



## Medienkonzept des Brackweder Gymnasiums

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Einleitung .....</b>	<b>3</b>
<b>2 Landesseitige Vorgaben.....</b>	<b>3</b>
<b>3 Förderung von Medienkompetenz .....</b>	<b>4</b>
3.1. Der Medienkompetenzrahmen NRW.....	4
3.2 Kompetenzerwartungen Ende der 6. Klasse .....	6
3.3 Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10.....	9
<b>4 Medienausstattung am BWG.....</b>	<b>13</b>
4.1 Ist-Zustand.....	13
4.2 Soll- Zustand.....	15
4.2.1 kurzfristige Ziele (innerhalb des nächsten Jahres) .....	15
4.2.2 mittelfristige Ziele (nächste 2 bis 4 Jahre) .....	16
4.2.3 langfristige Ziele (5 bis 7 Jahre).....	16
<b>5 Datensicherheit und -schutz.....</b>	<b>17</b>
<b>6 Fortbildungsangebote .....</b>	<b>17</b>
<b>7 Evaluation.....</b>	<b>17</b>
<b>8 Anhang: Medienausstattung in den einzelnen Räumen.....</b>	<b>19</b>
<b>9 Anhang: BYOD- Vorgaben am BWG.....</b>	<b>20</b>

## 1 Einleitung

Kinder und Jugendliche wachsen heute nahezu selbstverständlich mit digitalen Medien auf. Dabei wird die Alltagswelt der Schüler\*innen zunehmend von diesen Medien geprägt. Neben den bekannten Risiken bei der Nutzung bieten sich aus didaktischer Sicht viele Chancen, wie beispielsweise der Einsatz digitaler Medien zur individuellen Förderung (etwa im Bereich des Gemeinsamen Lernens oder der Internationalen Klassen), als Recherchemedium oder zu Präsentationszwecken.

Das Medienkonzept des Brackweder Gymnasiums (BwG) ermöglicht dabei einen Überblick über die bisherige Ausstattung der Schule und trägt Vorstellungen und Planungen verschiedener am Schulleben beteiligter Gruppen (Eltern, Schülerschaft, Lehrer\*innen, Schulleitung) zusammen.

Die Erstellung dieses Konzeptes ist dabei durch einen Erlass des Schulministeriums geregelt und damit für Schulen grundsätzlich verpflichtend<sup>1</sup>. Neben dieser Verpflichtung profitieren Schüler\*innen von einem Medienkonzept durch festgelegte Standards, die einen Erwerb an Basiskompetenzen sicherstellen. Lehrern\*innen wird eine Orientierungshilfe geboten, um einen Überblick über die technische Ausstattung des BwGs und gleichzeitig den unterrichtlichen Medieneinsatz zu erlangen. Verabredungen in diesem Curriculum schaffen Verbindlichkeit und Nachhaltigkeit. Darüber hinaus erhalten der Schulträger und potenzielle Förderer einen Überblick über die bisherige Ausstattung der Schule sowie den weiteren Ausstattungsbedarf.

Das Medienkonzept als Teil des Schulprogramms des BwGs verfolgt dabei das Ziel, den Schüler\*innen und Lehrern\*innen die Möglichkeiten des Einsatzes von neuen und neusten Medien im Unterricht und in anderen Lehr-, Lern- und Lebenssituationen aufzuzeigen.

Neben dem Unterricht sollen die neuen Medien in Arbeitsgemeinschaften, Selbstlernphasen und Freistunden der Schüler\*innen eingesetzt und genutzt werden können. Für diesen Einsatz der neuen Medien u.a. das Lern- und Informationszentrum (LIZ) gute räumliche Voraussetzungen.

Ziel der Nutzung der neuen Medien ist die Vermittlung von Medienkompetenz, welche in erster Linie als reflektierter und mündiger Umgang mit den neuen Medien verstanden wird (siehe dazu Kapitel 3.). Zum Erreichen dieses Ziels bietet das vorliegende Konzept konkrete Überlegungen zur Nutzung der am BwG eingesetzten medialen Ressourcen.

Die Erstellung des Konzepts ist als ein immer wieder zu überdenkender Prozess zu verstehen, an dem die gesamte Schulgemeinschaft aktiv teilnehmen kann.

Da der mediale Wandel in sehr schneller Zeit vorangeht, ist zu bedenken, dass das Medienkonzept stets evaluiert, umgeschrieben und erweitert werden muss, um sich so den digitalen Veränderungen angemessen anpassen zu können.

## 2 Landesseitige Vorgaben

In den aktuellen Lehrplänen des Landes NRW ist in nahezu allen Fächern der Einbezug digitaler Medien intendiert. Der Medienkompetenzrahmen NRW (Vgl. Kapitel 3) ist als Grundlage für die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen vom Land vorgesehen. In der im Oktober 2017 veröffentlichten Version ist der Medienkompetenzrahmen NRW für alle Schulen bereits verpflichtend eingeführt worden. Auf dieser Basis wurden auch in den neuen Kernlehrpläne der Fächer für das Gymnasium mit 9jähriger Ausbildungszeit Nutzungsangebote und -verpflichtungen digitaler Medien im Fachunterricht deutlich stärker verankert.

