



MEDIENKONZEPT

AB SJ. 2024/25

Albert-Einstein-Gymnasium
Buchholz in der Nordheide



Foto von Mikhail Nilov: <https://www.pexels.com>

Verstehen – Hinterfragen – Gestalten
Mündige Teilhabe an der digitalisierten Gesellschaft

Inhalt

Einleitung	2
Zielsetzung des Konzepts	2
Grundlagen	2
Offenheit	2
1 Medienkompetenz schulen	3
1.1 Konzept zum selbstgesteuerten Lernen	3
1.2 Ziele	3
1.3 BYOD: Digitale Geräte verantwortungsbewusst verwenden	4
1.4 Sicher in sozialen Netzwerken: Die Webcoaches	4
1.5 Qualifizierungsmaßnahmen	5
1.6 Zuständigkeiten am AEG und Kooperationspartner	5
2 Technische Ausstattung des AEG	6
2.1 Medienbestand des AEG	6
2.2 Wartung der technischen Ausstattung	8
2.3 Nutzung von und Umgang mit Daten	8
3 Zusammengefasst	8
Anhang	9
I Kompetenzmatrix	9
II Umfrageergebnis	12
III BYOD Konzept	13

Einleitung

Zielsetzung des Konzepts

Die Stärkung der digitalen Medienkompetenz von Schüler*innen sowie Lehrkräften des Albert-Einstein-Gymnasiums steht im Zentrum dieses Medienkonzepts. Wir möchten, dass unsere Schüler aktiv an der Informations- und Wissensgesellschaft teilhaben können und ihr Handeln mündig reflektieren.

Grundlagen

Eine der Grundlagen der schulinternen Planungen bildet das Konzept der niedersächsischen Landesregierung „Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2025“¹. Medienkompetenz stellt sich dort als gesamtgesellschaftliche Aufgabe dar, die in der heutigen Zeit von Fake News und Desinformation auch das Ziel verfolgt, „die Fähigkeit des kritischen Denkens [zu vermitteln], um Bewertungen vornehmen, komplexe Realitäten analysieren und zwischen Meinungen und Tatsachen unterscheiden zu können“.

Der „Orientierungsrahmen Medienbildung“² in der allgemeinbildenden Schule“ des NLQ stellt die zweite wesentliche Grundlage dieses Konzeptes dar. Auch dieses begründet die Notwendigkeit zur Mediens Schulung, da eine mündige Teilhabe an der Gesellschaft nur mit einem klaren Verständnis für Medialität gelingen kann. Die Kompetenzmatrix aus dem Orientierungsrahmen dient den Fachschaften am AEG dazu ihre Beiträge auf verschiedenen Niveaustufen zu verorten und so die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler systematisch aufzubauen.

In der vorliegenden (vierten) Fassung wird an die vorangegangenen Konzepte des AEG angeknüpft, und das Medienkonzept bleibt auch zukünftig mit dem Schulprogramm und dem Konzept des selbstgesteuerten Lernens des AEG verzahnt (siehe 1.1).

Offenheit

Aufgrund der hohen Entwicklungsgeschwindigkeit im medialen Bereich ist dieses Konzept ein offenes, in das Neuerungen und Weiterentwicklungen in der Praxis laufend integriert werden. Die Umsetzung neuer Vorgaben und strukturelle Veränderungen der Schullandschaft (z.B. die Umstellung auf G9, Neugestaltung der Sek. II, Abschaffung der Facharbeiten ab Schuljahr 2027/28) erfordern allerdings eine kontinuierliche Anpassung, die nicht immer unmittelbar im verschriftlichten Medienkonzept darstellbar ist.

Somit ist es folgerichtig, in diesem Medienkonzept eiausgehend von grundlegenden Prämissen mit der notwendigen Flexibilität auf eine sich stetig wandelnde Medienlandschaft und neue Kompetenzanforderungen reagieren zu können.

¹ Presse- und Informationsstelle der Niedersächsischen Landesregierung (Hrsg.): Medienkompetenz in Niedersachsen – Ziellinie 2025, Hannover 2021. Online abrufbar unter: https://bildungsportal-niedersachsen.de/fileadmin/2_Portale/Medienbildung/medienbildung_vorgaben/013-StK_Konzept_Medienkompetenz.pdf (letzter Zugriff 04.02.2025)

