführt, um verschiedene Perspektiven und Gewohnheiten innerhalb der Klasse zu erfassen. In anschließenden Reflexionsphasen setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Ergebnissen auseinander und diskutieren sowohl die Vor- als auch die Nachteile ihrer Mediennutzung. Ziel ist es, ein Bewusstsein für den eigenen Umgang mit digitalen Medien zu schaffen und über mögliche Veränderungen nachzudenken, um eine ausgewogene Nutzung zu fördern.

4.1.2 Sensibilisierung der Eltern

Schon früh möchten wir die Eltern über die Gefahren einer zu hohen Medienzeit und mögliche Präventionsmaßnahmen in der Familie informieren. Da die Mediennutzung oft auch zu Hause eine zentrale Rolle spielt, ist es wichtig, dass Eltern die Auswirkungen einer exzessiven Nutzung auf die körperliche und geistige Gesundheit ihrer Kinder verstehen. Durch einen Informationsabend in den ersten Schulwochen des fünften Jahrgangs wollen wir den Eltern konkrete Tipps an die Hand geben, wie sie ihre Kinder zu einem verantwortungsvollen Umgang mit dem Konsum von Medien anregen können. Dieser Baustein wird entweder mit der Initiative „Eltern und Medien“ (Landesanstalt für NRW, Grimme-Institut) oder einem anderen externen Kooperationspartner durchgeführt. Bei der Veranstaltung erhalten die Eltern nicht nur Informationen, sondern auch die Gelegenheit, sich über die Mediennutzung ihrer Kinder auszutauschen. Hierdurch gewinnen sie einen umfassenden Überblick über die Mediennutzung Gleichaltriger und Einsicht in Möglichkeiten der pädagogischen Begleitung.

Auch der Umgang mit Computerspielen ist ein wichtiger Aspekt der verantwortungsvollen Mediennutzung, den wir im Schulkontext verstärkt thematisieren möchten. Computerspiele bieten zahlreiche Unterhaltungsmöglichkeiten, können aber bei übermäßigem Konsum auch negative Auswirkungen auf das Sozialverhalten und die schulische Leistung haben. Um ein besseres Verständnis für das Thema zu fördern, bieten wir eine Eltern-LAN an (s. Kapitel 4.3), bei welcher Eltern und Kinder gemeinsam spielen können. Diese Veranstaltung soll zu einem offenen Dialog zwischen Eltern und Kindern über die Nutzung von Computerspielen anregen. Ziel ist es, ein ausgewogenes Medienverhalten zu fördern und den Eltern praxisnahe Einblicke in die Welt der Computerspiele zu geben, damit sie ihre Kinder beim verantwortungsvollen Umgang unterstützen können. Begleitet wird diese Veranstaltung durch die Medienscouts sowie der Bundeszentrale für Politische Bildung.

4.2 Verantwortungsvolles Verhalten in der Medienwelt – Prävention von Cybermobbing

Der Umgang mit Medien erfordert mehr denn je ein Bewusstsein für die eigenen Handlungen und deren Auswirkungen auf andere. Es ist uns als Schule deshalb ein Anliegen, zu thematisieren, wie verantwortungsvoll gehandelt werden kann – sei es in der Kommunikation, beim Konsum von Inhalten oder im Umgang mit persönlichen Daten. Dabei möchten wir den Schülerinnen und Schülern die Bedeutung von Respekt, Fairness und kritischem Denken näherbringen, um ihnen zu helfen, ihre Mediennutzung bewusst und sicher zu gestalten.

Symptomatisch für ein nicht verantwortungsvolles Verhalten in der Medienwelt ist das Auftreten von Cybermobbing, welches die absichtliche Beleidigung, Bedrohung, Bloßstellung oder Belästigung anderer Personen über digitale Medien. Es kann über verschiedene Plattformen wie soziale Netzwerke, Messenger-Dienste oder E-Mails erfolgen und betrifft insbesondere Jugendliche. Charakteristika von Cybermobbing sind die Anonymität der Täterinnen und Täter, die zeitlich vollumfängliche Betroffenheit durch ständige Verfügbarkeit digitaler Medien sowie die schnelle und kaum aufhaltbare Verbreitung schädigender Inhalte. Aus diesem Grund ist ein wesentlicher Baustein der schulischen Arbeit in diesem Kontext die Prävention von Cybermobbing.

