

Medienkonzept

am Gymnasium Paulinum

Stand: Mai 2024



Zeitgemäßer Unterricht. *Erstellt mit KI.*

Inhaltsverzeichnis

1.	Medienbildung am Gymnasium Paulinum.....	3
1.1.	Zeitgemäße Bildung in und für eine moderne Welt.....	3
1.2.	Der Medienkompetenzrahmen NRW.....	3
2.	Das Pauliner Medienkonzept.....	5
2.1.	Grundlegendes.....	5
2.2.	Ziele des Medieneinsatzes.....	5
2.3.	Pädagogische Grundsätze am Paulinum.....	6
2.4.	Zu den Zwecken eines schulischen Medienkonzepts.....	6
2.5.	Aufbau des Pauliner Medienkonzepts.....	7
3.	Unterrichtsentwicklung und didaktischer Fokus.....	7
3.1.	Konkretisierte Kompetenzerwartungen in der Sekundarstufe I.....	7
3.1.1.	Jahrgangsstufe 5.....	8
3.1.2.	Jahrgangsstufe 6.....	9
3.1.3.	Jahrgangsstufe 7.....	10
3.1.4.	Jahrgangsstufe 8.....	11
3.1.5.	Jahrgangsstufe 9.....	12
3.2.	Unterricht in der Jgst. 10 und Sekundarstufe II.....	13
3.3.	Medienpädagogischer Ist-Stand.....	13
3.3.1.	Projekt „Tabletklasse“ und 1:1-Ausstattung mit iPads.....	14
3.3.2.	Digilinum.....	14
3.3.3.	Digitale Schule.....	14
3.3.4.	Schulinterne Kommunikation und Arbeitsorganisation.....	15
3.3.5.	Mediencouts.....	16
3.3.6.	Schulinterne Lehrpläne.....	17
3.3.7.	Unterrichtliche und außerunterrichtliche Informatikangebote.....	17
3.3.8.	Datenschutz (Rechte und Pflichten)/Elterninformation.....	18
3.3.9.	Nutzungsordnung zum Einsatz von Informationstechnologie.....	19
3.4.	Ausblick und Ziele.....	19
4.	Technische Ausstattung und Bedarf.....	19
4.1.	Technischer Ist-Stand.....	19
4.1.1.	Ausstattung mit Computern und Mobilgeräten.....	19
4.1.2.	Breitband-Internetanschluss und schulweites WLAN.....	20
4.1.3.	Präsentationstechnik.....	20
4.2.	Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern.....	20
4.3.	Wartung und Pflege.....	21
4.4.	Ausblick und Ziele.....	21
5.	Fortbildungsplanung.....	22
5.1.	Bedeutung einer permanenten Weiterqualifizierung.....	22
5.2.	Multiplikatorenprinzip und Modalitäten.....	22
6.	Evaluation und Fortschreibung.....	23
7.	Anhang – Konzeptpapier Digilinum.....	24

1. Medienbildung am Gymnasium Paulinum

1.1. Zeitgemäße Bildung in und für eine moderne Welt

Die rasante Entwicklung moderner Medien hat unsere Gesellschaft in den letzten Jahrzehnten nachhaltig verändert und prägt maßgeblich das tägliche Leben von Menschen weltweit. In einer Ära, die von Vernetzung, Information und Kommunikation geprägt ist, spielen insbesondere digitale Medien eine zentrale Rolle in nahezu allen Lebensbereichen. Die Bedeutung dieser Medien erstreckt sich über Bildung und Wirtschaft bis hin zu sozialen Interaktionen und kulturellen Entwicklungen.

Im Kontext des Gymnasiums Paulinum erlangen digitale Medien eine zentrale Stellung, da sie nicht nur die Wissensvermittlung und Lernprozesse beeinflussen, sondern auch die Schülerinnen und Schüler auf die Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorbereiten. Der verantwortungsbewusste und sichere Umgang mit digitalen Medien wird somit zu einer Schlüsselkompetenz, die weit über die schulischen Grenzen hinausreicht.

Die Notwendigkeit, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, digitale Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen, gründet sich nicht nur auf die technologischen Aspekte, sondern auch auf die grundlegenden Werte, die eine demokratische und pluralistische Gesellschaft tragen. Respekt, Toleranz, Eigenverantwortung, Fairness und Mitbestimmung sind nicht nur im analogen, sondern auch im digitalen Raum unerlässliche Grundsätze. Die Schülerinnen und Schüler sollen dazu befähigt werden, diese Werte im Umgang mit digitalen Medien zu leben und zu fördern.

Neben digitalen behalten aber natürlich auch die traditionellen Medien wie Bücher, Zeitschriften und Zeitungen, TV und Radio, Stift und Papier, ihre Bedeutung und Berechtigung. Das Gymnasium Paulinum nutzt zielgerichtet und nachhaltig die Synergien zwischen traditionellen und modernen Medien und knüpft hierbei an sein Schulprogramm an.

Die Fähigkeit, Informationen kritisch zu hinterfragen, Quellen zu überprüfen, eine differenzierte Meinung zu bilden und Kommunikation respektvoll zu gestalten, sind Schlüsselqualifikationen für eine mündige Teilnahme an der Gesellschaft. Dieses Medienkonzept für das Gymnasium Paulinum bildet die Grundlage für die Integration dieser Kompetenzen in den schulischen Alltag, um die Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf die Herausforderungen der modernen Welt vorzubereiten. Die gemeinsame Entwicklung und regelmäßige Evaluation dieses Konzepts durch das Kollegium und die Fachgruppen stellen sicher, dass die pädagogische Arbeit stets den aktuellen Anforderungen und Entwicklungen im Bereich digitaler Medien gerecht wird.

1.2. Der Medienkompetenzrahmen NRW

Der Medienkompetenzrahmen NRW bildet den essentiellen Kern unseres Medienkonzepts am Gymnasium Paulinum. Dieser Rahmen definiert eine umfassende Palette von Kompetenzen, die Schülerinnen und Schüler während ihrer Schullaufbahn erwerben sollen. Die verschiedenen Dimensionen der Medienkompetenz bieten einen strukturierten Ansatz, um den Umgang mit digitalen Medien systematisch zu erfassen und zu fördern.

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



Abbildung: Medienkompetenzrahmen NRW



Herausgeber: Medienberatung NRW
 Dieses Dokument steht unter [CC-BY-NC 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) Lizenz



Die Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens reflektieren die vielfältigen Anforderungen, denen Schülerinnen und Schüler in einer digitalisierten Welt begegnen. Durch die Förderung dieser Kompetenzen sollen sie nicht nur in der Lage sein, digitale Technologien sicher zu bedienen, sondern auch Informationen kritisch zu bewerten, eigenständig zu recherchieren, effektiv zu kommunizieren und kreativ zu produzieren. Darüber hinaus werden Fähigkeiten im Bereich der Problemlösung und Analyse geschult, um den Schülerinnen und Schülern ein fundiertes Verständnis für die Herausforderungen der digitalen Welt zu vermitteln.

Die Integration des Medienkompetenzrahmens in unser schulisches Medienkonzept stellt sicher, dass die pädagogische Arbeit am Gymnasium Paulinum systematisch auf die Vermittlung dieser Kompetenzen ausgerichtet ist. Dabei legen wir besonderen Wert darauf, dass die Schülerinnen und Schüler nicht nur technische Fertigkeiten erlernen, sondern auch die ethischen und gesellschaftlichen Aspekte im Umgang mit digitalen Medien verstehen. Die kontinuierliche Anpassung und Evaluation des Medienkonzepts gewährleisten, dass die Schülerinnen und Schüler optimal auf die Herausforderungen einer zunehmend digitalisierten Welt vorbereitet werden.

2. Das Pauliner Medienkonzept

2.1. Grundlegendes

Die Stärkung der digitalen Medienkompetenz von Schülerinnen und Schülern sowie Lehrkräften des Gymnasiums Paulinum steht im Zentrum des neuen Medienkonzepts, um die Teilhabe an der Informations- und Wissensgesellschaft zu ermöglichen. Das Konzept hält unterrichtliche Verbindlichkeiten fest und macht sie für Schülerschaft, Eltern und Kollegium transparent.

Grundlage unseres schuleigenen Medienkonzepts sind das Konzept der Landesregierung NRW „Lernen im Digitalen Wandel“ sowie das „Kompetenzorientierte Konzept für die schulische Medienbildung“ der „Länderkonferenz MedienBildung“. Medienkompetenz wird dabei verstanden als Voraussetzung für die Teilhabe an der Informations- und Wissensgesellschaft sowie an demokratischen Prozessen der Meinungsbildung.

Grundlegend heißt es im Schulgesetz NRW in §2 zum Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule, dass Schülerinnen und Schüler insbesondere lernen sollen, „mit Medien verantwortungsbewusst und sicher umzugehen.“

2.2. Ziele des Medieneinsatzes

Der Einsatz digitaler Medien an unserer Schule verfolgt zwei grundlegende Ziele, die sich in den Konzepten "**Lernen mit Medien**" und "**Lernen über Medien**" unterscheiden.

Lernen mit Medien bezieht sich auf die Integration von digitalen Medien als Werkzeuge und Ressourcen im Lehr- und Lernprozess. Hierbei steht die Förderung der fachlichen Kompetenzen im Vordergrund. Der Einsatz interaktiver Lernplattformen, digitaler Lehrmittel und kollaborativer Online-Tools ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern, auf vielfältige Weise Wissen zu erwerben, zu vertiefen und anzuwenden. Dies fördert nicht nur die individuelle Lernmotivation, sondern bereitet die Schülerinnen und Schüler auch auf die Anforderungen einer digital geprägten Berufs- und Studienwelt vor.

Lernen über Medien hingegen fokussiert auf die Entwicklung von Medienkompetenz als eigenständiges Bildungsziel. Schülerinnen und Schüler werden dazu befähigt, Medien kritisch zu hinterfragen, Informationsquellen zu analysieren und ethische Aspekte im Umgang mit digitalen Medien zu reflektieren. Die Vermittlung von Medienkompetenz unterstützt nicht nur die Schülerinnen und Schüler dabei, verantwortungsbewusste und reflektierte Mediennutzer zu werden, sondern fördert auch ihre Teilhabe an gesellschaftlichen Diskursen.

In der Verbindung von "Lernen mit Medien" und "Lernen über Medien" streben wir an, ein ganzheitliches Verständnis für den Einsatz digitaler Medien im Bildungskontext zu schaffen. Dies ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern nicht nur, digitale Werkzeuge effektiv zu nutzen, sondern auch ihre Medienkompetenz als eine Schlüsselqualifikation für die aktive Teilnahme an einer zunehmend digitalisierten Welt zu stärken.

2.3. Pädagogische Grundsätze am Paulinum

Die Frage nach den Zielen eines Medienkonzepts führt zunächst einmal zu der Überlegung nach den Zielen des Medieneinsatzes und fußt damit auf den Grundprinzipien, die sich unsere Schulgemeinschaft u. a. im Schulprogramm gesetzt hat:

- Die Gemeinschaft des Gymnasium Paulinum will im Sinne der Nachhaltigkeit, Selbsttätigkeit und Selbstverantwortung für den eigenen Lernprozess die Möglichkeiten der Digitalisierung nutzen.
- Es herrscht ein Lernklima, welches Lebensnähe enthält, eine positive Unterrichtsatmosphäre unterstützt und Leistungsbereitschaft fördert. Entscheidend ist auch ein Lernen in sozialen Zusammenhängen, in welchem Kooperation und Teamarbeit vorherrschen und Verantwortungsbewusstsein für andere entsteht. Hierbei ist der Umgang mit Medien in vielerlei Hinsicht besonders zu berücksichtigen.
- Gleichzeitig ist Individuelles Lernen von Bedeutung, hier vor allem eine Binnendifferenzierung, die individuelles Lernen ermöglicht und individuelle Lerntypen berücksichtigt.
- Neben dem Schwerpunkt des "guten Unterrichts" sind die weiteren Bestandteile des Schulprofils, insbesondere "Gesunde Schule" und "Schule ohne Rassismus Schule mit Courage", „Gütesiegel Individuelle Förderung“ besonders aber auch die Tatsache, dass das Gymnasium Paulinum eine international ausgerichtete Schule ist, ebenso zu beachten und mit dem Medienkonzept zu vereinbaren.