---

<sup>1</sup> „Die einzelne Schule soll entsprechend den pädagogischen Bedürfnissen [...] ein Medienkonzept aufstellen, das sich am Schulprogramm orientiert und auch ein schulspezifisches Qualifizierungskonzept enthält.“ (vgl. BASS 16-13, Nr.4)

### 3 Förderung von Medienkompetenz

Wie die Richtlinien der Unterrichtsfächer orientiert sich das vorliegende Medienkonzept an Kernkompetenzen, die im Umgang mit Medien und beim Lernen mit und über Medien den Orientierungsrahmen darstellen. Medienkompetenz ist dabei das übergeordnete Ziel, das Schülerinnen und Schüler (SuS) am Ende ihrer Schullaufbahn am BwG erreichen sollen. Legitimiert wird dieses Ziel durch die Herausforderungen des Studiums, der modernen Arbeitswelt und einer insgesamt immer stärker medial geprägten Lebenswelt.

Medienkompetenz setzt sich dabei, in Orientierung an den Vorgaben der Medienberatung NRW, aus den folgenden sechs Einzelkompetenzen zusammen, die im Medienkompetenzrahmen NRW genauer definiert werden:

- Bedienen und Anwenden,
- Informieren und Recherieren,
- Kommunizieren und Kooperieren,
- Produzieren und Präsentieren,
- Analysieren und Reflektieren,
- Problemlösen und Modellieren.

#### 3.1. Der Medienkompetenzrahmen NRW

*„Kinder und Jugendliche wachsen völlig selbstverständlich mit Internet und Fernsehen auf und sammeln schon im Kindergartenalter vielfältige Erfahrungen. Computer & Co. bieten Chancen, bergen Risiken und werfen vor allem für Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen eine Flut von Fragen auf. Die Förderung von Medienkompetenz, die sowohl traditionelle als auch digitale Medien umfasst, ist daher eine der wichtigsten Bildungsaufgaben der Zeit. Kinder und Jugendliche sollen zu selbstbestimmtem und kritischem, aber auch zu produktivem und kreativem Umgang mit den Anforderungen der heutigen Medienwelt befähigt werden.“<sup>2</sup>*

Der Medienkompetenzrahmen des Landes Nordrhein-Westfalen ist die zentrale Initiative, um die Digitalisierung an die Schulen zu bringen und seine Implementation startete am BwG mit dem Schuljahr 2018/19, beginnend mit den fünf Jahrgangsstufen der Sekundarstufe I. Dabei werden die übergeordneten sechs Kompetenzbereiche (s.o.), die in weitere Teilkompetenzen ausdifferenziert werden, von den SuS im Verlauf der Sekundarstufe I abgedeckt.

Der Medienkompetenzrahmen des Landes NRW schafft einen verbindlichen Rahmen mit überprüfbaren Kompetenzen, sodass einerseits die Fachkonferenzen Orientierungspunkte für ihre fachspezifischen Konkretisierungen finden können und andererseits, ähnlich wie durch die Kernlehrpläne der Fächer, Standards festgelegt werden, die von allen SuS erfüllt werden müssen. Somit hilft dieser Rahmen, Beliebigkeiten zu verhindern.

Darüber hinaus entwickeln die Schüler\*innen Kriterien, mit deren Hilfe sie Medienprodukte und Präsentationen evaluieren und verbessern lernen. Einerseits hilft dieses, den Lernfortschritt zu unterstützen und andererseits machen die Kriterien die Bewertung der Produkte transparent, sodass aus Kriterien geleiteter Kritik Verbesserungsvorschläge gewonnen werden können. Durch klare fachliche Absprachen in den Fachkonferenzen und durch die Fokussierung auf relevante Probleme und Herausforderungen können die Lernprozesse für alle Schüler\*innen strukturiert und überprüfbar gestaltet werden.

Die Unterrichtsfächer, die in der Sekundarstufe I des Gymnasiums unterrichtet werden, haben auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens des Landes NRW fachspezifische Konkretisierungen für den Unterricht entwickelt, um die Medienkompetenzen der Schüler\*innen zu fördern. Die digitalen Medien werden als zentrales Hilfsmittel verstanden, um im Unterricht neben den bewährten Lehrwerken neue Perspektiven zu eröffnen, indem beispielsweise in den Fremdsprachen fremdsprachliche Nachrichten und Reportagen als Ton- und Videodokumente in Auszügen in den Unterricht integriert werden können, um an politischen, sozialen, ökonomischen und ökologischen Herausforderungen zu arbeiten und die eigene Perspektive aufzubrechen.

<sup>2</sup> Vgl. Lehrplannavigator- Schulentwicklung NRW, <https://www.schulentwicklung.nrw.de/lehrpläne> .

Die digitalen Medien sind in den Unterrichtsfächern eine weitere Informationsquelle, vermitteln aber auch die Fähigkeiten zur kritischen Reflexion in Hinsicht auf die Objektivität und Verlässlichkeit von Informationen, z.B. in den Gesellschaftswissenschaften. In unterschiedlichen Fächern können die Schüler\*innen einerseits rezeptiv Grafiken, schematische Darstellungen und Diagramme nachvollziehen oder selbst aktiv gestaltend aus Messdaten Diagramme zur Veranschaulichung erstellen. Dies ist ein Beitrag zu wissenschaftspropädeutischem Lernen, indem die Schüler\*innen lernen, Messdaten so aufzubereiten, dass sie sie sinnvoll vor einem theoretischen fachlichen Hintergrund interpretieren und präsentieren können.