4.2.1 Zielsetzung unseres Präventions- und Interventionskonzepts

Das Konzept zur Prävention und Intervention von Cybermobbing am Gymnasium St. Mauritz verfolgt das Ziel, ein respektvolles Miteinander in der digitalen Welt zu fördern, Schülerinnen und Schüler, Lehrkräfte und Eltern für die Thematik zu sensibilisieren und Handlungsstrategien zur Prävention sowie effektiven Intervention bereitzustellen.

4.2.2 Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler

Die Bausteine zur Sensibilisierung der Schülerinnen und Schüler sind gestaffelt und ermöglichen auf diese Weise eine altersgerechte und kontinuierliche Entwicklung der Medienkompetenz sowie des Verantwortungsbewusstseins im digitalen Raum.

Jahrgangsstufe 5:

In Klasse 5 wird der Grundstein für einen verantwortungsvollen Verhalten im digitalen Raum gelegt. Die Schülerinnen und Schüler lernen, welche Regeln für eine respektvolle und sichere Kommunikation im digitalen Raum gelten. Gemeinsam mit den Klassenlehrkräften und den Medienscouts werden Kommunikationsregeln – sowohl auf digitalen Plattformen wie

Microsoft Teams als auch im persönlichen Austausch im Klassenraum – erarbeitet und festgehalten. Dies schafft ein Bewusstsein für die Auswirkungen des eigenen Handelns im digitalen Raum und stärkt die Medienkompetenz bereits in frühen Jahren.

Jahrgangsstufe 6:

Im Fokus der Jahrgangsstufe 6 steht die Aufklärung über Cybermobbing. Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit den Mechanismen, Ursachen und Folgen von Cybermobbing auseinander und lernen präventive sowie intervenierende Strategien kennen. Die Medienscouts führen durch die Thematik und vermitteln, wie sich Betroffene schützen und wo sie Hilfe finden können. Ziel ist es, Empathie und Verantwortungsbewusstsein zu fördern, damit die Schülerinnen und Schüler aktiv gegen Cybermobbing eintreten und sich sicher in digitalen Räumen bewegen können.

Jahrgangsstufe 7-8:

In den Jahrgangsstufen 7 und 8 wird der Blick auf die eigene Präsenz und Verantwortung im digitalen Raum gerichtet. Im Deutschunterricht erarbeiten die Schülerinnen und Schüler einen Leitfaden zum sicheren und reflektierten Umgang mit Medien und Informationen sowie zur Präsentation in sozialen Netzwerken. Je nach Ausgestaltung der Unterrichtseinheit durch die Fachlehrkraft mit Blick auf die Bedürfnisse der Klasse arbeiten die Schülerinnen und Schüler beispielsweise daran, wie man soziale Netzwerke sicher und verantwortungsvoll nutzen kann. Durch anschauliche Beispiele werden den Schülerinnen und Schülern Tipps zu den rechtlichen Hintergründen und Sicherheitseinstellungen ihrer Profile vermittelt. Im Sinne der Medienkritik reflektieren sie auch die Chancen und Risiken aktueller sozialer Netzwerke.

Zusätzlich erfolgt in Klasse 7 eine vertiefte Auseinandersetzung mit den rechtlichen Folgen von Cybermobbing, Datenschutz, Bildrechten und Privatsphäre-Einstellungen – unterstützt durch einen Besuch der Polizei.

In Klasse 8 rückt das Thema „Sexting“ in den Fokus: In einem Workshop mit der Expertin Daniela Eschkotte setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit den Risiken und Folgen des Versendens intimer Bilder auseinander und erlernen Strategien, um sich selbst und andere zu schützen. Bei den Workshops sollen die Schülerinnen und Schüler in einem vertraulichen Rahmen medienpädagogisch für das Thema sensibilisiert werden.

Jahrgangsstufe 9-10:

Je nach Problemlage der Klassen werden in Jahrgangsstufe 9 gezielt Unterstützungsangebote wie das Programm „Helden EV“ zu (Cyber-)Mobbing oder Schulungen durch die Organisation „Weißer Ring“ genutzt. Hierbei wird die Perspektive der Betroffenen eingenommen und eine

erste, vertiefte Auseinandersetzung mit digitaler Ethik angeregt. Zudem wird im Deutschunterricht die Rolle sozialer Medien kritisch reflektiert – mit Blick auf deren Einfluss auf Meinungsbildung, Selbstwahrnehmung und gesellschaftliche Diskurse.