2.4. Zu den Zwecken eines schulischen Medienkonzepts

Auf diesen Grundsätzen aufbauend soll das Medienkonzept am Gymnasium Paulinum

- eine transparente Systematisierung aller Aktivitäten rund um die Medienbildung bewirken, sodass eine aufeinander abgestimmte fächer- und jahrgangsstufenübergreifende Vermittlung von Standards gewährleistet ist,
- die Medienkompetenz der Lernenden stärken, die eine Schlüsselqualifikation für lebenslanges Lernen in einer von Digitalisierung geprägten Welt darstellt,
- durch die Verwendung moderner digitaler Medien die Leistungsmotivation der Schülerinnen und Schüler fördern,
- eine nachhaltige Schulentwicklung im Bereich der Medienbildung unterstützen und daher integrativer Bestandteil des Schulentwicklungsprogramms sein,

- das Kollegium durch das neue Mediencurriculum, das bewährte Materialien bereitstellt und die verbindlich vermittelten Kompetenzen ausweist, entlasten,
- es erleichtern, das (schulinterne) Angebot für Lehrkräftefortbildungen auf die Belange der Lehrkräfte wie der Schule auszurichten,
- helfen, Ausbau- oder Fördermaßnahmen im Bereich der Ausstattung pädagogisch zu begründen.

Die im Medienkonzept verankerten verbindlichen Absprachen sollen für alle am Schulleben Beteiligten von Vorteil sein. So bedeuten sie für Schülerinnen, Schüler und Eltern Verlässlichkeit bei einem systematischen Erwerb von Medienkompetenz. Unabhängig von der Fachlehrkraft oder vom gewählten Differenzierungskurs sollen allen Schülerinnen und Schülern bereits in der Sekundarstufe I bestimmte Schlüsselqualifikationen vermittelt werden, die sie bei einem erfolgreichen Start ins Berufsleben unterstützen können. Für Lehrerinnen und Lehrer bedeuten die getroffenen Absprachen vor allem ein größeres Maß an Orientierung über aktuelle Lernvoraussetzungen – sie können besser auf dem Vorwissen und den Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler aus anderen Fächern aufbauen. Darüber hinaus werden sie zur kollegialen und fächerübergreifenden Zusammenarbeit angeregt. Dies kann mit einer Entlastung des Einzelnen einhergehen.

2.5. Aufbau des Pauliner Medienkonzepts

Das neue Medienkonzept am Gymnasium Paulinum gliedert sich in Aussagen

- zur **Unterrichtsentwicklung** (Welche Medien sollen zur Entwicklung von Lern- und Medienkompetenz in welchen Klassen und Fächern genutzt werden?)
- zum **Ausstattungsbedarf** (Welche Software, technischen Geräte, Internetanbindung wird benötigt, um die angestrebten Unterrichtsziele zu erreichen?)
- zu einer **Fortbildungsplanung** für das Kollegium (Welche Qualifizierung benötigen die Lehrerinnen und Lehrer zur Integration von Medien in ihrem Fachunterricht?)

3. Unterrichtsentwicklung und didaktischer Fokus

3.1. Konkretisierte Kompetenzerwartungen in der Sekundarstufe I

Auf Basis des Medienkompetenzrahmens NRW hat das Kollegium des Gymnasium Paulinum die folgenden Konkretisierungen für die Implementation medialer Kompetenzentwicklung im Schulunterricht vereinbart. Die Kompetenzen sind sowohl über die verschiedenen Fachcurricula verteilt worden als auch – im Sinne einer spiralcurricularen Kompetenzentwicklung – altersgemäß in verschiedenen Jahrgangsstufen angesetzt worden.

Nähere Details zu den unterrichtlichen Inhalten, im Rahmen derer die beschriebenen medienpädagogischen Kompetenzen realisiert werden, finden sich in den entsprechenden Fachcurricula.

3.1.1. Jahrgangsstufe 5

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p> <p>Fach Paraphrase Datum KR/ER: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p> <p>Fach Paraphrase Datum E: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Plakat, Bildschirm-präsentation Audio-/ Videobeitrag).</p> <p>Fach Paraphrase Datum Mu: _____ EK: _____ D: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p> <p>Fach Paraphrase Datum E: _____</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.</p> <p>Fach Paraphrase Datum KR/ER: _____ EK: _____ PK: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).</p> <p>Fach Paraphrase Datum EK: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).</p> <p>Fach Paraphrase Datum PK: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p> <p>Fach Paraphrase Datum Mu: _____ EK: _____ M: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z. B. bei Werbung).</p> <p>Fach Paraphrase Datum M: _____ Mu: _____ PK: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lempipatrom) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p> <p>Fach Paraphrase Datum Mu: _____ EK: _____ M: _____</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.</p>

3.1.2. Jahrgangsstufe 6

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystemes an (z. B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen groben Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirm-präsentation Audio-/ Videobeitrag).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben und diskutieren den Stellenwert von Medien als Statussymbol und hinterfragen die Bedeutung für Gruppenzugehörigkeit.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ku: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>KR/ER: _____</p> <p>Ge: _____</p> <p>S / L: _____</p> <p>Bi: _____</p> <p>PH: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>S: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>S: _____</p> <p>Ph: _____</p> <p>L: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ku: _____</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler gehen Verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren die Wirkung unterschiedlicher Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ku: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>KR/ER: _____</p> <p>Ge: _____</p> <p>Bi: _____</p> <p>PH: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Projekt „Internet-sicherheit“</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ph: _____</p> <p>Mu: _____</p> <p>Ku: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Projekt „Internet-sicherheit“</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen (z. B. Schnitt) von Video- und Audioprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erläutern typische Merkmale verschiedener journalistischer Darstellungsformen (z. B. von Nachricht und Kommentar).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen unter Anleitung ein Medienprodukt.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ku: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>D: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Projekt „Internet-sicherheit“</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ph: _____</p> <p>L: _____</p> <p>Ku: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Mäd-chen-/Jugendtag</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben technische Grundlagen des Internets (z. B. URL, IP-Adresse, Provider, Server).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z. B. bei Werbung).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler nutzen altersgemäße Medien (z. B. Wiki, Lernplattform) zur Zusammenarbeit bei schulischen Projekten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihr Medienprodukt vor Mitschülerinnen und Mitschülern.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>PH: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ku: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>SENU* _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ph: _____</p> <p>L: _____</p> <p>Ku: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Ku: _____</p>
		<p>*Schüler als Experten für Unterricht www.sefu-online.de Jedes Fach möglich!</p>		

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z. B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Projekt „Inter-net-sicherheit“</p> <p>M: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>KR/ER: _____</p> <p>D: _____</p> <p>PK: _____</p> <p>Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>E: _____</p> <p>Projekt „Inter-net-sicherheit“</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>S G: _____</p> <p>PK: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>PK: _____</p> <p>Ku: _____</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Bi: _____</p> <p>PK: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>D: _____</p> <p>PK: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Projekt „Inter-net-sicherheit“</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Bi: _____</p> <p>ER/KR: _____</p> <p>Ku: _____</p> <p>PK _____</p> <p>Ek (alt 9, neu 8) _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>PK: _____</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Tabellenkalkulationsprogramme an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht); erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechte, Regeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>M: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>PK: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Projekt „Inter-net-sicherheit“</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Bi: _____</p> <p>PK: _____</p> <p>SG: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Projekt „Inter-net-sicherheit“</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kritierengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>D: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>Bi: _____</p> <p>ER/KR: _____</p> <p>PK: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>PK: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>ER/KR: _____</p> <p>PK: _____</p> <p>SG: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____</p> <p>PK: _____</p>

3.1.3. Jahrgangsstufe 8

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z. B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z. B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsformen in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ PK _____ (bill): _____ Sg: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ PK _____ (bill): _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ E: _____ Ch: _____ Mu: _____ pk _____ (bill): _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ E: _____ Ch: _____ Mu: _____ pk _____ (bill): _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PK _____ (bill): _____ D: _____ PP: _____</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Tabellenkalkulationsprogramme an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler vergleichen und analysieren Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Informationsquellen.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen rechtliche Verpflichtungen bei Veröffentlichungen (z. B. Impressumspflicht), erkennen Kostenfallen im Internet, Spam- und Phishing-Mails.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler präsentieren ihre Ergebnisse zielgruppenorientiert und achten auf ihre Körpersprache und Stimme.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen Urheberrechtsregeln für Downloadangebote, Film- und Musikbörsen, Creative-Commons-Lizenzen.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ M: _____ Ph _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PK _____ (bill): _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ E: _____ PK _____ (bill): _____ D: _____ Ge: _____ Ch: _____ PP: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ PK _____ (bill): _____ PP: _____ Mu: _____ Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PK _____ (bill): _____ D: _____ PP: _____ Mu: _____ Ch: _____</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern kriteriengeleitet Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ Ch: _____ ER/KR: _____ PK (bill): _____ PP: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ Ch: _____ ER/KR: _____ PK (bill): _____ PP: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PK _____ (bill): _____ D: _____ PP: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ PK _____ (bill): _____ PP: _____ Mu: _____ Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PK _____ (bill): _____ D: _____ PP: _____ Mu: _____ Ch: _____</p>

3.1.4. Jahrgangsstufe 9

Bedienen und Anwenden	Informieren und Recherchieren	Kommunizieren und Kooperieren	Produzieren und Präsentieren	Analysieren und Reflektieren
<p>Die Schülerinnen und Schüler bedienen und konfigurieren ein Betriebssystem (Installation von Software, Dateiverwaltung).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler führen fundierte Medienrecherchen durch.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Veränderungen und Wandel von Kommunikation an ausgewählten Beispielen (z.B. Soziale Netzwerke, Blogs und Foren).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler entwickeln einen detaillierten Projektplan für die Erstellung eines Medienproduktes (z.B. Plakat, Bildschirmpräsentation, Audio-/Videobeitrag).</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten die Wirkung typischer Darstellungsmittel in Medien (z. B. im Film, in Computerspielen).</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Funktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler sind vertraut mit Zitierweisen und Quellenangaben von Texten.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden Empfehlungen und Regeln zum Schutz der eigenen Daten und zur Achtung von Persönlichkeitsrechten Dritter an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erstellen selbstständig ein Medienprodukt und setzen dabei unterschiedliche Gestaltungselemente (z. B. Farbe, Schrift, Bilder, Grafik, Musik, Kameraeinstellung etc.) bewusst ein.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und bewerten durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ BI: _____ PP: _____ CH: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ L: _____ PP: _____ Ge: _____ Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ BI: _____ Ku: _____ PP: _____ Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ BI: _____ PP: _____ Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PP: _____</p>
<p>Die Schülerinnen und Schüler wenden erweiterte Bearbeitungsfunktionen von Audio- und Videoprogrammen an.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler filtern themenrelevante Informationen aus Medienangeboten, strukturieren sie und bereiten sie auf.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler analysieren und erkennen den Einfluss der Medien auf die Meinungsbildung in einer demokratischen Gesellschaft und erfahren, wie sie sich selber einbringen können.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler geben Mitschülerinnen und Mitschülern Kriteriengeleitete Rückmeldungen zum Medienprodukt und zur Präsentation.</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler kennen die historische Entwicklung der Massenmedien und analysieren ihre wirtschaftliche und politische Bedeutung.</p>
<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ CH: _____ E: _____ D: _____ PP: _____ BI: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PK: _____ CH: _____ D: _____ L: _____ PP: _____ Ge: _____ Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ PP: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ D: _____ BI: _____ PP: _____ Ch: _____</p>	<p>Fach _____ Paraphie _____ Datum _____ Ku: _____ PP: _____</p>

3.2. Unterricht in der Jgst. 10 und Sekundarstufe II

Die in der Sekundarstufe I entwickelten Medienkompetenzen kommen auch im Oberstufenunterricht weiter zur Anwendung und werden dabei fachspezifisch vertieft und erweitert. So kommt z.B. im Mathematikunterricht ein grafikfähiger Taschenrechner zum Einsatz (siehe Fachcurriculum).