In den folgenden Darstellungen wird verdeutlicht, welche Kompetenzstufen die Schüler\*innen nach den Jahrgangsstufen 6. und 10. erreicht haben sollen (3.2. und 3.3.) und welche Fachbereiche schwerpunktmäßig welche Kompetenzen übernehmen.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Bezug der Tabellen und der genannten Kompetenzen sind der Medienkompetenzrahmen NRW und die Vorgaben zum Medienpass NRW. Siehe dazu:

### 3.2 Kompetenzerwartungen Ende der 6. Klasse

1. Bedienen und Anwenden	Schüler*innen kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	Fachunterrichtsvorhaben
Medienausstattung Teilkompetenz 1	Schüler*innen wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	div. Fächer * Biologie (Jg.6) - Frühblüher/ Haustiere * Informatik (Jg.5/6)
Digitale Werkzeuge Teilkompetenz 2	Schüler*innen wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	* Informatik (Jg.5/6) (Word) * Deutsch (Jg.5 Briefe schreiben) * Kunst (Jg.5) - Paint, Digitalkamera... * Geschichte (Jg. 6) - Projekt Ägypten/ Rom (PowerPoint)
Datenorganisation Teilkompetenz 3	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.	* Erdkunde (Jg.5) - Ordner anlegen * Informatik (Jg.5)
Datenschutz Teilkompetenz 4	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.	* Projekt: Surfen mit Sinn (Jg 5/6)
2. Informieren und Recherchieren	Schüler*innen recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	
Informationsrecherche Teilkompetenz 1	Schüler*innen recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	* Deutsch (Jg.6) - Berichten * Geschichte (Jg. 6) - Projekt Ägypten/ Rom * Mathematik (ab Jg.5) - Vergleich mit realen Daten
Informationsauswertung Teilkompetenz 2	Schüler*innen vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	* Deutsch (Jg. 6)- Berichten * Geschichte (Jg. 6) - Projekt Ägypten/ Rom * Mathematik (Jg.5) - Diagramme erstellen * Politik (Jg.5) - Schokoladenprojekt
Informationsbewertung Teilkompetenz 4	Schüler*innen erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).	* Geschichte (Jg. 6) - Projekt Ägypten/ Rom * Praktische Philosophie (Jg. 5 oder 6) - Fragenkreis 6: Medienwelten oder „schön“ und „hässlich“
Informationskritik Teilkompetenz 4	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs-	* Projekt: Surfen mit Sinn (Jg.5/6)

	und Unterstützungsstrukturen nutzen.	
3. Kommunizieren und Kooperieren	Schüler*innen kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.	
Kommunikations- und Kooperationsprozesse Teilkompetenz 1	Schüler*innen verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	* Englisch (ab Jg.5) - memrise- gemeinsames Vokabellernen *Projekt: Surfen mit Sinn (Jg. 5/6)
Kommunikations- und Kooperationsregeln Teilkompetenz 2	Schülerinnen und Schüler gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	* Orientierungsstunde (Jg. 5/6) -Umgang mit WhatsApp und sozialen Netzwerken; Handyregeln
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Teilkompetenz 3	Schüler*innen beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	* Projekt: Surfen mit Sinn (Jg.5/6)
Cybergewalt und Kriminalität Teilkompetenz 4	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	* Projekt: Surfen mit Sinn (Jg. 5/6) * Orientierungsstunde (Jg.5/6) - regelmäßiger Austausch mit Polizei und Eltern
4. Produzieren und Präsentieren	Schüler*innen erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschüler*innen	
Medienproduktion und -präsentation Teilkompetenz 1	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.	* Kunst (Jg. 5) - fotografische Nachbilder zu Kinderdarstellungen in Kunst und Massenmedien mithilfe der Verfremdung
Gestaltungsmittel Teilkompetenz 2	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.	* Politik (Jg. 5) -Wirtschaft will gelernt sein * Mathematik (Jg.5) -Diagramme * Physik (Jg. 6) -Messwerte erfassen und darstellen
Quellendokumentation Teilkompetenz 3	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.	* Biologie (Jg.6) -Säugetiere
Rechtliche Grundlagen Teilkompetenz 4	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten.	* Projekt: Surfen mit Sinn (Jg.5/6) * Sport (Jg. 6) Videofeedback (Videorelay)

5. Analysieren und Reflektieren	Schülerinnen und Schüler beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.	
Medienanalyse Teilkompetenz 1	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	* Kunst (Jg.5)- Vergleich der verwendeten Medien * Kunst (Jg. 5) Bild- Raum- Komposition
Meinungsbildung Teilkompetenz 2	Schüler*innen kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.	* Biologie (Jg. 6)- Ernährung
Identitätsbildung Teilkompetenz 3	Schülerinnen und Schüler diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehserien, -filmen und digitalen Spielen.	* Politik (Jg. 5) - Aufgaben und Wandel der Familie * Kunst (Jg.5) - Kinderdarstellungen in den Medien und eigene Identität
Selbstregulierte Mediennutzung Teilkompetenz 4	Schülerinnen und Schüler kennen Grundregeln des Urheberrechts.	* Projekt: Surfen mit Sinn (Jg.5/6)
6. Problemlösen und Modellieren	Schüler*innen erwerben Strategien im Problemlösen und Grundfertigkeiten im Programmieren. Sie lernen die Bedeutung von Algorithmen in der digitalen Welt kennen.	
Prinzipien der digitalen Welt Teilkompetenz 1	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.	* Erdkunde (Jg.5) - Landwirtschaft (Werbung analysieren)
Algorithmen erkennen Teilkompetenz 2	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.	
Modellieren und Programmieren Teilkompetenz 3	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen.	* Erdkunde (Jg.5) - digitale Kartografie
Bedeutung von Algorithmen Teilkompetenz 4	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren.	* Erdkunde (Jg.5) - Topographie (Landkarte vs. Navi)