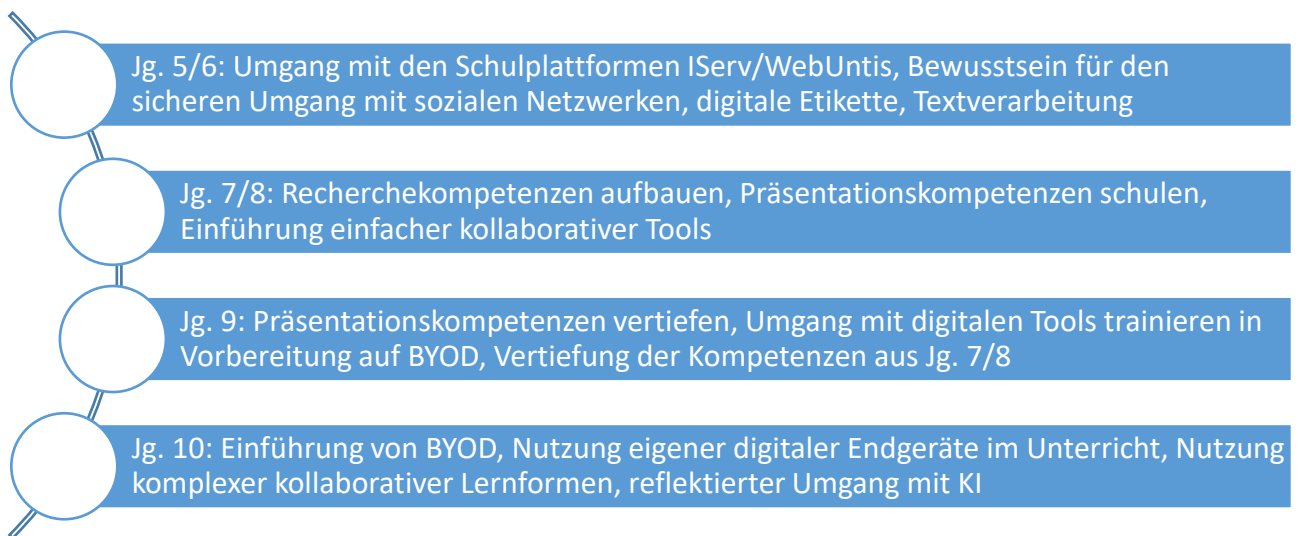
² Niedersächsisches Kultusministerium: Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule, Hannover Februar 2020. Online abrufbar unter: https://bildungsportal-niedersachsen.de/fileadmin/2_Portale/Medienbildung/medienbildung_vorgaben/Orientierungsrahmen_Medienbildung_Niedersachsen.pdf (letzter Zugriff 04.02.2025)

1 Medienkompetenz schulen

1.1 Konzept zum selbstgesteuerten Lernen

Seit 2016 arbeiten wir mit einem am AEG entstandenen Methoden- und Kompetenzcurriculum, das sich derzeit in der Überarbeitung und Aktualisierung befindet. Im Laufe des Schuljahres 2024-25 wird dieses neue **Konzept zum selbstgesteuerten Lernen** verabschiedet werden. Wir haben dabei den Ansatz gewählt, die Arbeit mit digitalen Medien in einer Vielzahl von Fächern integrativ zu schulen und mit der Ausnahme des 5. Jahrgangs kein eigenes Fach einzuführen.

Unser **Konzept zum selbstgesteuerten Lernen** soll über alle Jahrgänge hinweg den aktuellen Rahmenbedingungen gerecht werden und die bereits implementierten Kompetenzen verstätigen. Die darin abgebildeten jahrgangsbezogenen Schwerpunkte für den Umgang mit Medien lassen sich für die Sekundarstufe I simplifiziert folgendermaßen abbilden:



Um die jeweiligen Schwerpunkte systematisch aufzubauen, werden den Klassen- und Fachlehrkräften Materialien an die Hand gegeben, die im Sinne eines Spiralcurriculums diese Kompetenzen einführen, schulen und vertiefen. Ab der Jahrgangsstufe 10 ist die Nutzung digitaler Endgeräte integrierender Bestandteil des Unterrichts (1.3) und wird in der Sekundarstufe II konsequent weitergeführt. Medienkompetenz ist in jedem Fach zu schulen und die konkrete Ausgestaltung obliegt den Fachschaften.

1.2 Ziele

Das Medienkonzept zielt darauf ab, die systematische Schulung der Medienkompetenz von Schüler*innen fortzusetzen und auszubauen. Die Schulung im Umgang mit Programmen und digitalen Infrastrukturen, das sichere Handeln im Web und den sozialen Medien, sowie die unterrichtsspezifische Nutzung von Lernapps und anderen interaktiven Medien bilden die Grundlage des Umgangs mit digitalen Lernumgebungen. Programme zur Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Präsentationserstellung stehen den Schülerinnen und Schülern u.a. über unsere Schulplattform IServ zur Verfügung.