Da das Kurssystem der gymnasialen Oberstufe eine den individuellen Neigungen und Befähigungen der Schülerinnen und Schülern entsprechende Schwerpunktsetzung ermöglicht, sind verbindliche Absprachen in der SII allerdings schwierig. In der Jahrgangsstufe EF steht in allen Fachunterrichten zunächst das Bemühen im Vordergrund, einen eventuellen Unterschied im Vorkenntnisstand der einzelnen Schülerinnen und Schüler auszugleichen.

Für alle verbindlich ist das Erstellen einer Praktikumsmappe in der Jahrgangsstufe EF (inkl. digitalem Praktikumsbericht, Einfügen von Bildern, Tabellen, ggf. Diagrammen etc.) und das Anfertigen einer Facharbeit in der Jahrgangsstufe Q1. Die Schülerinnen und Schüler werden durch einen ausgearbeiteten Leitfaden (siehe Homepage) und durch einzelne Workshops im Rahmen eines Projekttages auf die Anforderungen der Facharbeit gezielt vorbereitet.

In der gymnasialen Oberstufe rückt das eigenverantwortliche Lernen unter wissenschafts- propädeutischer Perspektive immer mehr in den Mittelpunkt. Das Gymnasium Paulinum schafft dazu mit dem Selbstlernzentrum günstige Rahmenbedingungen. Oberstufenschülerinnen und -schülern steht dieser Raum für Einzel- oder Gruppenarbeiten zur Verfügung. Mit dem Selbstlernzentrum haben die Schülerinnen und Schülern eine Möglichkeit, die genannten Kompetenzen zu erwerben. Das Selbstlernzentrum ist ausgestattet mit Computerarbeitsplätzen mit Internetanbindung. Somit ist es möglich, dass sie das Selbstlernzentrum aufsuchen und hier z.B. an der Erstellung von Referaten, Präsentationen, Hausarbeiten, Facharbeiten und der Teilnahme an Projekten arbeiten. Das Internet (WLAN) steht ihnen auch außerhalb des Selbstlernzentrums mit dem eigenen digitalen Endgerät zur Recherche und Ergänzung der aus dem Unterricht erworbenen Kenntnisse neben der reichlich vorhandenen Literatur zur Verfügung. Das Selbstlernzentrum dient auch der Förderung besonders leistungsfähiger und begabter Schülerinnen und Schüler. Das Drehtürmodell und Enrichment-Angebote erhalten hier eine neue, zusätzliche Möglichkeit.

3.3. Medienpädagogischer Ist-Stand

Neben der Einbindung von unterstützenden Umsetzungsbeispielen beschäftigen sich die Fachkonferenzen am Gymnasium Paulinum damit, bereits vorhandene und bewährte Unterrichtsmaterialien in einem Materialpool zu sammeln und mit dem Medienkompetenzerwerb zu verknüpfen. Ziel dessen ist es, dass alle Lehrkräfte in ihrem Unterricht auf den Festlegungen im Mediencurriculum aufbauen können. Dies stellt nicht nur eine Entlastung für den einzelnen Lehrer bzw. die Lehrerin dar, sondern ist auch notwendig, um die erworbenen Medienkompetenzen bei den Schülerinnen und Schülern kontinuierlich zu fördern und zu festigen.

Verschiedene Materialien stehen dem Kollegium in der Bibliothek und dem Kollegiumszimmer zur Anregung und Inspiration für Umsetzungsideen zur Verfügung. Weitere Ausführungen zu den fachspezifischen Ausführungen des Mediencurriculums finden sich in den schulinternen Lehrplänen, welche auf der Homepage eingesehen werden können.

3.3.1. Projekt „Tabletklasse“ und 1:1-Ausstattung mit iPads

Im Schuljahr 2019/2020 wurde das Projekt „Tabletklasse“ in der Stufe 7 gestartet. Dabei besitzen Schülerinnen und Schüler einer Klasse ein eigenfinanziertes iPad, mit dem sie im Unterricht, aber auch zu Hause arbeiten und lernen sollen, um die Methoden- und Medienkompetenz im Umgang mit diesen Medien zu schulen. Eltern und ihre Kinder der zukünftigen 7er Klassen wurden vorab befragt, ob sie wünschen, der Tabletklasse anzugehören, sodass sichergestellt werden konnte, dass alle Schülerinnen Schüler und deren Eltern den Einsatz der Gerätewünschen. Eine erste Evaluation nach dem ersten Halbjahr ergab eine überaus große Zufriedenheit aller Beteiligten.

Im darauffolgenden Jahr wurde das Projekt aus diesem Grund auf die anderen Klassen dieser – nun achten – Jahrgangsstufe sowie auf alle Klassen der Jahrgangsstufe 7 ausgeweitet, sodass insgesamt acht Klassen in zwei Jahrgangsstufen in elternfinanzierter 1:1-Ausstattung mit Tablets versorgt waren. In diesem Jahr fiel der Entschluss der Stadt Münster, alle Schülerinnen und Schüler der Jgst. 8 aufwärts an Münsteraner Schulen mit städtisch finanzierten Tablets auszustatten. Daraufhin erfolgte auch am Paulinum eine Umstellung von Elternfinanzierung zu städtischer Finanzierung der Geräte.

Zum aktuellen Zeitpunkt verfügt jede Schülerin und jeder Schüler am Paulinum ab der Jgst. 7 über ein von der Stadt finanziertes und über die Schule geliehenes iPad vorwiegend der 8. Generation. In der Erprobungsstufe stehen halbe Klassensätze zur Verfügung, die in den Klassenräumen in Ladeschränken verwahrt werden und zur Nutzung im Unterricht zur Verfügung stehen. Technische Details zu Anzahl und Verwaltung der Geräte finden sich im Abschnitt 4 dieses Medienkonzepts.

Pädagogisch wurde das Tabletprojekt von Beginn an eng begleitet. Umfängliche schulinterne Fortbildungen fanden und finden im Kollegium statt. Um die Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 7 bei der Einführung der Geräte zu unterstützen und älteren Schülerinnen und Schülern die Regeln der Nutzung wieder ins Gedächtnis zu rufen, finden zu Beginn jedes Schuljahres in der Sekundarstufe I Methodentage zur Tabletnutzung statt, die von den Klassenlehrerinnen und -lehrern moderiert werden. Material hierzu steht den Kolleginnen und Kollegen digital zur Verfügung.

3.3.2. Digilinum

Unter dem Schlagwort Digilinum hat sich das Paulinum im Schuljahr 2022/2023 einen Leitfaden für einen bewussten Tabletumgang am Paulinum gegeben. Unter Mitwirkung von Mitgliedern der gesamten Schulgemeinschaft wurde ein pädagogisches Konzept erarbeitet, um die Vision einer Schule des Miteinanders zu fördern, die ein Ort der sozialen und physischen Begegnung und Interaktion ist und bleibt und in der das Tablet als neues Medium dieses Miteinanders fördern kann.

Das Digilinum-Konzept ist im Anhang dieses Dokuments zu finden.

3.3.3. Digitale Schule

Seit einigen Jahren profiliert sich das Gymnasium Paulinum besonders im Bereich der Digitalisierung. Für ihr erfolgreiches Engagement wurde die Schule 2021 von der Initiative „MINT Zukunft schaffen!“ als „Digitale Schule“ ausgezeichnet.

3.3.4. Schulinterne Kommunikation und Arbeitsorganisation

Am Paulinum kommen drei separate IT-Systeme zum Einsatz, die sowohl von Schülerinnen und Schülern als auch von Lehrkräften für ihre schulische Arbeit genutzt werden können und sollen: IServ, Webuntis sowie Microsoft 365. Die Systeme arbeiten parallel, d. h. jede(r) Nutzer(in) besitzt drei Konten mit unterschiedlichen Einwahldaten.

3.3.4.1. IServ

Alle Computer, die für die Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer im Unterrichtsbetrieb zur Verfügung stehen, befinden sich in einem Netzwerk, dem pädagogischen Netz des Paulinums. Den Kern dieses pädagogischen Netzes bildet der Schulserver, auf dem die Software IServ installiert ist.

Bei IServ handelt es sich um eine in Deutschland entwickelte Server-Software, die speziell auf die Anforderungen von Schulen zugeschnitten ist. Die Administration unseres Schulservers unternimmt Münsters städtischer IT-Dienstleister citeq. Mittlerweile verfügen die meisten Schulen Münsters über einen von der citeq verwalteten IServ-Schulserver.

Über den Schulserver verfügen alle Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer am Paulinum über persönliche Zugangsdaten, mit denen sie sich an jedem im pädagogischen Netz eingebundenen Computer anmelden können. Dateien können die Schülerinnen und Schüler in ihrem persönlichen Verzeichnis speichern oder in einem Gruppenverzeichnis, auf das sie Zugriff haben, mit anderen Schülerinnen und Schülern teilen (etwa innerhalb einer Klasse oder Jahrgangsstufe). Eine Einsicht durch die Lehrerinnen und Lehrer bleibt dabei gewährleistet.

Alle Schülerinnen und Schüler sowie alle Lehrerinnen und Lehrer haben persönliche Schul-E-Mail-Adressen, wodurch die schulinterne Kommunikation deutlich vereinfacht wird. Schülerinnen und Schüler können über diese Adresse keine externen Mails empfangen und bleiben somit auch hier geschützt.

Darüber hinaus bietet IServ eine einfach zu bedienende Web-Schnittstelle. Über die Webadresse <https://paulinum.ms.de> können die Schülerinnen und Schüler sich anmelden, um u. a. ihre E-Mails oder den Schulkalender abzurufen oder ihre eigenen Dateien einzusehen.

Mit einem persönlichen Benutzernamen und Kennwort können die Schülerinnen und Schüler sowohl in der Schule als auch zu Hause die zahlreichen Funktionen des pädagogischen Netzes umfänglich nutzen. Dabei verbleiben alle etwaig sensiblen Daten „im Hause“, weil sich der Schulserver auch physikalisch innerhalb der Mauern des Paulinums befindet.

Neben Mail und Kalender werden weitere Module von IServ am Paulinum zur Verwaltung schulischer Belange verwendet, darunter das Buchungssystem für die Ausleihe von Geräten und das Kurswahlssystem für die Anwahl von AGs.