### 3.3 Kompetenzerwartungen am Ende der Klasse 10

1. Bedienen und Anwenden	Schüler*innen kennen und nutzen Standardfunktionen digitaler Medien.	Fach- Unterrichtsvorhaben
Medienausstattung Teilkompetenz 1	Schülerinnen und Schüler wenden Standardfunktionen eines Betriebssystems an (z.B. Menü, Symbolleisten, Verzeichnisstruktur).	* Mathematik (Jg.7) - GTR * Physik/ Chemie (Jg.7/8) - Messgeräte
Digitale Werkzeuge Teilkompetenz 2	Schüler*innen wenden Standardfunktionen von Textverarbeitungs-, Präsentations- und Bildbearbeitungsprogrammen an.	* Englisch (Jg.8/9) -Dialogsoftware- Big Challenge * Latein/ Französisch- Vokabellernapps * Geschichte (Jg.9) – WDR App- Kriegskinder * Chemie (Jg.9) - interaktiv/ Elektrische Leiter * Mathematik (ab Jg.7) - diverse Apps zum GTR
Datenorganisation Teilkompetenz 3	Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren.	(* IB (Jg.7) - Ordnerstrukturen anlegen, pädagogisches Netzwerk) * Mathematik (Jg.7) - GTR- Dokumentenstruktur anlegen
Datenschutz Teilkompetenz 4	Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten.	* IB (Jg.7) - Planspiel Web2.0 * Biologie (Jg.9) - Sexualerziehung
2. Informieren und Recherchieren	Schüler*innen recherchieren zielgerichtet und bewerten Informationen.	
Informationsrecherche Teilkompetenz 1	Schüler*innen recherchieren unter Anleitung in Lexika, Suchmaschinen und Bibliotheken.	* Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung, (Jg.8/9) Sachtexte in Referaten * Geschichte (Jg.8/9) - Erster Weltkrieg (Archiv OWL) * Politik (Jg.9) - Parteien und Wahlen * Chemie (Jg.8) - Recherche Luftbestandteile
Informationsauswertung Teilkompetenz 2	Schüler*innen vergleichen und bewerten Informationsquellen, erkennen unterschiedliche Sichtweisen bei der Darstellung eines Sachverhalts.	* Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung, (Jg.8/9) Sachtexte in Referaten * Geschichte (Jg.9) - Erster Weltkrieg (Archiv OWL) * Englisch (Jg.7): Teen magazine, (Jg.8) My favourite song, Places in the US
Informationsbewertung Teilkompetenz 4	Schüler*innen erkennen, beschreiben und beurteilen Strategien in medialen Produktionen (z.B. bei Werbung).	* Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung, (Jg.8/9) Sachtexte in Referaten * Politik (Jg.7) Boulevard und seriöse Presse

		*Mathematik (Jg.9) Darstellung von Wachstumsprozessen
Informationskritik Teilkompetenz 4	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen.	(* IB (Jg.7) - Planspiel Web2.0) * Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung
3. Kommunizieren und Kooperieren	Schüler*innen kommunizieren verantwortungsbewusst, sicher und eigenständig und nutzen digitale Medien zur Zusammenarbeit.	
Kommunikations- und Kooperationsprozesse Teilkompetenz 1	Schüler*innen verwenden E-Mail, Chat und Handy zur Kommunikation und beschreiben Vor- und Nachteile der Kommunikationsformen.	(* IB (Jg.7) - E-Mail- Projekt) * Chemie (Jg.9) - Messwerterfassung
Kommunikations- und Kooperationsregeln Teilkompetenz 2	Schüler*innen gehen verantwortungsbewusst mit Meinungsäußerungen und privaten Daten im Netz um (Datenschutz und Persönlichkeitsrechte).	* Projekt: Natürlich bin ich stark (Jg.7) * Orientierungsstunde (Jg.8) - Klassenfahrt/ Umgang mit Bildern und Videos
Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Teilkompetenz 3	Schüler*innen beschreiben Verhaltensmuster und Folgen von Cybermobbing, kennen Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten.	* Projekt: Natürlich bin ich stark (Jg.7) * Praktische Philosophie (Jg. 7 oder 8) - Fragenkreis 3: Gewalt und Aggression; oder Fragenkreis 4: Recht und Gerechtigkeit ; oder Fragenkreis 5: Technik - Nutzen und Risiko; oder Fragenkreis 6: Virtualität und Schein; oder PP (Jg. 9 oder 10) - Fragenkreis 2: Rollen- und Gruppenverhalten; oder Fragenkreis 3: Freiheit und Verantwortung; oder Fragenkreis 6: Vorurteil, Urteil, Wissen
Cybergewalt und Kriminalität Teilkompetenz 4	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	* Englisch (Jg.8) - Clips Cybermobbing
4. Produzieren und Präsentieren	Schüler*innen erarbeiten gemeinsam Medienprodukte und präsentieren sie vor Mitschülerinnen und Mitschülern.	
Medienproduktion und -präsentation	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen.	* Geschichte (Jg.8) - Kartenfilm zu Napoleonischen Eroberungen * Politik (Jg.9) - Parteien und Wahlen * Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung * Spanisch (Jg.9) - Handyfilme * Französisch (Jg.8) - Reiseberichte