Des Weiteren verfügt das AEG über Schullizenzen für die kollaborative Lernplattform Taskcards sowie über einen Zugang zur Lernplattform Fobizz, welche den DSGVO-konformen Zugang zu KI-gestützten Tools sowohl für Lehrkräfte als auch für Schülerinnen und Schüler ermöglicht. Eine Übersicht der Applikationen und Tools, die in unserem Unterricht häufig Anwendung finden und der Standardsetzung dienen sollen, sind in unserem schulinternen [App-Portfolio](#) (> siehe QR-Code) einsehbar.



1.3 BYOD: Digitale Geräte verantwortungsbewusst verwenden

Unsere Schülerschaft nutzt mit Beginn des 10. Schuljahres eigene digitale Endgeräte im Unterricht. Das von uns 2021 eingeführte BYOD-Konzept³ sieht hierbei keine Festlegung auf ein bestimmtes Gerät oder Betriebssystem vor, sondern ermöglicht es den Schülerinnen und Schülern mit Geräten ihrer Wahl am Unterricht teilzunehmen. Dies spiegelt unserer Auffassung nach die Arbeitsrealität vieler Berufe wider und schult das plattformübergreifende Kooperieren und Lernen.

Darüber hinaus ermöglicht BYOD die Gestaltung neuer Aufgabenformate in allen Aufgabenfeldern und bietet eine Funktionsvielfalt, die sich sowohl pädagogisch als auch fachdidaktisch nutzen lässt. In einer 2024 durchgeführten Befragung⁴ der in Jahrgang 10 und 11 unterrichtenden Kolleginnen und Kollegen zeigte sich deutlich, dass die veränderten Möglichkeiten den Unterricht bereichern können.

Eine Ausweitung des BYOD-Konzepts auf jüngere Schülerinnen und Schüler ist derzeit nicht vorgesehen. Wir erachten es als sinnvoller, die gezielte unterrichtliche Nutzung digitaler Tools mit Hilfe der vorhandenen schuleigenen iPads besonders in den Jahrgängen 7 bis 9 vorzubereiten, da sich das Ablenkungspotential der Geräte als Herausforderung für den Lernerfolg jüngerer Schülerinnen und Schüler erwiesen hat.

1.4 Sicher in sozialen Medien agieren: Unsere Webcoaches

Beinahe alle Schülerinnen und Schüler am AEG verfügen über ein Smartphone und nutzen früh soziale Netzwerke, häufig mit negativen Auswirkungen auf die Klassengemeinschaft und die Kommunikation untereinander. Daraus ergibt sich ein weiteres Globalziel: Einen verantwortungsbewussten Umgang mit Smartphones zu schulen und auch den Bereich digitale Ethik stärker im Mediencurriculum des AEG zu verankern. In diesem Zusammenhang wird daher derzeit der Umgang mit privaten Smartphones im schulischen Rahmen auf den Prüfstand gestellt.

Mit den Webcoaches unterstützen Schülerinnen und Schüler der Jahrgänge 8-13 (Stand: Feb. 2025) die jüngeren Klassen bei Problemen wie Cybermobbing und beraten zu Fragen der Privatsphäre im Netz und Datenschutzrechten. Nach einer Ausbildung durch Katrin Ragge (Polizeiinspektion Harburg) und Silke Scheiderer (Reso-Fabrik e.V.) führen die Webcoaches auch Workshops durch. Feste Bestandteile sind derzeit die Workshops in Klasse 5 zur Netiquette im Chat und in Klasse 8 zur Prävention von Verbreitung jugendpornografischer Schriften. Als weitere



³ Siehe Anhang III

⁴ Siehe Anhang II

Aktionen begleiten sie den Safer Internet Day in Klasse 7 Ein weiterer Workshop für den 6. Jahrgang zum Thema "Straftaten im digitalen Raum" ist in Planung.

1.5 Qualifizierungsmaßnahmen am AEG

Die sich kontinuierlich entwickelnde Medienlandschaft erfordert eine sehr flexible und barrierefreie Form der Kompetenzentwicklung des Kollegiums. Daher wird schon seit Längerem ein Schwerpunkt auf die schulinterne Lehrkräftequalifikation im Rahmen von Vorträgen und Mikrofortbildungen gelegt. Dies fördert den kollegialen Austausch und bietet die Möglichkeit der gemeinsamen Unterrichtsentwicklung. In diesem Kontext sind im vergangenen Jahr folgende Schulungen erfolgt:

Januar 2024	Impulsvortrag „KI im Unterricht“ für das gesamte Kollegium
SchilF April 2024	• Prompt-Engineering: KI-Systeme bedienen • Fobizz Tools einsetzen • Alternative Prüfungsformate • Medienkritik und -ethik im Unterricht • Digitale Etikette an unserer Schule • Bettermarks im Matheunterricht einsetzen
September 2024	• KI und Fobizz Tools im Unterricht einsetzen (Wiederaufgriff des Themas nach Einführung der Fobizz Schullizenz) mit 10 Teilnehmenden (MI)
Januar 2025	• Einführung in die Nutzung der iPad Koffer: Steuerung mit Classroom (MI) • Kollaboratives Arbeiten mit digitalen Tools (MI)
Februar 2025	• Einführung in die Nutzung der iPad Koffer: Steuerung mit Classroom (MI)
weitere geplante Fortbildungen	• Wiederholung: Einführung in die iPad-Koffer (MI) • Sprachsensibler Unterricht mit KI-Unterstützung (Kp, MI) • KI-gestütztes Feedback mit Fello Fish (Bm) • Verbindlich für Jg. 10: Einführung in das Arbeiten mit BYOD (MI)

1.6 Zuständigkeiten am AEG

Beauftragte zur Koordination des digitalen Lernens und Arbeitens ist seit dem Schuljahr 2023-24 Frau Müller (MI). Als Beratungsgremium trifft sich unter ihrer Leitung vierteljährlich die AG Digitales Lernen und Arbeiten, die mit dem Ziel der Weiterentwicklung der Digitalität an unserer Schule u.a. Programmevaluationen vornimmt und das BYOD-Konzept weiterentwickelt. Unter der Leitung von Frau Lehmann werden außerdem Schülerinnen und Schüler als Webcoaches ausgebildet, um den Klassengemeinschaften in Jahrgang 5 schülernah und altersgerecht den sensiblen Umgang mit den sozialen Medien zu vermitteln (siehe 1.4).

Die Fachschaften sind wiederum verantwortlich für ihre Unterrichtseinheiten zur Medienkompetenzschulung und die Einarbeitung der Kompetenzmatrix. Den Fachobleuten kommt dabei eine besondere Rolle zu. Sowohl Herr Dickmanns und Herr Kieslich als Beauftragte für Datenschutz als auch

Herr Schmidt (Schulassistent) stellen eine wichtige personelle Ressource im Bereich Technik (Wartung, Umgang mit Daten, Folgenabschätzung) dar. Mit Herrn Schmidt-Schubert steht als Leiter der Technik-AG ein sehr kompetenter Kollege für die Nutzung der technischen Ausstattung der Rotunde zur Verfügung. Externe Partner im Bereich Pädagogik und Fachdidaktik sind Smiley e.V. sowie das Medienzentrum Hittfeld.

2 Technische Ausstattung des AEG

2.1 Medienbestand des AEG

Kommunikationsstruktur zum persönlichen und pädagogischen Datenaustausch

Unsere Schule verfügt mit IServ über eine bewährte Plattform zur digitalen Kommunikation. Die Implementierungsphase ist abgeschlossen und die Funktionalität wird vollumfänglich genutzt. Auf diese Kommunikationsplattform erhalten die Schülerschaft, die Elternschaft sowie alle Schulmitarbeiter einen Zugang. Dieser dient zur Anmeldung an alle in der Schule genutzten digitalen Dienste. In jedem Klassenraum können sich Lehrer und Schüler an den vorhandenen digitalen Endgeräten anmelden und auf ihren jeweils individuellen Datenbestand und auf Gruppendateien zugreifen.

Die Kommunikationsplattform beinhaltet für unsere Arbeit einige sehr wichtige Module:

- E-Mail-Kommunikation
- Dateiverwaltung bzw. Dateiaustausch auch von außerhalb der Schule möglich, um auf seinem persönlichen Datenbestand von überall arbeiten zu können.
- Kalender
- Stundenplan
- Gemeinsames Adressbuch
- Buchungen (Ausleihverfahren z.B. für digitale Endgeräte ohne festen Standort)
- Drucken (Druckaufträge vom auch vom eigenen Endgerät)
- Foren für den allgemeinen schulischen Austausch zwischen Schülern und Schülern, Lehrern und Schülern, Lehrern und Lehrern und einzelnen individuellen Gruppen
- Online-Nutzung von Office-Produkten (Texte, Tabellenkalkulation, Präsentationen)
- Stundenplan (Einsicht in alle Klassen- und Kollegiumspläne)
- Vertretungsplan > auch über WebUntis
- Schulbuchausleihe
- Umfragen
- Elternbriefe
- Elternsprechtanganmeldung
- Klassenkassen (geplant)
- Digitale Tools über die Schnittstelle „Eduplaces“
- Zugriff auf die Niedersächsische Bildungscloud
- Zugriff auf bestimmte Apps wie Classtime u.a.