3.3.4.2. Microsoft Office, spezifisch: Teams

Microsoft Teams ist eine Kollaborations-Software, die am Paulinum als zentraler Baustein für interne Kommunikation, Organisation und Arbeitskoordination verwendet wird. Sie ermöglicht den Austausch innerhalb von Arbeitsgruppen und bietet einige Funktionen speziell für die Kommunikation in Schulklassen und Kursen.

Einige der zentralen (und schulisch interessanten) Funktionen von Microsoft Teams sind

- Chat bzw. Instant Messaging
- Verteilung von Notizen und Anhängen
- Verteilung von Aufgaben (auch Schulaufgaben, Tests etc.)
- Verwaltung eines gemeinsamen Kurznotizbuchs in Microsoft OneNote

In Microsoft Teams wird zwischen den Rollen *Lehrer* und *Schüler* unterschieden. Lehrkräfte haben erweiterte Rechte zur Administration ihrer Teams und können u. a. Gespräche moderieren, Aufgaben ausgeben, einsammeln, korrigieren und die Korrekturen verteilen sowie sogenannte Kanäle innerhalb eines Teams erstellen.

Ein Kanal ist ein Unterbereich innerhalb eines Teams mit eigenem Datei- und Aufgabenbereich. Es ist bspw. denkbar, für eine Schulklasse ein Team zu erstellen und dann einen eigenen Kanal für jedes Fach zu öffnen. Alternativ kann ein Team für den Klassen- oder Kursunterricht in einem Fach eingerichtet werden und die Kanäle gestatten dann eine Feingliederung z. B. nach Unterrichtsvorhaben.

Neben den manuell eingerichteten Kanälen gibt es für jedes Team immer einen Kanal „Allgemein“. Eine Person kann Mitglied beliebig vieler Teams sein.

Neben Teams stehen allen Schülerinnen und Schülern und allen Lehrkräften auch die anderen im Microsoft 365 Programmpaket enthaltenen Software-Anwendungen zur Verfügung.

3.3.4.3. *Webuntis*

Webuntis ist eine Anwendung, die den Schülerinnen und Schülern das Einsehen der eigenen Stundenpläne erlaubt. Darüber hinaus können sie auch ihre eigenen Fehlstunden einsehen. Weitere Funktionalitäten werden getestet und ggf. in der Zukunft für die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern freigeschaltet.

Lehrkräfte am Paulinum nutzen die Software zur Verwaltung eines digitalen Klassenbuchs, das im Jahr 2022/2023 das Klassenbuch aus Papier an unserer Schule abgelöst hat. Über die Anwendung ist Lehrkräften die Einsicht von Stundenplänen, Verwaltung von Stundenthemen und Fehlstunden sowie die Eintragung von Klassenbuchbemerkungen möglich.

3.3.5. *Medienscouts*

Cybermobbing, Gewaltvideos auf dem Handy, Einstellen von urheberrechtlich geschützten Fotos und Videos bei YouTube oder illegale Film- und Musikdownloads - die Mediennutzung von Heranwachsenden auch in ihren problematischen Formen macht vor der Institution Schule nicht Halt. Medien sind allgegenwärtig, Kinder und Jugendliche wachsen ganz selbstverständlich mit ihnen auf.

Um nicht nur die Chancen, sondern eben auch die Risiken medialer Angebote zu erkennen und diese selbstbestimmt, kritisch und kreativ nutzen zu können, bedarf es der Begleitung, Qualifizierung und Medienkompetenz. Der Ansatz der „Peer- Education“ ist hierbei besonders hilfreich: einerseits lernen junge Menschen lieber von Gleichaltrigen und andererseits können sie Gleichaltrige aufgrund eines ähnlichen Mediennutzungsverhaltens zielgruppenadäquat aufklären.

Die Landesanstalt für Medien NRW (LfM) hat 2012 das Projekt „Medienscouts NRW“ erstmals NRW-weit und mit Unterstützung der Kommunen durchgeführt. Dabei werden Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe I im Schulkontext zu sogenannten „Medienscouts“ ausgebildet.

Durch die Qualifizierung einer vergleichsweise kleinen Schülergruppe können weitreichende Effekte erzielt werden, da die ausgebildeten Medienscouts anschließend selbst als Referenten agieren und ihre Mitschülerinnen und Mitschüler qualifizieren sowie diesen als Ansprechpartner bei medienbezogenen Fragen und Problemen dienen. Heranwachsende sollen jüngeren Schülerinnen und Schülern beratend bei ihrer Mediennutzung zur Seite stehen und Fragen, die sich für junge Nutzer rund um die Themen Social Web, Internet & Co. ergeben können, beantworten.

Medienscouts sollen insbesondere:

- ihre eigene Medienkompetenz erweitern,
- Wissen um den sicheren Medienumgang erwerben und dazu befähigt werden, dieses Wissen Mitschülerinnen und Mitschülern zu vermitteln und 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.

Zudem werden schulinterne sowie -externe Beratungsstrukturen geschaffen.

Da die Medienscouts selbst noch Heranwachsende sind, bedarf es einer Rückfallposition, d. h. die Scouts benötigen feste Ansprechpartner, an die sie sich selbst bei Fragen oder beim Umgang mit den an sie herangetragenen Problemen wenden können. Hierzu sind Beratungslehrkräfte etabliert worden, die ebenfalls insbesondere mit Blick auf Medieninhalte, rechtliche Grundlagen etc. qualifiziert wurden.

Um auch den Beratungslehrkräften eine Sicherheit in ihrer Funktion zu vermitteln, ist ein dritter Beteiligtenkreis installiert worden, ein Experten-Team - bestehend aus Experten zu rechtlichen und schulorganisatorischen Fragen das den Beratungslehrkräften unterstützend zur Seite steht.

3.3.6. Schulinterne Lehrpläne

Die neuen Kernlehrpläne fordern explizit den breiten Einsatz neuer Medien – von der Textverarbeitung im Deutschunterricht über die Tabellenkalkulation im Mathematikunterricht bis zur Software zum Ton- und Videoschnitt oder zur Bildbearbeitung im Musik- oder Kunstunterricht. Die Umsetzung kann in den schulinternen Lehrplänen des Gymnasiums Paulinum nachgelesen werden.

3.3.7. Unterrichtliche und außerunterrichtliche Informatikangebote

Das Fach Informatik wird am Gymnasium Paulinum in der Sekundarstufe I zu zwei verschiedenen Zeitpunkten angeboten: In der Jahrgangsstufe 6 ist es seit 2022 ein Pflichtfach für alle Schülerinnen und Schüler und wird mit einer Doppelstunde pro Woche unterrichtet. Darüber hinaus wird Informatik im Rahmen des Wahlpflichtunterrichts angeboten und in den Jahrgangsstufen 9 und 10 jeweils dreistündig (je 45 Minuten) unterrichtet – in der Regel in einer Doppel- und einer Einzelstunde. Der Informatikunterricht am Gymnasium Paulinum orientiert sich an den Bildungsstandards Informatik für die Sekundarstufe I der Gesellschaft für Informatik (GI) und berücksichtigt dabei die Maßgaben des Kernlehrplans für das Pflichtfach Informatik in der Jahrgangsstufe 6 sowie des Kernlehrplans für das Wahlpflichtfach Informatik in Nordrhein-Westfalen.

Schwerpunkte des Unterrichts sind die Inhaltsbereiche „Information und Daten“, „Algorithmen“, „Sprachen und Automaten“, „Informatiksysteme“ sowie „Informatik, Mensch und Gesellschaft“. Die inhaltliche Gestaltung des Unterrichts ist von Phasen der kooperativen Teamarbeit geprägt, in der die Schülerinnen und Schüler Kompetenzen der Kommunikation, des selbstständigen Lernens und gemeinschaftlichen Problemlösens entwickeln.

Neben dem Unterricht im Pflicht- und Wahlpflichtbereich wird für Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 5 und 6 eine Roboter-AG angeboten, in der die Schülerinnen und Schüler anhand von Robotern der Lego Mindstorms EV3-Serie den Einstieg in die Robotik und Maschinenprogrammierung machen. In höheren Jahrgangsstufen ist die Teilnahme an der Roboter Pro AG möglich, deren Fokus stärker auf die Teilnahme an den regelmäßig stattfindenden Roboter-Wettbewerben wie dem Open-MINT-Wettbewerb in Münster oder dem zdi-Wettbewerb auf Landesebene abzielt und die Schülerinnen und Schüler noch zusätzlich motiviert, sich auch mit komplexeren informatischen Problemen zu beschäftigen.

In der Oberstufe ist das Fach Informatik sowohl im Grundkurs- als auch im Leistungskursbereich anwählbar. In den schulinternen Curricula sind neben den informatischen auch die medienpädagogischen Kompetenzen aufgeführt, die die Schülerinnen und Schüler in diesem Bildungsgang erwerben. Für eine genauere Übersicht sei hier auf die schulinternen Curricula im Fach Informatik verwiesen, die auf der Schulhomepage eingesehen werden können.

Neben den unterrichtlichen Angeboten und der bereits erwähnten Roboter-AG finden jedes Jahr wechselnde Angebote im technischen, informatischen und medienpädagogischen Bereich statt, zuletzt u. a. eine iPad-AG und eine 3D-Druck-AG.

3.3.8. Datenschutz (Rechte und Pflichten) / Elterninformation

Der Umgang mit Medien liegt im Interesse aller und soll im Vertrauen auf verantwortliches Handeln von einem größtmöglichen Maß an Freiheit gekennzeichnet sein. Restriktionen ergeben sich aus rechtlichen Gründen, zum Schutz der Schülerinnen und Schüler und der technischen Einrichtung.

Die Nutzung der IT-Infrastruktur und des Internets ist für Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler zu einer Selbstverständlichkeit geworden. Aus diesem Grunde ist es erforderlich, mit den Nutzerinnen und Nutzern im schulischen Alltag eine Nutzungsvereinbarung abzuschließen. So werden alle Nutzergruppen für die notwendige Sorgfalt im Umgang mit der für die pädagogischen Zwecke eingesetzten Informationstechnologie sensibilisiert und Verantwortungsbereiche und Einsatzgebiete verbindlich festgelegt.

Zur Wahrung der persönlichen Rechte jeder einzelnen Person, die am Schulleben beteiligt ist, ist in zunehmendem Maß Aufklärungsarbeit nötig. Schülerinnen und Schüler müssen über den Umgang mit eigenen Daten und mit Daten über andere, insbesondere Bilder und Videos, zum beiderseitigen Schutz aufgeklärt werden. Vom Jahrgang 5 an werden ihnen die Informationen dazu gegeben und Regeln formuliert. Außerdem erfolgen Hinweise auf schulinterne oder regionale Informationsveranstaltungen für die Eltern.

In den höheren Jahrgängen werden Informationen zu aktuellen Rechtsfragen, die das Internet betreffen, durch die Fachlehrkräfte weitergegeben, sodass Schülerinnen und Schüler über neu auftretende Rechtsfragen informiert werden.

3.3.9. Nutzungsordnung zum Einsatz von Informationstechnologie

Die Verwendung des schulischen Netzwerks ist mit einer Einverständniserklärung verknüpft, die Eltern bei der Anmeldung ihrer Kinder am Gymnasium Paulinum zur Unterschrift vorgelegt sowie auf Nachfrage zur Einsicht zur Verfügung gestellt wird.