Gestaltungsmittel Teilkompetenz 2	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen.	* Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung * Geschichte (Jg.9) - Massenkultur/ Massengesellschaft/ Propaganda * Physik (Jg.9) - Kraftwerke * Biologie (Jg.9) - Immunisierung
Quelldokumentation Teilkompetenz 3	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.	* Geschichte (ab Jg.8) - Referate und schriftliche Arbeiten- Methodik (* IB (Jg.7) – Fabelbuch) * Biologie (Jg.8) - Klimaschutz
Rechtliche Grundlagen Teilkompetenz 4	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten.	* IB (Jg.7) - Planspiel Web2.0 * Politik (Jg.7) Demokratie * Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung
5. Analysieren und Reflektieren	Schüler*innen beschreiben und hinterfragen Funktionen, Wirkung und Bedeutung von Medienangeboten.	
Medienanalyse Teilkompetenz 1	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	* Englisch (Jg.9) - Media and me * Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung * Geschichte (Jg.9) - Propaganda im NS
Meinungsbildung Teilkompetenz 2	Schüler*innen kennen Alterskennzeichnungen für Filme und Spiele, diskutieren Auswirkungen übermäßigen Medienkonsums und Lösungsmöglichkeiten.	* Physik (Jg.9) - Kraftwerke * Englisch (Jg.9)- Media and me * Politik (Jg.7) - Vom Ereignis zur Nachricht * Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung
Identitätsbildung Teilkompetenz 3	Schüler*innen diskutieren Unterschiede zwischen virtuellen und realen Welten und die Bedeutung von (Helden-) Rollen in Büchern, Fernsehen, digitalen Spielen.	* Politik (Jg.7)- Mein Ich auf Instagram... * Englisch (Jg.9)- Media and me
Selbstregulierte Mediennutzung Teilkompetenz 4	Schüler*innen kennen Grundregeln des Urheberrechts.	* Deutsch (Jg.8) - Welt der Medien- Tageszeitung * Politik (Jg.7) - Zeitung, Radio, Fernsehen, Internet
6. Problemlösen und Modellieren	Schüler*innen erwerben Strategien im Problemlösen und Grundfertigkeiten im Programmieren. Sie lernen die Bedeutung von Algorithmen in der digitalen Welt kennen.	
Prinzipien der digitalen Welt Teilkompetenz 1	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen.	* Erdkunde (Jg.7) - Tourismus (* IB (Jg.7) – Webquest) * Latein (Jg.9) Wörterbuch vs. Onlinelexikon
Algorithmen erkennen Teilkompetenz 2	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.	* Informatik/Diff. (Jg.9) - Scratch

Modellieren und Programmieren Teilkompetenz 3	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen.	
Bedeutung von Algorithmen Teilkompetenz 4	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren.	* Politik (Jg.9) - Wandel der Arbeitswelt * Mathematik (Jg. 8) - Intervallschachtelung bei Wurzeln, (Jg.9)- Extremwertaufgaben

## 4 Medienausstattung am BwG

### 4.1 Ist-Zustand<sup>4</sup>

Neben „klassischen“ Unterrichtsmedien, wie Büchern, Tafeln, Pinnwänden, Overheadprojektoren, CD- Spielern, Fernsehgeräten mit angeschlossenen Abspielvorrichtungen usw. finden sich am BwG auch zahlreiche digitale Medieneinrichtung.