Digitale Tafeln und Präsentationssysteme

Unsere Schule verfügt über digitale Panels der Firma Promethean in allen Klassenräumen. Diese sind mit allen üblichen Geräten (iPads, Laptops, Smartphone) koppelbar und verfügen darüber hinaus über eine Windowsoberfläche, die mit IServ verbunden ist. Zudem ist jedes Panel mit Lautsprechern ausgestattet, sodass ein Abspielen von Video- und Audiodateien möglich ist. In allen Gebäudeteilen ist ein schuleigenes WLAN eingerichtet, das für schulischen Zwecke von Schülerinnen und Schülern ab Jg. 10 (BYOD) und allen Lehrkräften genutzt werden kann. Somit verfügt unsere Schule über umfassende Möglichkeiten der digitalen Unterrichtsgestaltung.

Unterrichtsspezifische Hard- und Software, digitale Arbeitsgeräte

Für spezifische Unterrichtseinsätze im Fachunterricht mit Bezug zur Mediennutzung/ Medienbildung verfügt die Schule über sieben für jede Kollegin bzw. für jeden Kollegen über IServ buchbare iPad-Koffer mit insgesamt 88 Schülergeräten, die die zwei Computerräume mit den vorhandenen digitalen Arbeitsplätzen (53) ergänzen. Verwaltet werden die iPads über eine Mobile Device Management Lösung (Jamf) und gesteuert mit Hilfe der Apple Classroom Anwendung. Des Weiteren nutzen wir in der sogenannten Lehrerarbeitsstation digitale Arbeitsplätze zu Recherche- und Unterrichtsvorbereitungszwecken. Die Schülerinnen und Schüler jüngerer Jahrgänge haben in der Mediothek die Möglichkeit auf drei stationäre Endgeräte zuzugreifen.

Im Allgemeinen werden sämtliche digitale Endgeräte für folgende Anwendungsszenarien genutzt:

- Internetrecherche
- Office-Anwendungen und Präsentationssoftware
- Bildbearbeitung
- Filmbildung / Videoschnitt
- Audibearbeitung
- Mindmap-Erstellung
- Kommunikation (IServ)
- Mathematiksoftware und Programmierung (Informatik)
- Sowie div. Webanwendungen und fachspezifische Tools >>>



[App-Portfolio des AEG](#)

Explizitere Beschreibungen zu der fachspezifisch genutzten Ausstattung findet sich in den schuleigenen Arbeitsplänen (SAP) der Unterrichtsfächer und sind durch die entsprechenden Fachkonferenzen verabschiedet.

Verwaltung

Folgende Programme werden in der Verwaltung verwendet:

- Programm zur Stunden- und Vertretungsplanung: WebUntis
- Schulverwaltungssoftware (Mittelstufe / Oberstufe): WinSchool
- Zeugniserstellungssoftware (Mittelstufe / Oberstufe): XSchool
- Bibliotheks- und Verleihsoftware (Schulbuchausleihe): Für die Schulbuchausleihe: IServ integriert / Für die Mediotheksausleihe: Littera
- Finanzbuchhaltung: Starmoney

2.2 Wartung der technischen Ausstattung

Der **First-Level-Support** wird an der Schule in der Regel von unserem Schulassistenten Herrn Schmidt übernommen. Da Herr Schmidt vor Ort ist, werden viele Anfragen direkt bearbeitet. Die Kontaktaufnahme erfolgt im persönlichen Gespräch, per Mail oder per Telefon über das Sekretariat. Die Wartung (Hard- und Softwarefehlerdiagnose, Updates und Programme aufspielen) aller Windows- und Linux-Computer und Server (außer IServ) in der Schule obliegt Herrn Schmidt. Die Wartung des WLAN-Netzwerkes sowie den IServ-Server ist die ITK zuständig. Kurzfristig ist die Erneuerung der Geräte im Computerraum 120 vorgesehen.

Der **First-Level-Support der iPads** wird von Frau Müller durchgeführt. Das Management der Geräte in Jamf-School wird sowohl von ihr als auch von der ITK unterstützt. Die Steuerung der Profile der schuleigenen Geräte erfolgt durch die ITK. Hier ist Daniel Radtke der primäre Ansprechpartner.

Die **Technik-AG** ist ihrerseits vor allem verantwortlich für Veranstaltungen jedweder Art in der Rotunde. Sie pflegt und wartet im Rahmen der Möglichkeiten die Ton- und Lichttechnik in der Rotunde selbst. Diese AG wird von Herrn Schmidt-Schubert geleitet.

2.3 Nutzung von und Umgang mit Daten

Gegenwärtig wird am AEG die Plattform IServ genutzt. Alle Nutzerinnen und Nutzer sind angehalten bei der Erstellung und Versendung von Daten auf möglichst sichere und kompatible Dateiformate (idealerweise PDF) zurückzugreifen. Gewissermaßen in konkurrierendem Nebeneinander zur datenschutzkonformen Plattform IServ stehen insbesondere unter den Schülerinnen und Schülern auf deren privaten Endgeräten private Messenger-Dienste und soziale Netzwerke zur Verfügung, auf welche die Schule keinen Einfluss hat.