3.4. Ausblick und Ziele

Das Gymnasium Paulinum sieht sich in einer kontinuierlichen Entwicklung, um den Prozess der Digitalisierung in der Bildungslandschaft voranzutreiben. Der Einsatz digitaler Medien als integraler Bestandteil des pädagogischen Konzepts ist für uns nicht nur eine gegenwärtige Notwendigkeit, sondern auch eine strategische Ausrichtung für die Zukunft. Im Zuge dieser Entwicklung erkennen wir die wachsende Bedeutung von Schlüsseltechnologien wie künstlicher Intelligenz (KI) und deren Potential für die Weiterentwicklung von Lernumgebungen.

Darüber hinaus setzen wir uns das Ziel, die digitale Teilhabe und Mitbestimmung der Schulgemeinschaft weiter zu stärken. Die Implementierung von digitalen Partizipationsplattformen und die Nutzung von Online-Tools zur transparenten Kommunikation sollen eine aktive Beteiligung aller am schulischen Leben Interessierten ermöglichen. Wir streben danach, das Gymnasium Paulinum als einen Ort zu etablieren, an dem die Chancen der Digitalisierung umfassend genutzt werden, um Bildungsinhalte zeitgemäß zu vermitteln und die Schülerinnen und Schüler bestmöglich auf die Anforderungen der Zukunft vorzubereiten.

4. Technische Ausstattung und Bedarf

4.1. Technischer Ist-Stand

4.1.1. Ausstattung mit Computern und Mobilgeräten

Derzeit werden am Gymnasium Paulinum etwa eintausend iPads zentral über das MDM Jamf verwaltet. Darunter sind die Dienstgeräte für die ca. siebzig bis achtzig Kolleginnen und Kollegen, die 1:1-Geräte für alle Schülerinnen und Schüler der Jahrgangsstufen 7 bis Q2, drei Trolleys mit je zehn schuleigenen Tablets zur freien Ausleihe und für den AG-Betrieb, ca. 150 Tablets, die als Klassen-Halbsätze in Ladeschränken in den Klassen 5 und 6 zum Einsatz kommen sowie etwa dreißig Geräte aus Bundesförderung, die zur Ausleihe bspw. für benachteiligte Schülerinnen und Schüler und als allgemeine Reserve gehalten werden.

Für den Unterricht an Rechnern stehen am Gymnasium Paulinum zwei Computerräume mit 16 bzw. 14 PC-Arbeitsplätzen zur Verfügung. Auf den Rechnern ist das Betriebssystem Windows 11 sowie die für den Unterricht relevante Software installiert, darunter neben üblichen Textverarbeitungs- und Tabellenkalkulationsprogrammen auch Software zur Entwicklung eigener Programme, etwa mit der graphischen Programmiersprache *Scratch*. Die Computerarbeitsplätze sind an das städtische Schulnetzwerk angeschlossen und werden über eine pädagogische Oberfläche verwaltet.

Weiterhin verfügt das Gymnasium Paulinum über 25 moderne Laptops, ebenfalls mit dem Betriebssystem Windows 11, die zur mobilen Arbeit am Computer einerseits von den Fachschaften genutzt werden und andererseits zur Ausleihe in einem allgemeinen Pool für die Naturwissenschaften verfügbar sind.

Weitere PCs befinden sich u. a. im Kollegiumszimmer, der Lehrbibliothek und im für Schülerinnen und Schüler zugänglichen Selbstlernzentrum sowie in einigen Fachräumen.

4.1.2. Breitband-Internetanschluss und schulweites WLAN

Das Gymnasium Paulinum verfügt über einen breitbandigen Internetanschluss und flächendeckendes WLAN im gesamten Gebäude, das über Access Points in aktuell etwa jedem zweiten Klassenraum ausgestrahlt wird. Die fest installierten Computer, etwa in den Informatikräumen, sind über LAN angebunden.

Das WLAN ist automatisch auf allen zentral verwalteten Mobilgeräten der Schule (also u. a. den Tablets und Laptops) eingerichtet. Zudem gibt es einen öffentlichen Teil des Netzwerks, der über eine „Hotelschaltung“ auch von Gästen am Paulinum und mit den Privatgeräten der Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte genutzt werden kann.

Die breitbandige Internetanbindung bildet das Rückgrat unserer leistungsfähigen und modernen IT-Infrastruktur für modernes Lernen am Paulinum. Die Vorteile einer solchen Anbindung liegen in der Nutzung zentraler Anwendungen und Dienste (Cloud Dienste, Plattformen zum Wissensaustausch etc.).

4.1.3. Präsentationstechnik

Für Präsentationszwecke verfügen nahezu alle Klassen- und Kursräume über einen leuchtstarken Deckenbeamer, z. T. auch über Kurzdistanzbeamer, sowie über einen Apple TV, über den sich Inhalte von den verwalteten iPads kabellos übertragen und an der Wand präsentieren lassen. Einige weitere Apple TV und Beamer sind mobil und können zentral ausgeliehen werden, ebenso wie eine Handvoll mobiler DVD-Player.

Derzeit verfügen wir zudem noch über sechs interaktive Whiteboards von Smart, die aber abgängig sind und in näherer Zeit gegen Whiteboards mit Kurzdistanzbeamern ausgetauscht werden sollen.

4.2. Zusammenarbeit mit außerschulischen Partnern

Lehrkräfte des Paulinum engagieren sich mit Unterstützung der Schule in schulübergreifenden Fachgruppen und Netzwerken mit dem Ziel der zeitgemäßen, digitalen Unterrichtsentwicklung. Zuletzt war u. a. die Fachschaft Mathematik des Gymnasium Paulinum Mitglied des Projekts „Zukunftsschulen NRW – Netzwerk Digitalisierung im Mathematikunterricht“ und steht im Rahmen dieses Projekts im Austausch mit zehn anderen Schulen aus der Region zur gemeinsamen Entwicklung eines zeitgemäßen Mathematikunterrichts unter Einsatz digitaler Werkzeuge.

Seit einigen Jahren ist das Gymnasium Paulinum in einer Bildungspartnerschaft mit dem IT-Dienstleistungsunternehmen Atruvia (ehem. Fiducia & GAD IT AG), welches seit 2020 Mitglied der Wissensfabrik ist, einem Netzwerk großer Unternehmen mit dem Ziel, Kinder für die MINT-Fächer zu begeistern. Das Ziel ist es, die Schülerinnen und Schüler spielerisch an Informationstechnologien aus dem Alltag heranzuführen. Zudem sollen Technologien verstanden und selbst gestaltet werden. Das Paulinum nimmt damit teil am Projekt IT2School, wodurch wir Lehrmaterialien und -konzepte sowie Lehrkräftefortbildungen und Unterstützung im Informatikunterricht sowie anderen Fächern im MINT-Bereich erhalten. Die Unterstützung ist dabei stets freiwillig, die Materialien sind werbungs- und logofrei und die Implementierung der

Konzepte im Unterricht richtet sich nach den pädagogischen Erwägungen der unterrichtenden Lehrkräfte.

Seit vielen Jahren kooperiert das Paulinum zudem mit verschiedenen Arbeitsgruppen innerhalb der Universität Münster, bspw. im naturwissenschaftlichen Bereich mit dem MexLab, und kann auf diesem Wege zum einen immer wieder Projekte unter Beteiligung von Schülerinnen und Schülern und mit Mitwirkung von Mitarbeitenden der Universität Münster durchführen sowie andererseits auf Expertise und Beratung im technischen Bereich zurückgreifen, so geschehen zum Beispiel im Vorfeld der Anschaffung eines 3D-Druckers für den Pauliner Makerspace, unser Schülerlabor.

In ähnlicher Weise können wir auf kommunale Ressourcen zugreifen, etwa auf das MedienCafé der Stadt Münster, das uns etwa bei der Auswahl eines Lasercutters für das Schülerlabor fachlich und didaktisch beraten konnte.

4.3. Wartung und Pflege

Den First-Level-Support übernimmt am Gymnasium Paulinum ein engagiertes Team von Lehrkräften aus dem „Digiteam“. Hierzu gehört u. a.:

- Kontoadministration
- Schulinterne Fortbildungen
- Behebung kleiner Störungen und Mängel
- Weiterleitung größerer Mängel
- Pflege, Säuberung
- Netzwerkbetreuung
- Organisation von Informationsveranstaltungen und Methodentagen
- ...

Für die Betreuung und Administration der schulischen IT-Infrastruktur im Second-Level-Support nimmt das Paulinum als Münsteraner Schule die Dienste des städtischen IT-Dienstleisters citeq in Anspruch (<https://www.citeq.de>) und dort spezifisch der Abteilung citeq@school. Diese kümmert sich um Belange der Wartung und Bereitstellung der Serverinfrastruktur einschließlich des Schulservers, Hardware (PCs und Laptops), Probleme bei der Verwendung von schulisch benötigter Software, Verwaltung des MDM, in dem die iPads verwaltet werden, einschließlich der Erstkonfiguration der Geräte, u. vm.

4.4. Ausblick und Ziele

Mit der Ausrollung des Digitalpakts für Gymnasien im Jahr 2024 sieht das Gymnasium Paulinum als nächste größere technische Umwälzung den von der Stadt Münster geplanten Umbau der Präsentationslösungen in den Klassen- und Kursräumen, die dann flächendeckend über die gleiche Technik aus Whiteboards mit leuchtstarken Kurzdistanzbeamern, Apple TV und HDMI-Anschluss verfügen sollen. Neben dem Austausch abgängiger und teilweise veralteter Hardware in einigen dieser Räume verspricht der Umbau die Vereinheitlichung der Technik innerhalb des Schulgebäudes und damit eine Reduktion an Wartungsaufwand für alle Beteiligten am Support.

5. Fortbildungsplanung

5.1. Bedeutung einer permanenten Weiterqualifizierung

Pädagogische Medienkompetenz ist Voraussetzung, um die zentralen Medienkompetenzstufen (Bewertung von Mediengestaltung, Diskussion von Medieneinflüssen, Bedingungen der Medienverbreitung und deren Beurteilung) bei den Lernenden zu erreichen. In diesem Bereich werden immer mehr Fragen zu Regularien und Rechten aufgeworfen, sodass pädagogischer Medienkompetenz eine immer größer werdende Bedeutung zukommt.

Nach einer Erhebung des Fortbildungsbedarfs innerhalb des Kollegiums wurden die zunächst benötigten Fortbildungsmaßnahmen auf den Weg gebracht. Ziel war eine Systematisierung und Strukturierung der Weiterbildung, um einen möglichst breit gestreuten und breitgefächerten Bildungsstand des gesamten Kollegiums zu ermöglichen. Diese fachliche Medienbildung ist eine unerlässliche Voraussetzung für eine pädagogische Einbindung der Medien in den Unterricht, gleichwohl ist sie nur eine Voraussetzung, denn über den Sinn und die Effizienz eines Medieneinsatzes im Unterricht muss der Unterrichtende in der Planung und im Ablauf einer Unterrichtsreihe jeweils situationsbezogen entscheiden.

Grundsätzlich sollen am Gymnasium Paulinum Fortbildungen so angeboten werden, dass Kolleginnen und Kollegen sich rechtzeitig mit der von ihnen einzusetzenden Software und den technischen Voraussetzungen beschäftigen können.

5.2. Multiplikatorenprinzip und Modalitäten

Das Prinzip der Multiplikatoren in kleinen Gruppen am Gymnasium Paulinum ist in den letzten Jahren auf große Resonanz gestoßen. Eine Fortbildung der Kolleginnen und Kollegen erfolgt dabei oft in Kleingruppen, da die jeweiligen Experten sich dann ganz speziell den individuellen Problemen und Fragestellungen einzelner Kolleginnen und Kollegen widmen können. Einige Lehrkräfte nehmen eine regionale oder überregionale Fortbildungsmöglichkeit wahr. Fortbildungen in Kleingruppen, die in kürzeren Abständen und Zeiteinheiten stattfinden, sind leichter zu terminieren und zeigen eine erhöhte Bereitschaft zur Teilnahme.