- Im schulischen Einsatz befinden sich aktuell **32 Computer in zwei buchbaren Computerräumen**, die in einem pädagogischen Netz betrieben werden.
- Für die pädagogische Arbeit ist über das **Microsoft Office 365-Paket** die Plattformlösung „Teams“ zugänglich und wird von Lehrkräften und der Schülerschaft genutzt.
- Daneben existiert mit iServ eine weitere Schulplattform, die hauptsächlich für den Verwaltungsbereich, als MDM-Plattform und für die E-Mail-Kommunikation genutzt wird.
- Als Betriebssystem ist Windows10 durch den Schulträger installiert.
- Daneben sind **sechs Notebooks** ausleihbar, jeweils eines davon nutzt die Schulleitung und die Vertretung der Schulleitung für Verwaltungsaufgaben.
- Seit Dezember 2021 nutzt das Brackweder Gymnasium **zwei iPad-Koffer mit je 15 und 16 Geräten**, einer wurde von der Firma Dr. Wolff gestiftet, der andere von der Stadt Bielefeld zur Verfügung gestellt.
- **152 iPads**, die der Schulträger mit den Mitteln des Digitalpakts angeschafft hat, können darüber hinaus von Schüler\*innen im Distanzlernen ausgeliehen oder im Präsenzunterricht verwendet werden.
- **Schränke zum Aufladen** und Vorhalten der iPads sind im Bereich der Physik im 2. OG installiert.
- Aus dem Mitteln des Digitalpaktes wurde zudem allen Lehrkräften (und Lehramtsanwärtern) des BWGs im November 2020 **ein iPad** mit verschiedenen Apps (s.u. Software) zur Verfügung gestellt.
- Für Updates und Administration steht ein **Apple Mini Cache** zur Verfügung, über den das Hosting der iPads läuft.
- In allen Klassen-, Kurs und Fachräumen sind (Kurzdistanz-) Beamer oder Displays, verbunden mit Apple TVs, Projektionsflächen und Boxen, installiert.
- Daneben stehen vier mobile Beamer zur Ausleihe zur Verfügung (einer wird davon in der Regel von der Schulleitung genutzt).
- Alle Klassenräume, Lehrerzimmer, Administrationstrakt und die Aula sind mit Lan-Anschlüssen ausgestattet und zusätzlich in das überall ausgeleuchtete Wlan-Netz der Schule eingebunden. Die Einbindung der Schüler\*innen der Oberstufe in das Wlan-Netz ist nach dem Ausfüllen eines Nutzungsvertrages möglich.
- Den Lehrkräften des BWGs stehen **zwei Rechner und ein Drucker** im Lehrerzimmer bzw. im Lehrerarbeitsraum zur Unterrichtsvorbereitung und zur Recherche zur Verfügung.<sup>5</sup>
- Im Lern- und Informationszentrum (LIZ) sind zwölf Rechner vorhanden, die vornehmlich für Recherchezwecke in der Oberstufe gedacht sind, unter Aufsicht aber auch von Unter- und Mittelstufenschülern\*innen genutzt werden.

Im **Software-Bereich** haben Schüler\*innen und Lehrkräfte:

- Zugang zum Microsoft Office 365-Paket, das die
  - Einrichtung einer E-Mail-Adresse,
  - Cloud-Space und
  - die Vernetzung z.B. über Teams (s.u.) ermöglicht.
  - Diese Software- Lösung wird nach Schulkonferenzbeschluss vom März 2022 über eine Umlage der gesamten Schulgemeinschaft finanziert.
- Eine **standardisierte E-Mail-Adresse wird den Lehrer\*innen und Schülern\*innen** zudem über iServ zur Verfügung gestellt.

<sup>4</sup> Stand August 2023

<sup>5</sup> Die Rechner des getrennten Verwaltungsnetzes sind nicht aufgeführt.

- Der Stunden- und Vertretungsplan des BWG wird mit **Webuntis** erstellt
  - Schüler\*innen und auch Lehrer\*innen können diesen über die **Webuntis-App** auf ihren digitalen Endgeräten permanent einsehen.
  - Zudem sind im Cafeteria Bereich der Schule und im Lehrerzimmer **digitale Boards** installiert, auf denen der Vertretungsplan zusätzlich eingesehen werden kann.
- Seit dem 2. Halbjahr 2022/23 werden auch die **Klassenbücher und Kurshefte digital über Webuntis** geführt.
- Der **digitale Kalender der Schule wird mittels iServ online verwaltet**, er kann über die Homepage der Schule und über eine Einbindung in die Kalender-Apps der Endgeräte der Kolleginnen und Kollegen eingesehen werden.
- Die **Kopierer und einige Drucker im Lehrerzimmer sind Airplay-fähig** und können über die **Kyocera-App** von den digitalen Endgeräten der Lehrerinnen und Lehrer aus dem WLAN der Schule heraus angesteuert werden.
- Die Lehrer\*innen- iPads sind neben den MS-Office Programmen u.a. mit Explain Everything, GoodNotes und weiteren buchbaren Apps in Vollversion ausgestattet.
- In den **Computerräumen und im LIZ** (s.o.) sind die gängigen Office Programme (insbesondere Word, PowerPoint, Excel und Teams) zur Nutzung vorhanden.
- Einzelne Fachschaften haben darüber hinaus fachspezifische Programme und Apps angeschafft.

Neben diesen vom Schulträger gestellten Medieneinrichtungen gibt es in den einzelnen Fachschaften noch weitere mediale Ergänzungen.

Die **Wartung der Infrastruktur und die Administration der Geräte** erfolgt im First-Level-Support durch Lehrkräfte der Schule (Herr Greiner, Herr Diener), einer städtischen Unterstützungskraft (Herr Runde), im Second-Level-Support durch Fachkräfte des Schulträgers.

## 4.2 Soll- Zustand

*„Angesichts der sich stets verändernden Lebens- und Lernbedingungen sind die Nutzung mobiler Endgeräte (Tablets) und digitaler Präsentationstechnik grundlegend. Unterrichts- und Fachräume sollten mit fest an der Decke oder an der Wand installierten Beamern oder Kurzdistanzbeamern oder alternativ durch andere festinstallierte Präsentationsmöglichkeiten (beispielsweise große Bildschirme) ausgestattet werden.“<sup>6</sup>*

Grundsätzliches Ziel des BWGs, das im Frühjahr 2023 weitgehend erreicht wurde, war es im Bereich der Medienausstattung die eingangs zitierte Orientierungshilfe für eine lernförderliche IT-Ausstattung umzusetzen. Darum haben alle Klassen- und Fachräume (Kurzdistanz-) Beamer, angeschlossene Apple TVs und Boxen, eine Projektionsfläche (alternativ ein Display), LAN- und WLAN-Verbindungen und sind z.T. mit Druckern und Scannern auszustatten.