Oberstufe:

In der Oberstufe wird die Auseinandersetzung mit digitalen Themen auf einer gesellschaftlich-ethischen Ebene vertieft. Im Rahmen eines Workshops der Organisation „Digital Erleben“ wird das Thema „Digitale Ethik vor dem Hintergrund Künstlicher Intelligenz“ behandelt. Dabei erlernen die Schülerinnen und Schüler nicht nur Möglichkeiten eines verantwortungsvollen Umgangs mit der KI, sondern setzen sich auch mit daraus resultierenden Gefahren auseinander. So sollen sie unter anderem erkennen, wie KI-basierte Systeme (z. B. Deepfakes, Chatbots) missbraucht werden können und wie sie sich davor schützen können.

Als ein weiterer Baustein widmet sich der Pädagogikunterricht in der Q1 der Frage, wie sich soziale Netzwerke und die Digitalisierung auf die Identitätsentwicklung auswirken. Zudem wird im Deutschunterricht der EF das Thema „Hate Speech“ aufgegriffen, um die Verantwortung im digitalen Raum zu reflektieren und sich mit der Bedeutung digitaler Zivilcourage auseinanderzusetzen.

4.2.3 Sensibilisierung der Eltern

Im Rahmen des in Kapitel 4.1.2 genannten Elternabends für die Jahrgänge 5-7 wird auch dem Thema „Cybermobbing“ im Kontext der Mediennutzung und der Eltern-Kind-Kommunikation Raum gegeben. Dabei geht es vor allem darum, wie Eltern ihre Kinder sinnvoll in ihren ersten Schritten in der digitalen Welt begleiten können. Fragen wie „(Ab wann) Sollte ich meinem Kind ein Handy kaufen?“, „Prüfe ich in die Chats meines Kindes?“, oder „Wie kann ich die Handynutzung meines Kindes gezielter begleiten?“ stehen im Mittelpunkt der Diskussion. Ziel ist es, den Eltern praktische Hilfestellungen und Handlungsmöglichkeiten zu vermitteln, wie sie eine gesunde Mediennutzung im Familienalltag fördern und gleichzeitig den digitalen Schutz ihrer Kinder gewährleisten können, ohne deren Selbstständigkeit zu gefährden. Raum zum gemeinsamen Austausch zwischen den Eltern ermöglicht auch hier die Perspektiverweiterung.

Neben der Aufklärung der Schülerinnen und Schüler über „Cybermobbing“ und die Gefahren von „Sexting“ bieten wir auch den Eltern der Mittelstufe eine gezielte Information zu diesem Thema. Hierzu laden wir einen Experten oder eine Expertin (z. B. Klaus Neidhardt oder Eva-Maria Schiller von der Universität Münster) ein, der / die einen Vortrag hält und die Eltern über

die Merkmale von Cybermobbing, Risiken von Sexting, die rechtlichen Konsequenzen und den Umgang mit der Thematik aufklärt. Ziel ist es, den Eltern ein besseres Verständnis für die digitalen Herausforderungen ihrer Kinder zu vermitteln und ihnen Handlungsoptionen aufzuzeigen, wie sie ihre Kinder in Bezug auf diese Thematik unterstützen können. Der Vortrag soll dazu beitragen, das Bewusstsein für die Problematik zu schärfen und einen offenen Dialog zwischen Eltern und Kindern über den sicheren Umgang mit digitalen Medien zu fördern. Informationen für Eltern zum Thema „Sexting“ finden sich außerdem z. B. auf der Seite von „Klicksafe“ oder im Elternratgeber „Sexualität und Internet“:

<http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/safer-internet-day/sid-11/dossier-sid-2011/>

[http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Elternratgeber Sexualitaet und Internet.pdf](http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Elternratgeber_Sexualitaet_und_Internet.pdf)

4.2.4 Schulische Verankerung und Sensibilisierung der Lehrkräfte

Im Rahmen der SchILF werden nach Bedarf regelmäßig Workshops angeboten, die Lehrkräfte befähigen, Anzeichen für Cybermobbing frühzeitig zu erkennen. Zudem sind Handlungsstrategien festgehalten worden, die bei Verdacht oder konkreten Vorfällen helfen, gezielt und sicher zu reagieren (siehe 4.2.5.). Ein weiterer wichtiger Aspekt ist ein integrierter Verhaltenskodex für den digitalen Raum in der Schulordnung, um klare Regeln für das Verhalten im Umgang mit digitalen Medien zu etablieren und die Schülerinnen und Schüler zu einem verantwortungsvollen Umgang zu ermutigen.