Je kleiner die Gruppe der Fortzubildenden, desto individueller kann auf die je nach Fachzugehörigkeit und Vorkenntnissen oft sehr unterschiedlichen Voraussetzungen eingegangen werden. Auch bei nicht fachgebundener Software erweist es sich als günstig, wenn die Fortbildung von ähnlichen Fachkonferenzen besetzt ist, z. B. von Sprachen, Naturwissenschaften und Gesellschaftswissenschaften, um die Anwendungsmöglichkeiten direkt fachspezifisch kennen und erproben zu lernen. Die Erfahrung zeigt, dass der Erfolg der Fortbildung zur Anwendung von Software bei kleineren Gruppen deutlich höher ist, was sich letztlich auch in der Zufriedenheit der teilnehmenden Kolleginnen und Kollegen äußert.

Überdies ist eine Fortbildung in der Regel dann sinnvoll, wenn die darin erworbenen Kenntnisse zeitnah zur Anwendung kommen können. Die praktische Anwendung von neuer Software ist besonders beim erstmaligen Einsatz Voraussetzung dafür, dass mit dem entsprechenden Programm souverän umgegangen werden kann, sodass ein wiederholter Einsatz im Unterricht jederzeit praktikabel ist. Auch das spricht für möglichst individuelle Terminabsprachen für Fortbildungen, die bei geringer Teilnehmerzahl auch außerhalb der wenigen kollegiumsinternen Fortbildungstagen stattfinden können.

Angebote zu kollegiumsinternen Fortbildungen in der oben beschriebenen Weise werden unter anderem zu

- Speziell im Unterricht verwendeter Apps
- Lernplattformen
- Smartboardsoftware bzw. zur technischen Handhabung des Smartboards
- Umgang mit iPads

angeboten. Hinzu kommen viele Fortbildungen zu fachspezifischer Software, die von den Fachkonferenzen initiiert werden.

6. Evaluation und Fortschreibung

Um sicherzustellen, dass die pädagogischen Ziele sinnvoll gesetzt sind, die technische Ausstattung bedarfsgerecht ist und die Supportstrukturen funktionieren, ist eine regelmäßige Evaluation des Medienkonzeptes unersetzlich. Eine Evaluation und Aktualisierung des aktuellen Konzepts sind daher in Intervallen von drei bis vier Jahren vorgesehen.

7. Anhang – Konzeptpapier Digilinum

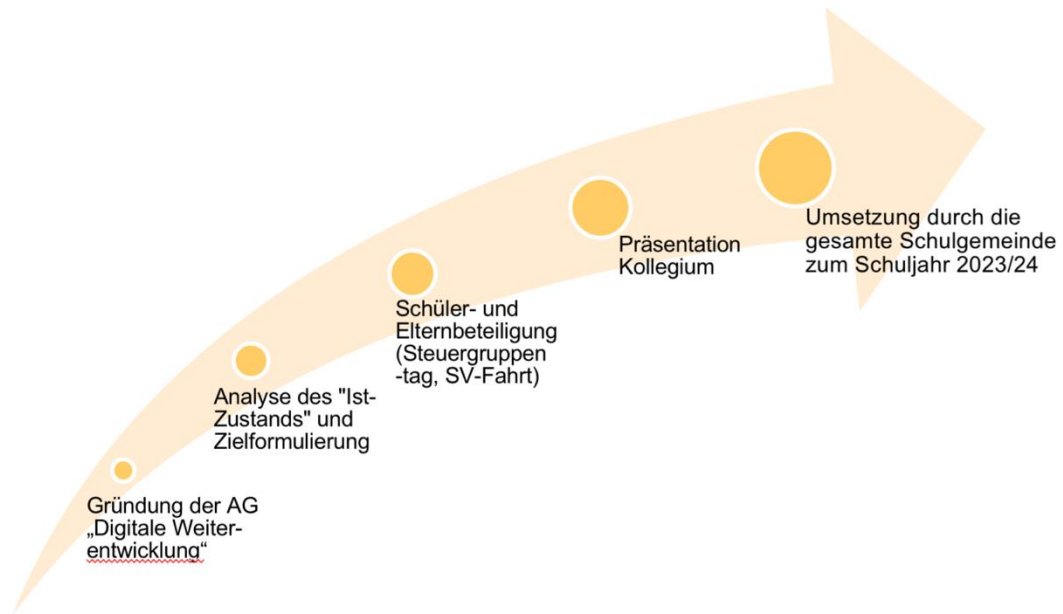
Digilinum

Digitalisierung am Paulinum

Leitfaden für einen bewussten Tabletumgang am Paulinum

April 2023

a) Die Genese



b) Das Digilinum





1. Unterrichtsgestaltung

Leitmotiv – Unsere Vision:

Miteinander: Schule ist und bleibt ein Ort der sozialen und physischen Begegnung und Interaktion.

Wie kann das Tablet als „neues“ Medium dieses Miteinander fördern?

Allgemeine digitale Kompetenz – Voraussetzung und Ziel zugleich:

Allgemein können die Schüler:innen nicht nur technisch fließend mit digitalen Endgeräten (speziell: Tablets) umgehen, sie haben auch gelernt, wann der Einsatz sinnvoll ist und wann nicht. Sie kontrollieren die Geräte, anstatt sich von ihnen kontrollieren zu lassen. Dazu gehört vor allem die Erkenntnis, wie wichtig „bildschirmfreie Zeiten“ im (Schul-)Alltag sind.

Unterricht – Utopie oder Orientierungshilfe?! Die pädagogische Freiheit der Lehrkraft entscheidet:

Beim Betreten der Klasse findet die Lehrkraft eine Gruppe von Schüler:innen vor, die sich unterhalten und ihre Pause genießen. Das Tablet bzw. Handy ist ausgeschaltet sowie in der Tasche bzw. auf dem Tisch.

Sobald sich die Lehrkraft eingerichtet hat, kommen die Schüler:innen – ggf. auf das Zeichen der Lehrkraft – zur Ruhe, haben ihre Materialien (Tablet, Etui/Stifte, Collegenblock und ggf. ihr Buch) vor sich auf dem Tisch liegen und sind bereit für den Unterricht.

Alle Tablets steuert die Lehrkraft über eine App (Classroom oder Jamf Teacher) verlässlich, um ungewollte Ablenkungen (andere Apps, Videos, Spiele oder Chats) zu vermeiden.

Als Kursheft dient das OneNote-Notizbuch, das sauber geführt wird. Dazu gehören die Notation, die ggf. von der Lehrkraft angeleitet oder zugewiesen wurde, sowie Inhalte, Schrift und allgemeine Darstellungsleistung. Das OneNote-Notizbuch dient als vollständiges Unterrichtsportfolio. So können Schüler:in wie Lehrkraft auf Vergangenes und Gelerntes schnell und anschaulich zurückgreifen, sodass eine strukturierte und transparente Vorbereitung auf Leistungsüberprüfungen gewährleistet ist. Auch Hausaufgaben und sonstige schriftliche Leistungen lassen sich im Bedarfsfall angenehm einsehen und für den Unterricht (oder ggf. zur Notengebung) gewinnbringend einsetzen.

Der Collegenblock ist ein weiteres Medium, welches regelmäßig im Unterricht genutzt wird. Viele schriftliche Erzeugnisse wie Texte, Analysen und Zeichnungen werden analog erstellt. Zum Ende des Unterrichts bleibt den Schüler:innen Zeit, diese analogen Erzeugnisse abzufotografieren und auf der entsprechenden OneNote-Seite hochzuladen.

Die Schüler:innen benutzen ihr Tablet erst dann, wenn die Lehrkraft sie dazu aufgefordert hat. Sofern ein Unterrichtsgespräch ohne Tablet geführt werden soll, werden die Tablets zugeklappt oder ausgeschaltet. Bei einem Gespräch mit Tablet (z.B. zum Abgleich und der Vervollständigung der Ergebnisse) oder auch während einer eigenständigen Bearbeitungsphase beschäftigen sich die Schüler:innen nicht mit anderen Apps, Videos sowie Spielen zur Ablenkung

bzw. haben durch die Steuerung der Tablets via Classroom oder Jamf Teacher erst gar nicht die Möglichkeit, dies zu tun.

Allgemein halten sich die Schüler:innen während des Unterrichtsalltag an die „drei goldenen Regeln“ (vgl. „Digilinum“ Kapitel 4) und nutzen keine Apps zur Ablenkung oder zum Zeitvertreib. Die Lehrkraft sanktioniert Regelverstöße konsequent und transparent mit den vereinbarten erzieherischen Einwirkungen nach §53 Absatz 2 SchulG.

Die Unterrichtsstunden sind somit methodisch bzw. medial abwechslungsreich gestaltet, wobei die durchschnittliche „Tablet-Zeit“ im Sinne unseres pädagogischen Konzepts des sog. „Blended Learning“ 50% der gesamten Unterrichtszeit eines Schultages nicht überschreiten sollte. Hierzu trägt natürlich auch die Abwechslung bei, die ein gesamter Schultag mit den unterschiedlichen Fächern bietet. Ganz bewusst und gezielt sollten hier „bildschirmfreie Lerninseln“ (z.B. im Fach Sport) für die Schüler:innen geschaffen werden.

Am Ende einer jeden Unterrichtsstunde haben sowohl die Schüler:innen die Möglichkeit und Zeit, um ihr OneNote-Notizbuch zu führen, zu vervollständigen und zu ordnen als auch die Lehrkraft, um die Hausaufgaben über WebUntis zu stellen.

Nach der Stunde wird das Tablet (unaufgefordert) zugeklappt oder ausgeschaltet und in der Tasche verstaut, um in der Pause die vereinbarte „bildschirmfreie Zeit“ zu gewährleisten (siehe die „drei goldenen Regeln“).

Kommunikation zwischen den Schüler:innen und Lehrkräften über den Unterricht hinaus erfolgt über Teams bzw. IServ. Dazu gehören der Austausch von Informationen und Formularen sowie Nachfragen, oder persönliche Nachrichten. Die Schüler:innen antworten gewissenhaft (und zügig) auf Mails oder Chatanfragen der Lehrkräfte bzw. nehmen gegebene Informationen zur Kenntnis.

Insgesamt werden Informationen dosiert und nicht inflationär ausgetauscht (vgl. Anhang „Kommunikationsknigge“).

Im Einfordern der Regeln bzgl. des Tableteinsatzes (im Unterricht) ziehen alle Lehrkräfte an einem Strang!



2. Aufgleisung und Begleitung

Das digitale Arbeiten am Paulinum wird von Anfang an und stets in Rücksprache mit Klassenleitungsteams, Schüler:innen und Elternschaft begleitet.

Tabletnutzung und „Digilinum“ werden in jedem Schuljahr

- a) auf den jeweiligen Jahrgangsstufenkonferenzen der Sek I,
- b) auf den Elternabenden zu Schuljahresbeginn
- c) sowie im unterrichtlichen Kontext durch die Klassen- bzw. Kursleitung thematisiert.