Langfristig ist eine Lösung mit vom Schulträger angeschafften iPads für *alle* Schülerinnen und Schüler des BWGs oder (falls dies finanziell nicht gestaltbar ist) mit einer von der Elternschaft gestützten, sozial verträglichen Finanzierungsvariante vorgesehen.<sup>7</sup>

Es sollen noch weitere mobile iPad-Koffer angeschafft werden und die „bring your own device“ (BYOD)-Möglichkeit für die Schülerschaft freigegeben werden, solange keine ausreichenden Geräte vom Schulträger gestellt werden.<sup>8</sup> Die am BWG eingeführten Regelungen zur Nutzung der BYOD-Geräte sind bei der Nutzung zu beachten.<sup>9</sup>

In den folgenden Abschnitten des Medienkonzeptes werden die Pläne des Brackweder Gymnasiums in kurz-, mittel- und langfristige Bereiche aufgeteilt, um eine bessere Übersichtlichkeit und einfachere Konkretisierungsmöglichkeiten darzustellen.

### 4.2.1 kurzfristige Ziele (innerhalb des nächsten Jahres)

#### Hardware

Kurzfristig angelegtes Ziel innerhalb des nächsten Jahres soll es sein, eine Jahrgangsstufe (Jahrgangsstufe 10) komplett 1:1 mit vom Schulträger gestellten iPads (inklusive Stift, Hülle und Tastatur) auszurüsten, die in Form von iPad-Musterklassen gestaltet werden sollen.

Die Schüler\*innen sollen dabei in den Umgang mit Tablets als Lernmedium vertieft eingeführt und vertraut gemacht werden, so dass ein zunehmend eigenständiger und reflektierter Gebrauch der Geräte erfolgen kann. In den Klassen, die mit Geräten des Schulträgers ausgestattet werden, ist das BYOD-Konzept (siehe oben und Anlage) ausgesetzt, d.h. in diesen Klassen werden ausdrücklich keine privaten Geräte gestattet, um dadurch eine soziale Chancengleichheit zu gewährleisten und das Hosting der Geräte zu vereinfachen.

Die Einführung der iPad-Klassen in Jahrgang 10 ist für die Zeit nach den Herbstferien angedacht, bis dahin erfolgt eine Schulung in die Handhabung der Geräte und eine erneute Sensibilisierung für rechtliche Bestimmungen im Umgang mit digitalen Medien in Form eines Projekttages.

#### Software

Die iPads der 10. Jahrgangsstufe werden, neben anderen vom Schulträger bereitgestellten Apps, mit dem MS Office Paket ausgestattet. MS Teams (Abbildung der Fachstruktur) und das Kursnotizbuch bilden dabei eine wichtige Nutzungsgrundlage. Über die Fächerteams werden Kursnotizbücher für die Schüler\*innen von den Fachlehrkräften angelegt und der Unterricht in einer allen zugänglichen Inhaltsbibliothek präsent gemacht. Die Schüler\*innen nutzen ihren privaten Bereich, um das Unterrichtsgeschehen nachzuhalten.

<sup>6</sup> Vgl.: Lernförderliche IT-Ausstattung für Schulen Orientierungshilfe für Schulträger und Schulen in NRW, S. 13

<sup>7</sup> Vgl.: <https://www.bildung-in-bielefeld.de/wp-content/uploads/2022/05/Digitalstrategie-Bericht-neu-web.pdf>

<sup>8</sup> Sinnvoll erscheint die Nutzung digitaler Endgeräte im Unterricht ab Ende der Mittelstufe; die jeweiligen Klassenkonferenzen sollten über die Nutzungsmöglichkeit in ihren Klassen abstimmen.

<sup>9</sup> Siehe Anhang, S.20f.

#### 4.2.2 mittelfristige Ziele (nächste 2 bis 4 Jahre)

##### Hardware

Entscheidend für die Umsetzung der medienpädagogischen Ziele des Brackweder Gymnasiums ist ein noch schnellerer Internetzugang, u.a. um die mobilen Endgeräte im WLAN nutzen zu können. Dazu soll in den nächsten Jahren ein Ausbau der Geschwindigkeit auf 30 Megabit/Sek pro Klasse angestrebt werden. Insgesamt ist damit ein Gigabyteanschluss über Glasfasern für eine Schule der Größe des BWGs erforderlich (diesen hat die Schule nach Auskunft der Stadt Bielefeld bereits, teilt ihn sich aber mit der benachbarten Brackweder Realschule). Ein entsprechender Zugang innerhalb der Schule, der diese Leistung voll weitergeben kann, muss mittels eines Anbieters (z.B. Bietel; 1 und 1; Vodafone, Telekom) umgesetzt werden.

Im Sinne des langfristigen Medienkonzeptes soll am Brackweder Gymnasium eine Tablet- Lösung mit iPads für alle Schülerinnen und Schüler angestrebt werden.