Alle von der Schule als Lizenz angeschafften Softwarelösungen und Angebote wie z.B. Taskcards und Fobizz sind datenschutzkonform verwendbar.

3 Zusammengefasst

Das Medienkonzept des AEG ist immer dann um einen verantwortungsbewussten Einsatz von Digitalität bemüht, wenn das Lernen und Arbeiten unterstützt und gefördert wird. Digitalität als Selbstzweck steht an unserer Schule nicht an erster Stelle, sondern die sinnvolle, das Lernen unterstützende und auch kritisch-reflexive Nutzung digitaler Tools. Die digitale Grundausstattung und das BYOD-Konzept unserer Schule bieten den Schülerinnen und Schülern eine flexible Lernumgebung, eine sensible Einführung digitaler Lernumgebungen und eine auf Kompetenzentwicklung bedachte didaktische Konzeption an. Die kontinuierliche Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften, Schülern und Eltern sowie die regelmäßige Evaluierung der Maßnahmen tragen zur stetigen Weiterentwicklung des Konzepts bei. Somit sehen wir unsere Schule gut vorbereitet, um den Anforderungen der Digitalisierung gerecht zu werden.

Anhang I: Kompetenzmatrix

1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.	... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.
... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.	... analysieren relevante Quellen. ... verarbeiten Suchergebnisse.	
... entwickeln erste Suchstrategien.	... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.	... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.
... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.	... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.
... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.	... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.	... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.
... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.	... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.	... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.

2. Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.	... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.
... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.
... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. ... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.	... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.
... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.	... kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.
... teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).	... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.

3. Produzieren und Präsentieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.	... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.	... setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.
... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.	... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.	... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.
... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.	... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.	... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.
	... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.	... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.
... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.	... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.

4. Schützen und sicher Agieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.	... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.
... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).	... entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen.	... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.
... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).	... wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.	... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.
	... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.	... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.
... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.	... nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit.	... identifizieren Mechanismen zur Verbraucher manipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.
	... berücksichtigen Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen.	
... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.	... nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.

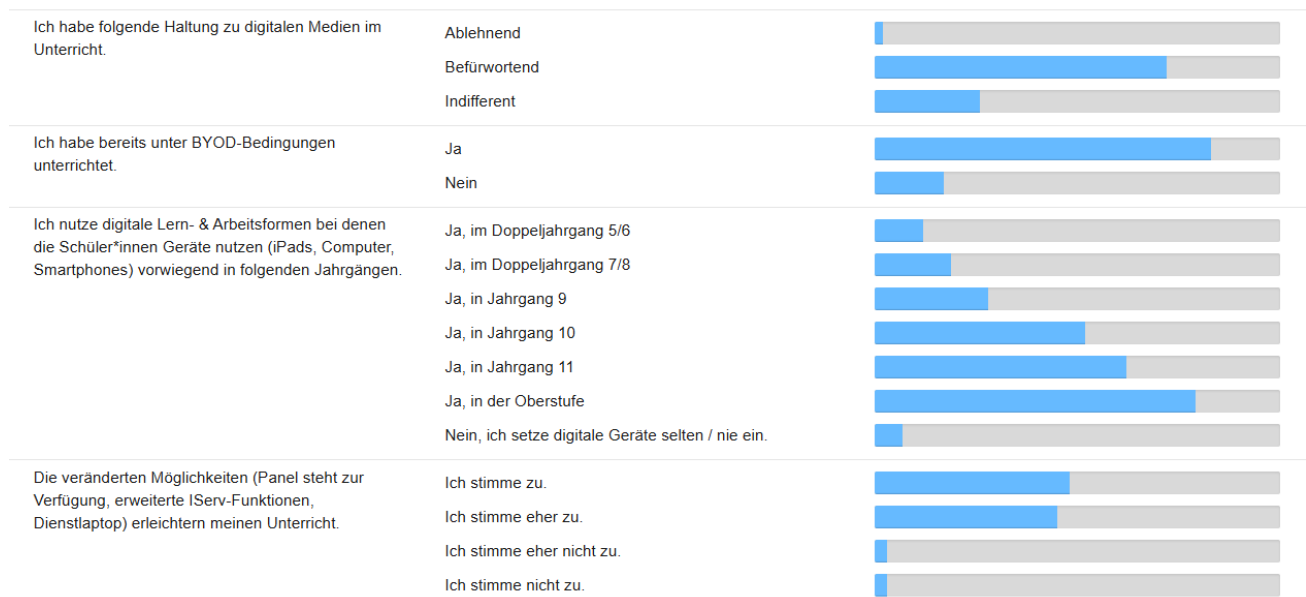
5. Problemlösen und Agieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).	... formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.	... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.
... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).	... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.	... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.
... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.	... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.
... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.	... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.	... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen. ... planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.
... identifizieren technische Probleme.	... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme. ... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. ... entwickeln Lösungsstrategien.	... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.
... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	... setzen Lösungsstrategien effektiv um. ... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.