2.1 Erprobungsstufe (Klasse 5-6)

Wichtig ist uns – auch als digitale Schule – dass die Schüler:innen der **fünften Klassen** in den ersten Wochen zunächst einmal in Ruhe am Paulinum ankommen und sich als Klasse finden können. Daher setzt die Einführung in die digitale Welt der neuen Schule erst mit einiger Verzögerung nach den ersten Schulwochen ein, wenn die Kinder sich im neuen Alltag soweit zurechtgefunden haben, dass wir den nächsten Schritt wagen und sie in unser digitales Schulleben mit einbinden möchten. Lediglich die Einführung in die **Stundenplan-App WebUntis** findet zeitnah statt, denn darüber können Schüler:innen und Eltern den Stundenplan und Vertretungen sowie die gestellten Hausaufgaben und Fehlstunden einsehen. Für WebUntis erhält jedes Kind einen Schüler:innen-Zugang, die Eltern einen Elternzugang und die Funktionen der App werden von der Klassenleitung vorgestellt und eingeübt.

Mit einigem Abstand erhalten die Kinder nach etwa vier bis sechs Wochen - aber noch **vor den Herbstferien** - durch ihr Klassenleitungsteam ihre Zugangsdaten für IServ und Microsoft Teams und werden beide Dienste im Unterricht kennenlernen und ausprobieren. Die Eltern erhalten eine schriftliche Information über Registrierung und Nutzung der beiden Apps.

Über **IServ** erhalten alle Schüler:innen eine schulische Mailadresse und können dort ihre schulischen Mails abrufen. Zudem ist über IServ der Schulkalender einsehbar.

Über **Teams** findet – v.a. ab Klasse 7 – die interne Kommunikation und in Verbindung mit OneNote die Unterrichtsorganisation statt, auch Vertretungsaufgaben werden ab Klasse 7 über Teams gestellt. In Klasse 5 und 6 spielt Teams im Unterrichtsalltag noch keine Rolle, sondern dient in der Erprobungsstufe lediglich in manchen Klassen schon mitunter zur Klassenkommunikation untereinander, ggf. zum Teilen von Fotos nach Veranstaltungen und Fahrten oder Zur-Verfügung-Stellung von Materialien – alles aber immer nur in Absprache mit der Klasse und grundsätzlich noch in sehr reduzierter Form.

Die **stufenweise Einführung** in unser digitales Arbeiten am Paulinum erfolgt in Klasse 5 und 6 zum einen über den reduzierten Einsatz von schulischen Tablets im Unterricht und medienpädagogische Angebote durch die **Mediencouts**, zum anderen über den **Informatikunterricht** in Klasse 6.

Es wird darauf geachtet, dass spätestens in der **Jahrgangsstufe 6** in jedem Fach mindestens einmal pro Schuljahr das Tablet zum Einsatz kommt, damit die Kinder verschiedene Arbeitstechniken, Recherchemöglichkeiten und ggf. fachspezifische Apps kennenlernen und sich langsam mit dem Umgang mit den Geräten vertraut machen. Um einen reibungslosen Einsatz und eine dauerhafte Verfügbarkeit zu gewährleisten, steht jeder Klasse bald ein Satz schulischer Tablets (etwa in 2:1 Ausstattung) im geschlossenen Ladeschrank im eigenen Klassenraum zur Verfügung.

Sowohl IServ und WebUntis als auch Teams können – wenn gewollt – auch als App auf Tablet oder Handy installiert und ohne Einschränkungen nur in dieser Form genutzt werden.

Für die Nutzung von WebUntis, IServ und Teams ist es notwendig, dass die Kinder gemeinsam mit ihren Eltern die Accounts einrichten und sichere Passwörter vergeben. Da eine Autorisierung über eine Eltern-Mailadresse erfolgen muss, ist es sehr sinnvoll, diesen Vorgang zuhause durchzuführen. Die Eltern werden daher mit Vergabe der Zugangsdaten darum gebeten, zusammen mit ihren Kindern deren Accounts einzurichten und dafür zu sorgen, dass diese ihre Passwörter kennen. Für die Erstanmeldungen steht als Hilfestellung eine ausführliche bebilderte Anleitung zur Verfügung. Die zentralen Elemente von WebUntis, IServ und Teams und

der sichere Umgang mit beiden Apps werden den Kindern im Unterricht erklärt, es ist aber dennoch sinnvoll, den Umgang mit den Kernfunktionen auch zuhause zu üben.

Das **vierte Quartal im sechsten Schuljahr** steht im Zeichen der Vorbereitung des Übergangs zur Tabletklasse. Es finden sowohl ein **Informationsabend** für alle Eltern der Jahrgangsstufe sechs als auch Workshops in den einzelnen Klassen statt, damit die Schüler:innen frühzeitig mit den Rahmenbedingungen des Blended Learning und den Strukturen und Regeln des Lernens mit eigenen Tablets vertraut gemacht werden. Nach den Informationsveranstaltungen bekommen die Schüler:innen die Leihverträge ausgehändigt, die sie und ihre Eltern unterschreiben und noch vor den Sommerferien zurückgeben. Auf Grundlage der Verträge bereitet das Digi-Team die Vollausrüstung der Klassen mit Tablets und Zubehör vor.

Für pädagogische Fragen rund um Digitalisierung im Unterricht sowie für technische Fragen, z.B. rund um die Iserv- und Teamsaccounts können Kinder und Eltern sich zum einen immer gerne an das **Klassenleitungsteam** wenden, zum anderen an das **IT-Team** des Kollegiums (Frau Böttcher, Frau Werremeier, Herr Spallek, Herr Wilpsbäumer), das sie über tabletteam@paulinum.ms.de oder in den Sprechstunden der Kolleg:innen erreichen.

2.2 Mittelstufe (Klasse 7-10)

Zu Beginn des **siebten Schuljahrs** steht nicht mehr die Einführung in IServ, Teams und WebUntis im Vordergrund, sondern der alltägliche routinierte Umgang damit. Das Wissen über die Funktion und Nutzung dieser Apps sowie Kenntnis über persönliche Passwörter u.a. werden aus der Erprobungsstufe vorausgesetzt und ggf. im Rahmen eines Methodentages aufgefrischt. Im Fokus steht mit Beginn der Mittelstufe vielmehr der **Tableteinsatz** im Unterricht mit Blick auf eine **1:1-Ausstattung** der Schüler:innen.

In der **ersten Schulwoche** werden die städtischen Leihgeräte (Tablet, Hülle, Logi-Pencil) an die Schüler:innen der siebten Klassen verteilt. Dabei erhalten die Schüler:innen eine Einführung in die zentralen Merkmale der Hardware und des Umgangs mit den Tablets, z.B. zu Schutz und Pflege des Geräts, Einrichtung und Passwortvergabe, Laden des Akkus etc.

Im Laufe der **ersten drei Schulwochen** findet jeweils ein Methodentag in allen siebten Klassen statt. Dieser wird vom Klassenleitungsteam moderiert und kann nach Wunsch von einem Mitglied des IT-Teams begleitet werden. Je nach Erfahrungen und Bedürfnissen der Klassen können in den folgenden Wochen weitere Methodentage oder Workshops zu spezifischen Fragen der Tabletnutzung durchgeführt werden.

Zum Ende des **ersten Quartals** findet in den siebten Klassen eine Evaluation statt. Je nach Ergebnis wird zu Beginn des zweiten Quartals, kurz nach den Herbstferien, ein zweiter Methodentag terminiert, auf dem Schwierigkeiten thematisiert und aufgefangen werden können.

Auch in den **Klassen 8 bis 10**, in denen der unterrichtliche Tableteinsatz bereits routiniert läuft, können bei Bedarf Methodentage oder Workshopstunden anberaumt werden. Regelmäßige Evaluationen fragen den entsprechenden Bedarf bei Klassenleitungsteams, Schüler:innen und Eltern ab. Die Medienscouts unterstützen unter der Leitung von Christoph Becker und Lena

Beetz im *Peer-to-Peer*-Ansatz zu Themen wie Cybermobbing, Cybergrooming, Datenmissbrauch oder exzessiver Mediennutzung.



3. Methodentage

Möglicher Ablauf eines Methodentages für die Klassen 7 zu Schuljahresbeginn:

Der folgende grobe Ablaufplan soll zur Orientierung verwendet werden:

- (1) Begrüßung; Prüfung auf Vollständigkeit der Geräte und Stifte, Hinweis auf Personalisierung
- (2) *kurze* Wiederholung: Nutzung der verschiedenen Konten; Einrichtung der Apps:
 - A. Code des iPads selbst (Fingerabdrucksensor einrichten)
 - B. IServ für schulische Mails und Vertretungsplan
 - C. WebUntis für Stundenplan und Hausaufgaben
 - D. Office 365 für Teams (Kommunikation) und OneNote (Heftführung); ggf. Office Lens
 - E. Ggf. Nutzer:innen mit vergessenen Passwörtern sammeln, werden von KL zurückgesetzt
- (4) Apple TV besprechen und ausprobieren; Nutzungsregeln hierzu besprechen
- (5) Regeln zum Umgang mit dem iPad vorstellen, Regelplakat vorstellen
 - a. Ein besonderer Fokus sollte auf den Regeln für die Aufnahme von Ton- und Bildprodukten liegen.
 - b. Regeln und Sanktionen bei Verwendung der Geräte für nichtschulische Zwecke sollten klar kommuniziert werden.
- (6) Aktive Phase 1: Kennenlernen des iPads, bspw. per BiParcours
- (7) Aktive Phase 2: Bearbeitung einer Beispielaufgabe in OneNote unter Verwendung von Teams, sodass der Arbeitsablauf bei der Nutzung dieser Apps im schulischen Betrieb deutlich wird und die Schüler:innen sich in die Arbeit mit OneNote einfinden.
- (8) Besprechung der Nomenklatur für OneNote-Seiten und der Kommunikationsregeln in der Klasse
- (9) Beschriftung der Geräte und Pencils empfehlen (z. B. mit Washi-Tape)

Möglicher Ablauf eines Methodentages für die Klassen 8, 9 und 10 zu Schuljahresbeginn:

Die Gestaltung der Methodentage für die Klassen 8, 9 und 10 übernehmen die Klassenleitungsteams nach individueller Absprache, da diese ihre Lerngruppen am besten kennen. Sie besprechen z.B. im Vorfeld, welche Methoden und Regeln schon gut funktionieren und welche noch nicht.

- Welche Unterrichtsstörungen im Zusammenhang mit den Tablets sind aufgetreten (z. B.: Videos schauen im Unterricht, Chatten, Videocalls, Video- und Tonaufnahmen etc.)? Wie lässt sich hier Abhilfe schaffen?
- Sanktionen bei Regelverstoß werden den Kindern noch einmal ganz transparent gemacht.
- Klare einheitliche Regeln zur Heftführung werden wiederholt und geübt (Einheitlichkeit, Benennung der Seiten, Vollständigkeit, Abfotografieren von handschriftlichen Ergebnissen).
- Der digitale „Workflow“ im Unterricht wird mit den Kindern besprochen, um Einheitlichkeit und Verbindlichkeit herzustellen – zum Beispiel:

Wann dürfen die iPads generell im Unterricht verwendet werden und wann nicht? Wie viel tabletfreie Zeit ist im Unterricht (und außerhalb des Unterrichts) gewünscht und muss auch von den Kindern erwartet werden (s. Blended Learning Konzept; 45 % digital heißt auch: 55 % analog, Collegenblock und Stifte müssen immer mitgebracht werden)?

- Verfügbarkeit: Sind die iPads und Pencils da und sind sie geladen?

Darüber hinaus können folgende inhaltliche Aspekte behandelt werden:

- Cybermobbing und Hate Speech
- Verschwörungstheorien und Fake News
- Internetrecherchen und wie man sie durchführt

Anleitungen zur **Erstanmeldung bei Microsoft und IServ** sowie zur **Sicherung von Daten von OneNote und OneDrive** (zum Beispiel für das Paulinum nach Abitur oder Schulwechsel verlassene Schüler:innen) finden sich auf Teams -> Kollegium -> Tablets und Technik -> Dateien -> Anleitungen Tablets und Digitales.