4.2.5 Interventionsmaßnahmen: Handlungsleitlinien für Lehrkräfte

Die Handlungsleitlinien beinhalten wichtige Schritte und Strategien, die Lehrkräfte im Falle von Verdachtsmomenten oder bestätigtem Cybermobbing ergreifen können. Cybermobbing stellt eine ernsthafte Herausforderung dar, da es oft unsichtbar bleibt und außerhalb des direkten schulischen Umfelds stattfindet. Dennoch kann es erhebliche Auswirkungen auf das Wohlbefinden und die psychische Gesundheit der betroffenen Schülerinnen und Schüler haben. Ziel ist es, deshalb Lehrkräften klare und praxisorientierte Handlungsmöglichkeiten an die Hand zu geben, um schnell und effektiv auf Vorfälle von Cybermobbing zu reagieren, Betroffene zu schützen und präventive Maßnahmen zu ergreifen. So wollen wir eine sichere und respektvolle Lernumgebung für alle Schülerinnen und Schüler gewährleisten.

Meldewege:

- Offene Meldewege: Kontaktaufnahme zu einer der Ansprechpersonen (z. B. Klassenlehrer, Klassenlehrerin, Vertrauenslehrerin, Vertrauenslehrer, Schulpsychologe, Schulpsychologin, Schulseelsorger, Schulseelsorgerin)

Interventionsprozess:

- (1) Erstgespräch: Gespräch mit der betroffenen Person zur Klärung der Situation (ggf. unter Hinzunahme einer der o.g. Ansprechpersonen)
- (2) Sammlung und Sichtung von Beweisen (z. B. Screenshots oder Chatverlauf)
- (3) Beratung über das weitere Vorgehen – schulintern sowie gemeinsam mit der betroffenen Person sowie den Eltern; ggf. Unterstützung durch externe Partner wie der Polizei oder pädagogischen Expertinnen und Experten (s. 4.3)
- (4) Maßnahmen mit Blick auf die Täterinnen / Täter:
 - Anhörendes und klärendes Gespräch unter Einbeziehung der Eltern (ggf. unter Hinzunahme einer der o.g. Ansprechpersonen)
 - Beratung über das weitere Vorgehen – schulintern sowie gemeinsam mit der betroffenen Person sowie den Eltern; ggf. Unterstützung durch externe Partner wie der Polizei oder pädagogischen Expertinnen und Experten (s. 4.3)
 - Ggf. Maßnahmen durch Zuhilfenahme externer Partner wie der Polizei oder pädagogischen Expertinnen und Experten
- (5) Ggf. Anwendung von erzieherischen oder Ordnungs-Maßnahmen

Unterstützung der Betroffenen

- Einrichtung von Peer-Gruppen zur Stärkung des Selbstbewusstseins
- Vermittlung an Beratungsstellen oder Schulpsychologen / Schulpsychologinnen bei Bedarf
- Aufbau eines sicheren digitalen Umfelds (z. B. Blockieren der Täter/-innen, Privatsphäre-Einstellungen)

4.2.6 Übersicht: Die drei Säulen der außerunterrichtlichen Präventionsarbeit am Gymnasium St. Mauritiz

Schüler	Eltern	Lehrer
• Klasse 5: Sicherheit im Netz - Sicher und respektvoll online kommunizieren (sichere Passwörter erstellen, Klassenchat-Regeln etc.) • Klasse 6: Cybermobbing verstehen und richtig handeln • Klasse 7: Verantwortung im Netz - Rechtliche Grundlagen und Konsequenzen, Umgang mit KI* (u.a. Kooperation mit der Kriminalpolizeiit Münster zur Aufklärung über rechtliche Konsequenzen) • Klasse 8: Grooming, Sexting und ihre Risiken - Aufklärung und Prävention* • ggf. Klasse 9/10: (Cyber-) mobbing aus Sicht Betroffener - Empathie und Verantwortung stärken* • ggf. EF: Digitale Ethik im Zeitalter künstlicher Intelligenz*	• Klasse 5-7: Informationen und Austausch zur häuslichen Begleitung der Mediennutzung • Klasse 8-10: • Informationsabende zu Themen wie Internetkriminalität, Pornographie, Cybermobbing und Sexting	• Fortbildungen im Rahmen der SchilF • Handlungsleitfaden zur Intervention bei Cybermobbing

*Zusammenarbeit mit externen Kooperationspartnern

4.3 Die Medienscouts – Schülerpartizipation und Peer-Education bei der Umsetzung des Medienkonzepts

Seit 2013 nimmt das Gymnasium St. Mauritz am Projekt „Medienscouts“ der Landesanstalt für Medien NRW teil, das den Ansatz der „Peer-Education“ verfolgt (zum Projekt s. <http://www.medienscouts-nrw.de/>). Da das Mediennutzungsverhalten Jugendlicher einem stetigen Wandel unterliegt, sollen Heranwachsende ihren (jüngeren) Mitschülerinnen und Mitschülern beratend bei ihrer Mediennutzung zur Seite stehen und Fragen beantworten, die sich für junge Nutzer rund um die Themen „Social Web, Internet & Co.“ ergeben können. Hierdurch sollen Schülerinnen und Schüler einen sicheren, verantwortungsvollen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien erreichen.