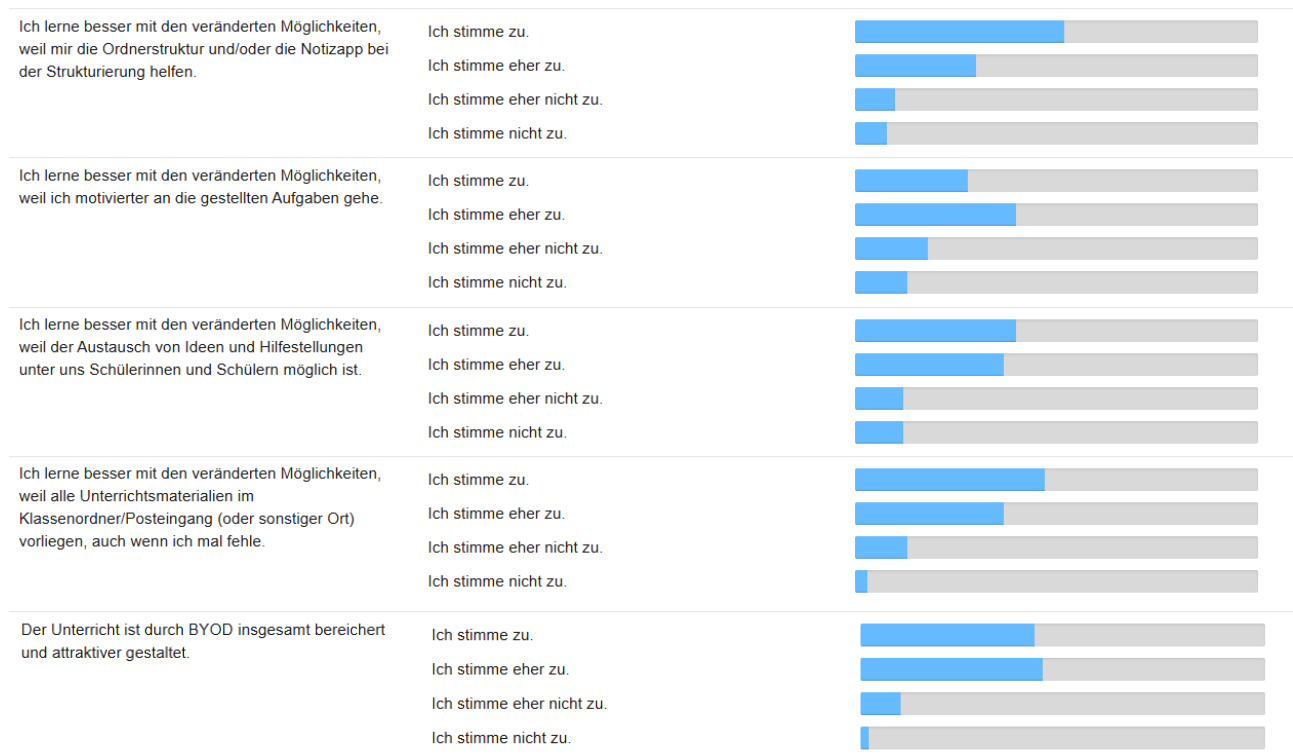
6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Kompetenzstufe 1	Kompetenzstufe 2	Kompetenzstufe 3
	Schülerinnen und Schüler ...	
... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.	... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.	... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.	... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. ... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).
... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.	... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.	... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.
... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.	... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. ... orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.	... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. ... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.
... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.	... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.	... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. ... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.

Anhang II: Umfrage im Kollegium zu BYOD



Umfrage unter den Schüler*innen des BYOD-Jahrgangs 2023/24



Anhang III

Das BYOD-Konzept in Kürze

Digitalisierung spielt in nahezu allen Lebensbereichen eine immer größere Rolle. Das gilt nicht zuletzt für den schulischen Bereich, in dem unsere Schülerinnen und Schüler in vielerlei Hinsicht mit digitalen Medien, Methoden und Inhalten konfrontiert werden. Die Bedingungen der Corona-Pandemie haben diesen Aspekt nur noch deutlicher werden lassen.

Was ist BYOD?