Formulare für den **Schadensfall** finden sich auf Teams -> Kollegium -> Tablets und Technik -> Dateien -> Dokumente für Tabletclassen.



4. Regeln

Um digitale Endgeräte im schulischen Kontext gewinnbringend nutzen zu können, müssen die klassischen Schulregeln an eigenen Stellen sinnvoll ergänzt werden. Diese ergänzenden Regeln lassen sich auf wenige Grundsätze reduzieren. Das Paulinum hat sich auf die folgenden **drei goldenen Regeln** geeinigt:

1. **Das Tablet wird im Unterricht ausschließlich auf Anweisung der Lehrkraft genutzt.**

2. **Das Tablet wird im Unterricht ausschließlich für schulische Zwecke und in der Sekundarstufe I außerhalb des Unterrichts gar nicht benutzt.**
3. **Die Kern-Apps am Paulinum sind Teams und OneNote.**

Die Reduzierung auf einige wenige Regeln ist grundlegend notwendig, um deren Umsetzbarkeit sicherzustellen. Die Nutzung des Tablets als reines Arbeitsgerät während der Schulzeit ist hierbei der Leitgedanke.

Die goldenen Regeln werden durch die allgemeinen „Regeln für Tablet-Klassen“ (siehe Anhang) sowie durch den „Kommunikationsknigge“ (siehe Anhang) ergänzt und ausdifferenziert. Alle Regeln werden in den Klassen- und Kursräumen visualisiert und regelmäßig im Unterricht aufgegriffen. Gemeinsam bilden sie den Orientierungsrahmen für die gesamte Schulgemeinschaft am Paulinum.



5. Sanktionen

Der wiederholte Verstoß gegen Regeln und Absprachen im Schulkontext hat für die betreffenden Lernenden Konsequenzen. Hierbei stehen dem pädagogischen Personal erzieherische Einwirkungen und Maßnahmen, die durch das Schulgesetz (§ 53 Schulgesetz NRW (SchulG)) genau definiert sind, zur Verfügung. Dies gilt explizit auch für Verstöße gegen Regeln, die das digitale Lernen betreffen.

Bei einem wiederholten Verstoß gegen **eine oder mehrere der oben definierten Regeln** sind die folgenden erzieherischen Einwirkungen (in der folgenden Reihenfolge), nach §53 Absatz 2 SchulG vorgesehen:

das erzieherische Gespräch,

1. die Ermahnung mit Klassenbucheintrag und ggf. eine individuelle pädagogische Einwirkung (z. B. kurzfristige Wegnahme des Tablets),
2. schriftliche Missbilligung des Fehlverhaltens mit
 - a. zeitlich begrenztem Verbot (1-5 Tage) der Mitführung des Tablets in die Schule,
 - b. Nacharbeit unter Aufsicht nach vorheriger Benachrichtigung der Eltern,
 - c. dauerhafter, administrativer Einschränkung des Tablets

Grundsätzlich können Ordnungsmaßnahmen (z.B. schriftlicher Verweis) in Absprache mit der Schulleitung als Sanktion auch in Betracht gezogen werden, wenn alle anderen Mittel ausgeschöpft sind.



6. Administrative Steuerung - Aktueller Stand (4.4.2023)

- I. Verwaltung der Apple TV

Eine Verwaltung ist vermutlich zentral möglich; eine Aufnahme der Geräte in Jamf ist vorgesehen, erfordert aber noch einige Arbeit im Hintergrund (u. a. müssen alle Seriennummern protokolliert werden)

- II. Benennung der Schüler:innengeräte
 1. Aktuell sind im MDM Schüler:innennamen mit folgendem Kürzel hinterlegt: Max Mustermann, der 2019 an unsere Schule gekommen ist: MaMus19.
 2. Dadurch sind über den Namen des Gerätes für die meisten Kolleg:innen der/die Schüler:in zu identifizieren. Auch Classroom und Jamf sind so eingestellt, dass diese Namen angezeigt werden.

- III. Hinterlegung von Gruppen im MDM
 1. Im MDM sind Gruppen hinterlegt. Jede Lehrkraft sieht in Jamf Teacher / Classroom jede Lerngruppe der Sekundarstufe I automatisch und alle Kinder sind automatisch zugeordnet. Lerngruppen der Sekundarstufe II können von den Lehrkräften individuell selbst erstellt werden.

- IV. Tabletverwaltung mit Apple Classroom und Jamf Teacher
 1. Beides sind ähnliche Systeme, die auch parallel verwendet werden können. Classroom ist bereits seit einiger Zeit am Paulinum eingeführt. Die technische Einführung von Jamf Teacher erfolgte Anfang 2023.
 2. Hauptunterschied zwischen beiden Apps: Jamf Teacher funktioniert via (beliebigem) WLAN, während Classroom voraussetzt, dass sich die Geräte der Schüler:innen und der Lehrkraft im gleichen WLAN befinden und zudem die Schüler:innen-Geräte eine aktive Bluetooth-Verbindung unterhalten. Dadurch funktioniert Classroom grundsätzlich nur lokal, während Jamf Teacher theoretisch auch Einfluss auf Geräte ausüben kann, die sich zu Hause befinden). Aus diesem Grund können aus Datenschutzgründen über Jamf Teacher keine Bildschirme oder aktuell verwendete Apps eingesehen werden. Stattdessen funktioniert die Steuerung der Tablets im Wesentlichen unidirektional. Insgesamt funktioniert Jamf Teacher technisch etwas zuverlässiger als Classroom. Ein weiterer Unterschied: In Jamf Teacher ist eine Einschränkung auf mehrere Apps möglich (interessant z. B. für ein Klausur).
 3. Um die Hürde zur Verwendung der Anwendung Jamf Teacher zu verringern, werden für das Kollegium in Kürze (und danach bei Bedarf) Mikro-Fortbildungen zu dieser Anwendung angeboten. Im Rahmen dieser Fortbildungen sollen Anwendungsfälle und Möglichkeiten der App sowie aktuell bekannte technische Probleme angesprochen werden (bspw. Tablets, die nach Ende der Einschränkungzeit dennoch nicht wieder freigegeben sind).

Eine **Anleitung** für das Programm Jamf findet sich auf Teams -> Kollegium -> Tablets und Technik -> Dateien -> Anleitungen Tablets und Digitales -> Grundlagen von Jamf Teacher

V. Schulprofil auf den Tablets

1. Das Schulprofil auf den Tablets wurde umgestellt, sodass die Geräte nun immer mindestens in einem Privatmodus sind und zusätzlich zeitgesteuert in einem Schulmodus. Weitere zukünftige Profilanpassungen werden laufend geprüft.

Anhang

REGELN TABLET-KLASSE

Hardware/ Software



- Wir gehen sorgsam mit den Geräten um
- Wir fragen, bevor wir ein anderes Tablet nutzen
- Wir sorgen dafür, dass die Akkus geladen sind
- Wir bringen IMMER Kopfhörer und Pencil mit
- Wir schreiben mit dem digitalen Pencil
- Das Tablet darf in den Pausen NICHT genutzt werden
- Wir benutzen das Tablet nur nach Anweisung

Dateien

- Wir löschen oder verändern keine Dateien von Anderen
- Im „Collaboration“-Ordner werden grundsätzlich keine Dateien gelöscht
- Alle Dateien werden im Kursnotizbuch im jeweiligen Fachordner abgelegt
- Alle handschriftlichen Unterrichtserträge werden mit Office Lens nach Ankündigung abfotografiert und ins Kursnotizbuch eingefügt
- Wir sichern unsere Dateien unmittelbar nach einem fortlaufenden System: Fach-Nr.-Titel (Beispiel: DE-2.07-Gedicht)

Kommunikation



- Wir kommunizieren über „Teams“: In den allgemeinen Kanal sowie in die Fachkanäle gehört nur, was auch wirklich alle wissen müssen!
- Lehrpersonen werden nur in dringenden bzw. wichtigen Fällen angechattet
- Wir verschicken keine fertigen Hausaufgaben zum Abschreiben
- Während des Unterrichts wird NICHT gechattet!

Zum Klassenchat

- Es gibt nur einen Klassenchat, an dem ALLE Schülerinnen und Schüler teilnehmen
- Wir lästern nicht und beleidigen nicht in Chats
- Ernste Themen wie Streit oder Ärger, besprechen wir persönlich und OFFLINE
- Wir leiten keine Kettenbriefe weiter
- Wir teilen keine unangemessenen Fotos oder Videos
- Die Klassensprecher geben den Lehrpersonen Rückmeldung, falls es Regelverstöße oder Probleme im Chat gibt

Nur weil wir eine digitale Klasse sind, heißt das nicht, dass alle jederzeit erreichbar sind!

Foto/Video



- Wir fotografieren oder filmen NIE heimlich
- Wir holen uns stets das Einverständnis aller Personen, bevor wir Fotos oder Videos von ihnen machen
- Alle abgebildeten Personen müssen einem Endprodukt (egal ob Foto, Video, bearbeitet oder unbearbeitet) immer zustimmen; sollte die Zustimmung nicht erteilt werden, löschen wir die Aufnahmen sofort
- Wir halten uns immer an folgenden Ablauf:
 1. Jede Aufnahme wird laut angekündigt: „Achtung Aufnahme!“
 2. Es wird vor oder nach jeder Aufnahme mit einer kleinen Geste bestätigt, dass jeder Fotografierte mit dem Prozess einverstanden ist. Die Geste wird in der gleichen Situation unkompliziert per Foto oder Video festgehalten
 3. Alle Ergebnisse werden gemeinsam geprüft und ggf. gelöscht
- Bevor wir Aufnahmen teilen oder veröffentlichen (Soziale Netzwerke, Internet), holen wir uns das Einverständnis der abgebildeten Person
- Wir achten und respektieren das Urheberrecht



TEAMS

Kommunikationsknigge

In einen Fachkanal oder den Allgemeinen Kanal gehört nur, was wirklich **WICHTIG** ist und alle wissen müssen.

Für alles andere gilt: **AB IN DIE QUASSELECKE!**

Wenn jemand **KRANK** und deshalb **ZUHAUSE** ist, sollte er im Normalfall auch **NICHT** per Videostream am Unterricht teilnehmen.

WÄHREND des Unterrichts wird **NICHT** gepochelt!

Im Chat gelten die gleichen Umgangsformen wie im Klassenzimmer:
Wir bleiben **HÖFLICH** und kommunizieren **RESPEKTVOLL** miteinander.

Allgemeine **FACHLICHE** oder **ORGANISATORISCHE** Fragen gehören möglichst in den **FACHKANAL**.
Dort können sich die Schüler:innen auch gegenseitig helfen und Fragen beantworten.

INDIVIDUELLE Fragen und Probleme dürfen darüber hinaus gerne im privaten Chat geklärt werden.

Die Lehrer:innen sind stets bemüht bei **KONKRETEN** und **WICHTIGEN** Anliegen schnell zu antworten, wobei auch hier gilt, dass nicht jede:r immer und überall erreichbar sein muss.

Grundsätzlich behalten die Sprechstundenzeiten der Lehrer:innen ihre Gültigkeit.

Pausen sind wichtig!
Schaltet Eure Geräte auch mal aus!
Nur weil wir eine digitale Schule sind, heißt das nicht, dass Ihr jederzeit und überall erreichbar sein müsst.