Die Medienscouts sollen durch ihre Ausbildung vor allem ihre eigene Medienkompetenz erweitern, Wissen über den sicheren Medienumgang erwerben und dazu befähigt werden, dieses Wissen Mitschülerinnen und Mitschülern zu vermitteln sowie sie bei Fragen zu unterstützen, nach der Qualifizierungsmaßnahme mit den anderen Scouts im Austausch bleiben und ihre Kenntnisse und Erfahrungen an nachfolgende Medienscouts an der Schule weitergeben. Der Schwerpunkt der Ausbildung liegt auf den Fachthemen „Internet und Sicherheit“, „Social Communities“, „Handy“ und „Computerspiele“, wobei nicht nur Sachkompetenz eine Rolle spielt, sondern auch die Schlüsselkompetenzen „Kommunikation“, „Beratung“ und „soziales Lernen“ verfolgt werden.

Mit diesem Ziel wurden im Schuljahr 2013/2014 am Gymnasium St. Mauritz zunächst vier Schülerinnen und Schüler aus der EF und Q1 und zwei Beratungslehrer (Julia Riesenbeck und Jan Klausdeinken) zu Ansprechpartnern für den Bereich „Medien“ ausgebildet. Sie stehen seitdem allen Schülerinnen und Schülern sowie Lehrerinnen und Lehrern als Ansprechpartner bei Problemen zur Verfügung. Seit 2022 ist Marie Brinkhaus an Stelle von Herrn Klausdeinken in diesem Bereich tätig. Inzwischen engagieren sich jährlich sind etwa zwölf Schülerinnen und Schüler als Medienscouts und tragen aktiv zur Medienbildung an der Schule bei. Finanziert wird die Ausbildung regelmäßig durch die Unterstützung des Fördervereins des Gymnasiums St. Mauritz, welcher damit dazu beiträgt, dass das Konzept dynamisch fortlaufen kann.

Das Medienscouts-Projekt ist nicht nur Teil des Medienkonzeptes, sondern auch ein integraler Bestandteil des Konzepts „Gute gesunde Schule“. In einer zunehmend digitalen Lebenswelt sind Kinder und Jugendliche verschiedenen Risiken wie Cybermobbing, Datenschutzverletzungen oder exzessivem Medienkonsum ausgesetzt. Die Medienscouts helfen dabei, diese Gefahren frühzeitig zu erkennen und Strategien für einen gesunden,

selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien zu entwickeln. Durch ihre Arbeit tragen sie dazu bei, Stress und psychische Belastungen im schulischen und privaten Umfeld zu reduzieren und fördern somit eine gesunde Lern- und Lebensumgebung.

Gleichzeitig übernehmen sie eine verantwortungsvolle Aufgabe innerhalb der Schulgemeinschaft, indem sie Wissen erwerben und weitergeben sowie als Ansprechpersonen für Mitschülerinnen und Mitschüler, aber auch Lehrkräfte sowie Eltern agieren. Sie erleben auf diese Weise Selbstwirksamkeit, betreiben aktive Partizipation und präsentieren durch ihre Tätigkeit soziales Verantwortungsbewusstsein.

Ein zentraler Bestandteil ihrer Arbeit ist dabei die Unterstützung der Klassen 5 und 6 mit Blick auf ein verantwortungsvolles Verhalten im Internet (Vgl. Kapitel 4.2.). Während sie in Klasse 5 die Klassenlehrkräfte bei der Festlegung von Kommunikationsregeln im digitalen Raum sowie im Klassenraum unterstützen, gestalten sie in Klasse 6 eine kurze Workshopeinheit zur Erkennung, Prävention von sowie Intervention bei Cybermobbing.