Aufbauend auf der kürzlich modernisierten digitalen Grundausstattung wollen wir unseren Unterricht insgesamt stärker digital stützen. Ein wesentlicher Baustein dieses Unterrichts soll ein von den Eltern angeschafftes digitales Endgerät sein – nach dem Prinzip des Bring-Your-Own-Device (BYOD). Die Vorteile dieses Konzepts liegen nicht zuletzt in der Flexibilität der Verfügbarkeit und der individuellen Vertrautheit mit dem eigenen Gerät. Dabei kann es sich sowohl um ein Tablet als auch einen Laptop handeln.



Umsetzung am aeg

Wir verstehen unser Konzept als einen Prozess, der sich durch Verbesserungen und Ergänzungen ständig weiterentwickelt. Dazu gehört die Evaluierung der einzelnen Schritte, der ständige Meinungsaustausch mit Schülerinnen und Schülern und Eltern, die Einbeziehung von Erfahrungen einzelner Lehrkräfte, einzelner Klassen oder auch anderer Schulen.

Das Konzept wurde eingeführt unter den folgenden Rahmenbedingungen:

- Der Start erfolgte zum 2. Schulhalbjahr 2021/22.
- Seit dem Schuljahr 2023/24 beginnt BYOD im 10. Jahrgang zu Beginn des Schuljahres mit einem allgemeinen Einführungstag. Die Verwendung der Geräte wird dann folgerichtig in den Jahrgängen 11-13 fortgesetzt.
- Es wird kein konkretes Gerät vorgeschrieben. Stattdessen formulieren wir technische Mindestanforderungen, die durch unterschiedliche Geräte(-typen) erfüllt werden können. Auf diese Weise möchten wir die Festlegung und somit Einschränkung auf ein Betriebssystem vermeiden und auch durch Vielfalt die Medienkompetenz unserer Schülerinnen und Schüler erhöhen.
- Ein digitales Endgerät hat im Kern die Funktion eines Hilfsmittels. Der Gebrauch im Unterricht wird auf die Vermittlung von Inhalten und Kompetenzen ausgerichtet sein, wie sie in den Kerncurricula und den Medienbildungskonzepten des Kultusministeriums vorgesehen sind.
- Die bereits vorhandene Plattform IServ wird konsequent für Kommunikation, Datensicherung und -austausch und evtl. für die Zusammenarbeit in kollaborativen Unterrichtsszenarien genutzt.

Die digitalen Geräte der Lernenden werden ab Jahrgang 10 zum festen, regelmäßig genutzten Bestandteil des Unterrichtes. Die Endgeräte werden als Arbeitsmittel mit Blick auf die zu schulenden Medienkompetenzbereiche und fachspezifisch gezielt eingesetzt.

Sobald diese Geräte vorliegen, sollen sie den Unterricht stets begleiten und einen Mehrwert in der Medienbildung der Lernenden leisten. Gemeinsam mit den neuen digitalen Tafeln in nahezu allen Unterrichtsräumen wird so die digitale Arbeit ganz beiläufig zum Alltag der Schülerinnen und Schüler und bereitet auf das zukünftige Berufsleben vor.

Für den Umgang mit den Geräten werden schließlich verbindliche Regeln gelten, um eine sichere und sinnvolle Nutzung zu gewährleisten.

Mindestanforderungen

Die digitalen Endgeräte müssen mit den heute üblichen Standardprogrammen ausgestattet sein, für deren genaue Auswahl wir lediglich Rahmenvorgaben machen: z.B. mit einem Web-Browser, Programmen zur Textverarbeitung, zur Tabellenkalkulation und zur Präsentation sowie einem Antivirus-Programm.

Die Frage weiterer Programme und Apps wird abhängen von Aspekten wie dem notwendigen Einsatz in bestimmten Fächern, den entstehenden Kosten und dem Nutzen im Unterricht. Die Programme sollen möglichst betriebssystemübergreifend nutzbar sein. Deren Verwendung wird in einem ständigen Austausch zwischen Schülerinnen und Schülern und Lehrkräften überprüft und zu Ergänzungen und Änderungen des App-Portfolios führen. Das sichere Beherrschen von Apps wird nicht von vornherein erwartet.



Finanzierung der Geräte

Der Schule sind die Kosten, die mit dem Erwerb digitaler Endgeräte verbunden sind, bewusst. Daher hat sich die Schulgemeinschaft entschieden, kein verbindliches Gerät vorzugeben, sondern lediglich Mindeststandards zu definieren, die auch kostengünstig erfüllbar sind. Darüber hinaus bleiben die Kosten für externe Apps niedrig, da zumeist auf internetbasierte oder kostenfreie Anwendungen zurückgegriffen wird oder Anwendungen als Schullizenz erworben werden.

Selbstverständlich unterstützen wir Sie bei der Anschaffung der Geräte, sofern dies erforderlich ist. Falls Sie diesbezüglich Fragen haben, wenden Sie sich gerne an uns.

Weitere Informationen finden Sie auf

www.aeg-buchholz.de