Weiterhin widmen sich die Medienscouts auch dem Thema „Computerspiele“, welches ein wichtiger Bestandteil der Freizeitgestaltung vieler Jugendlicher ist und gleichzeitig für Eltern eine große erzieherische Herausforderung darstellt. Aus diesem Grund organisieren die Medienscouts einen Elternabend, an dem Eltern Computerspiele ausprobieren können. Hierbei erhalten Eltern und pädagogische Lehrkräfte die Möglichkeit, eigene Computerspielerfahrungen zu sammeln, sich über Inhalte und Wirkungen virtueller Spielwelten zu informieren und sich mit jugendlichen „Gamern“ und Medienpädagogen darüber auszutauschen. Diese „Eltern-LAN“ wird in Zusammenarbeit mit verschiedenen Institutionen (etwa der Bundeszentrale für politische Bildung) durchgeführt und soll Berührungängste gegenüber digitalen Medien, insbesondere Computerspielen, abbauen und Orientierungswissen vermitteln. Darüber hinaus sollen die Motivation und die Fähigkeit gefördert werden, sich mit Kindern und Jugendlichen über deren mediales Handeln und die Inhalte von Computerspielen auseinanderzusetzen. (s. Kapitel 4.1.2.)

Zunehmend wurde die Arbeit der Medienscouts intensiviert, sodass sie auch die iPad-Einführung im siebten Jahrgang begleiten (Vgl. Kapitel 3.2.1). Aufgrund ihres Erfahrungsschatzes etwa mit Blick auf die Heftführung auf dem iPad bieten sie hier einen hohen Mehrwert für die Schülerinnen und Schüler des siebten Jahrgangs, indem sie ihre jüngeren Mitschülerinnen und Mitschüler dabei unterstützen, sich mit den digitalen Tools vertraut zu machen und ihnen effektive Arbeitsmethoden im Umgang mit dem Gerät zeigen. Sie bieten Hilfestellungen bei der Nutzung von Lernplattformen und Apps und tragen dazu bei,

dass die Schülerinnen und Schüler das iPad als sinnvolles Arbeitsinstrument in ihren Schulalltag integrieren können. Darüber hinaus vermitteln sie wertvolle Tipps zur Organisation von digitalen Notizen und zur sicheren Nutzung der Geräte, wodurch sie die Medienkompetenz der jüngeren Jahrgänge weiter stärken.

Auch bei technischen Problemen erklären sich die Medienscouts stets bereit, ihre Mitschülerinnen und Mitschüler zu unterstützen.

In den letzten Schuljahren wurde das Engagement der Medienscouts von der Landesanstalt für Medien regelmäßig mit dem Zertifikat „MedienscoutsNRW“-Abzeichen zertifiziert. Diese Auszeichnung zeigt ihre fachliche Kompetenz und würdigt ihr Engagement im Bereich der Medienbildung und -prävention. Als Schule sind wir sehr stolz auf das engagierte Wirken unserer Medienscouts!

5 Schritte zur (Weiter-) Entwicklung des Konzepts

Die Weiterentwicklung der digitalen Bildung am Gymnasium St. Mauritz ist ein kontinuierlicher schulischer Entwicklungsprozess. Um eine nachhaltige und koordinierte Umsetzung des Medienkonzepts zu gewährleisten, sind klare Zuständigkeiten, transparente Entscheidungsprozesse sowie eine enge Zusammenarbeit der beteiligten Akteure erforderlich. Die Steuerung der digitalen Schulentwicklung erfolgt daher in abgestimmten Strukturen, in denen pädagogische, organisatorische und technische Aspekte zusammengeführt werden.

- Die **technische Administration** stellt den zuverlässigen Betrieb der digitalen Infrastruktur der Schule sicher. Dazu gehört unter anderem die Betreuung der schulischen Netzwerke, der digitalen Endgeräte sowie der eingesetzten Plattformen und Systeme. Die technische Administration arbeitet eng mit der Schulleitung, den Medienbeauftragten sowie externen Dienstleistern zusammen, um einen sicheren und stabilen Einsatz digitaler Technologien im Schulalltag zu gewährleisten.

Aktuell ist Christopher Crighton mit der Administration beauftragt.

- Die **Medienbeauftragten der Schule** übernehmen eine koordinierende Funktion bei der Umsetzung des Medienkonzepts. Zu ihren Aufgaben gehört insbesondere die Begleitung medienpädagogischer Projekte, die Beratung von Kolleginnen und Kollegen beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht sowie die Mitwirkung an der Weiterentwicklung des schulischen Medienkonzepts. Darüber hinaus unterstützen sie die Kommunikation zwischen Schulleitung, Kollegium und weiteren Beteiligten in Fragen der digitalen Schulentwicklung.

Digitalisierungsbeauftragte ist aktuell Patricia Handrup. Die Medienscouts werden begleitet durch Marie Brinkhaus und Julia Riesenbeck.

- Ein weiterer wichtiger Bestandteil der digitalen Schulentwicklung ist die **kontinuierliche Fortbildung des Kollegiums**. Digitale Technologien entwickeln sich stetig weiter und eröffnen neue Möglichkeiten für Unterricht und Lernen. Deshalb wird regelmäßig der Fortbildungsbedarf im Kollegium ermittelt und entsprechende schulinterne oder externe Fortbildungsangebote organisiert. Ziel ist es, die Lehrkräfte bei der pädagogisch sinnvollen Nutzung digitaler Medien zu unterstützen und ihnen neue didaktische Möglichkeiten zu eröffnen.

Zuständig für den Fortbildungsbedarf ist aktuell Britta Herzog.

- Die **Schulleitung** begleitet und unterstützt diesen Entwicklungsprozess, indem sie organisatorische Rahmenbedingungen schafft, schulische Entwicklungsziele abstimmt und die notwendigen Ressourcen bereitstellt.
- Gleichzeitig arbeiten die **Fachschaften** aktiv an der Umsetzung digitaler Kompetenzen in ihren jeweiligen Fächern mit, indem sie den Medienkompetenzrahmen NRW in ihre schulinternen Curricula integrieren und geeignete Unterrichtsvorhaben weiterentwickeln.
- Ein weiterer Baustein der schulischen Steuerungsstruktur ist der **Arbeitskreis Digitalisierung (AK Digitalisierung)**. In diesem Gremium bringen auch Schülerinnen und Schüler ihre Perspektiven in die digitale Schulentwicklung ein. Der Arbeitskreis tagt bei Bedarf und berät gemeinsam mit Vertreterinnen und Vertretern von Schulleitung, Lehrkräften und Eltern über Fragen der digitalen Schulentwicklung, beispielsweise über Regelungen zur iPad-Nutzung im Zusammenhang mit der Einführung von *Jamf School*.

Weiterentwicklungsmaßnahmen (bezogen auf die letzten drei Jahre sowie perspektivisch)

2023	Evaluation des Tablet Projekts gekoppelt an die Nutzung von Classroom
2024	Tagung des AK Digitalisierung zur gemeinsamen Besprechung des Vorhabens, Jamf einzuführen Einberufung eines Elternbeirats als Ansprechpartner für die Belange der Eltern und Schülerinnen sowie Schüler
2024	Bereitstellung der Möglichkeit zur Äußerung von Wünschen mit Blick auf die Einschränkungen (Zeiten, Umfang) der Geräte
2024	Einbezug der Wünsche in die administrative Arbeit
2024	Vorstellung des neuen Konzepts des Projekts „Tablet 2.0“ im AK Digitalisierung

2024	Verabschiedung des neuen Konzepts in der Lehrer- sowie Schulkonferenz
2024	Austausch von Classroom gegen Jamf
2025	Sammlung von Erfahrungen mit dem neuen System – Rückmeldungsmöglichkeiten über die E-Mail-Adresse des Digitalisierungsteams
2026	Nachjustierung durch das Pilot-Projekt: Ergänzung der Arbeit mit Jamf um Classroom
2026	Fortbildung des Kollegiums zum Thema „KI“
2026	Erstmaliges Angebot des Moduls „Arbeit und Umgang mit KI“ für Schülerinnen und Schüler der EF
2026	Wiederaufnahme vorab bestehender (aber durch Corona kurzzeitig stagnierter) Module im Bereich der Medienpädagogik für die Stufen 7-10
2026	Überarbeitung der Schulcurricula mit Blick auf die Umsetzung des Medienkompetenzrahmens sowie hinsichtlich Einsatz- und Thematisierungsmöglichkeiten von Künstlicher Intelligenz im Unterricht
in Planung (2026)	Einweisung des Kollegiums in Nutzungsmöglichkeiten des KI-Chatbots „Telli“
in Planung (2026/27)	Vorverlegung der KI-Fortbildung in eine jüngere Jahrgangsstufe
in Planung (2026-28)	Überarbeitung des Dokuments „Übersicht aller Fächer zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens“ – Übersicht exemplarischer Unterrichtsvorhaben der Fächer
in Planung (2026-28)	Weiterentwicklung des Einsatzes von VR-Techniken, z. B. in den Natur- sowie Gesellschaftswissenschaften; ggf. Tötigung von Anschaffungen
in Planung (2027)	Evaluation der schulischen Medienordnung mit anschließenden Planungsüberlegungen hinsichtlich möglicher Optimierungsmöglichkeiten

Durch die Zusammenarbeit mit unterschiedlichen Gremien und den Fachschaften sollen regelmäßig weitere Schritte zur Weiterentwicklung des Konzeptes durchgeführt werden. Hierzu zählt u. a. die Veränderung bestimmter oder die Entwicklung weiterer übergreifender Bausteine.

Weitere Perspektiven, die verfolgt werden sollen, sind:

- weitere Stärkung des Projektes „Medienscouts“ durch die systematische Ausbildung weiterer Schülerinnen und Schüler,
- Ausschöpfung des Optimierungsbedarfs der administrativen Verwaltung der iPads im Schulmodus,
- weitere Stärkung der Nutzung von iPads in Prüfungsformaten,
- Suche nach weiteren möglichen externen Kooperationspartnern sowie
- regelmäßige Ermittlung des Fortbildungsbedarfs der Kolleginnen und Kollegen.

Außerdem soll das Programm regelmäßig **überprüft** werden, z. B. durch:

- regelmäßige Evaluation der Bausteine durch Befragungen der teilnehmenden Schülerinnen und Schüler sowie der begleitenden Lehrerinnen und Lehrer,
- weitere regelmäßige Einbindung von Eltern und Schülerinnen und Schülern (insbesondere hinsichtlich des Umgangs mit iPads und Smartphones etc. in der Schule) sowie
- Einbindung der einzelnen Fachschaften durch regelmäßige Bestandsaufnahme in den Fachkonferenzen.

6 Weiterführende Informationen im Internet

Zusammen mit den externen Kooperationspartnern und den Medienscouts verweist das Gymnasium St. Mauritz auf verschiedene Internetseiten, auf denen Schülerinnen und Schüler, Eltern sowie die Kolleginnen und Kollegen weitere Informationen zu unterschiedlichsten Themen des Bereichs „Medien“ erhalten. Die Linkliste wird regelmäßig überprüft und ergänzt:

- www.jugendschutz.net
- www.internet-beschwerdestelle.de
- www.bundespruefstelle.de
- www.chatten-ohne-risiko.net
- www.parents-friend.de
- www.klicksafe.de
- www.handysektor.de
- www.netzcheckers.de
- <http://www.elternundmedien.de/>
- <http://www.lfm-nrw.de/>
- <http://www.nethex.de/>
- <http://www.iriights.info/>
- <http://www.partners-in-learning.de/Seiten/Startseite.aspx>
- <http://www.school-meets-media.de/school-meets-media/home.html>
- <http://lfmpublikationen.lfm-nrw.de/catalog/>
- <http://onesecond.designly.com/>
- <http://www.daniel-puscher.de/fpa/>
- <http://www.klicksafe.de/ueber-klicksafe/safer-internet-day/sid-11/dossier-sid-2011/>
- [http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Elternratgeber Sexualitaet und Internet.pdf](http://www.saferinternet.at/uploads/tx_simaterials/Elternratgeber_Sexualitaet_und_Internet.pdf)

7 Literatur

- Bezirksregierung Münster (Hg.): Gestaltung der schulischen Bildung in einer digitalen Gesellschaft. Münster 2018.
- Breiter, Andreas: Medienkompetenz in der Schule – Integration von Medien in den weiterführenden Schulen in Nordrhein-Westfalen. Berlin 2010.
- Holmes, Wayne u. a.: Personalisiertes Lernen mit digitalen Medien – ein roter Faden. Stuttgart 2018.
- Klicksafe (Hg.): Knowhow für junge User – Mehr Sicherheit im Umgang mit dem World Wide Web. Materialien für den Unterricht. Düsseldorf 2008.
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen: Portfolio 2011 – Medienkompetenz für Schülerinnen und Schüler (<http://www.standardsicherung.schulministerium.nrw.de/cms/portfoliomedienkompetenz/>, 12.11.2011).
- Ministerium für Schule und Weiterbildung des Landes Nordrhein-Westfalen: Medienkompetenzrahmen NRW (2018).
- Tulodziecki, Gerhard: Medienbildung – welche Kompetenzen Schülerinnen und Schüler im Medienbereich erwerben und welche Standards sie erreichen sollen. In: Paderborner Lehrerausbildungszentrum (Hg.): Standards in der Medienbildung (Heft 16) Paderborn: Universität Paderborn, S. 9-33.
- Tulodziecki, Gerhard u. a.: Medienbildung in Schule und Unterricht. Bad Heilbrunn 2010.
- Spanhel, Dieter: Medienerziehung – Erziehungs- und Bildungsaufgaben in der Mediengesellschaft. Stuttgart 2006.
- Portal zum technischen Jugendmedienschutz: <https://www.medienkindersicher.de/startseite>

8 Anhang

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