##### Software

Im pädagogischen Bereich wird die Nutzung einer Lernplattform (aktuell Microsoft Teams) nach Vorgaben des Schulträgers und der Landesregierung verstärkt etabliert. Dazu werden auch im regulären Präsenzunterricht immer wieder Aufgaben/Übungen zu der Plattform und mittels dieser Plattformlösung an die Schülerinnen und Schüler gestellt, um die Nutzung einzuüben.

#### 4.2.3 langfristige Ziele (5 bis 7 Jahre)

Die Umstellung des Bildungsbetriebs auf die 9jährige Gymnasialzeit birgt in den nächsten Jahren spezielle Herausforderungen, die u.a. mit einer angemessenen Medienausstattung beantwortet werden können.

Durch die Ausstattung aller Unterrichtsräume mit digitalen Präsentationsmedien und die potenzielle Versorgung aller Schülerinnen und Schüler mit digitalen Endgeräten, werden mehrere Räumlichkeiten in der Schule nicht mehr in der derzeitigen Form genutzt werden müssen. So kann beispielsweise ein Computerraum (z.B. 226) und beide Medienräume (111 und 225) in der Nutzung gewandelt werden und zu digitalen (Selbst-)Lernzentren oder Studyhalls umfunktioniert werden.



## 5 Datensicherheit und -schutz

Wie bisher werden das Verwaltungs- und das pädagogische Netzwerk physikalisch getrennt bleiben. Das WLAN soll ausschließlich einen Zugriff auf das pädagogische Netz ermöglichen. Grundsätzlich ist für die Sicherheit dieses Netzes der Schulträger zuständig. Um zu gewährleisten, dass sich nur Berechtigte an das Netz anmelden können, soll jedes Mitglied der Schule einen eigenen Zugang mit Passwort erhalten. Schülerinnen und Schüler können sich nach Freischaltung durch eine Lehrkraft am WLAN anmelden. Dadurch wird eine Überlastung des WLAN-Netzes vermieden. Jeder Nutzer unterschreibt bei Übergabe der Benutzerkennung und des Passwortes eine Nutzungsordnung.

Im Rahmen der Einführungstage zur IT- Nutzung werden in den Klassen unter anderem Regeln zum Umgang mit dem iPad, zum Datenschutz und zur Datensicherheit vereinbart. Dabei soll auf den Umgang mit Daten, dem eigenen Passwort, Fotos und Filmen eingegangen werden.

Die „Surfen mit Sinn“- Projektstage ergänzen diese Regeln und fördern das Bewusstsein für Datenschutz und Datensicherheit.

Die Schule ernennt zudem einen Beauftragten für den Datenschutz an der Schule, der sich entsprechend fortbildet und den Kolleginnen und Kollegen Hinweise zur Verwendung der Endgeräte, der erhobenen Daten und rechtlichen Situation geben kann.

## 6 Fortbildungsangebote

Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren der Kompetenzteams.

Im Kollegium wird das Format von Minifortbildungen, die mit dem Schuljahr 2018/19 eingeführt wurden, genutzt, um in Mittagspausen in einem Zeitrahmen von jeweils 25 Minuten, Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben. Eine Mediensprechstunde wird von Kolleginnen und Kollegen eingeführt, um sich über konkrete Probleme bei der Anwendung bestimmter Medien und Apps auszutauschen.

In Form von pädagogischen Tagen zum Thema Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen werden größere Entwicklungsschritte angestoßen. Zu diesen pädagogischen Tagen wird zusätzlicher Input von außen geholt.

Nach organisatorischen Möglichkeiten nutzt das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an den Erfahrungen teilzuhaben.

Einzelne Lehrkräfte werden über entsprechende Kanäle und Foren (z.B. EDU Camps, Streaming-Konferenzen, Bar-Camps...) neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule holen.

## 7 Evaluation

Wie im Vorwort des Medienkonzeptes erwähnt, versteht sich dieses Konzept als immer wieder zu überdenkender Prozess, der niemals abgeschlossen sein kann und immer wieder den pädagogischen Ansprüchen, den medialen Entwicklungen und den erreichten Veränderungen angepasst werden muss.

Aus diesem Grund erscheint eine regelmäßige Evaluation des Konzeptes innerhalb der Schulgemeinschaft als alternativlos. Die Evaluation erfolgt dabei nach festgelegten Kriterien (z.B. pädagogischer Nutzen der bereits erreichten Änderungen → Bezug zu den Kernlehrplänen und den schulinternen Curricula, Praktikabilität der Benutzung der Medien, Anschaffungswünsche...) in regelmäßigen Abständen (ca. alle zwei Jahre). Die Ergebnisse der Evaluation werden der Schulgemeinschaft in entsprechender Form präsentiert und fließen in die weitere Überarbeitung des Medienkonzeptes ein.

**Mediengruppe zur Bearbeitung des Konzepts:**

Axel Diener, Katja Wagner, André Schwengelbeck, Maria Sternberg

## 8 Anhang: Medienausstattung in den einzelnen Räumen

Raumnr.	Raumbezeichnung	Präsentationsmedium	Apple TV	Projektionsfläche
23	Klasse	Kurzdistanzbeamer	ja	
26	Klasse	Kurzdistanzbeamer	ja	Nein
28	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	
29	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	Ja/prov.
28	Klasse	Display	Ja	
30	Klasse	Display	Ja	
25	Klasse	Display	Ja	
LIZ	Computerraum		Ja	
14	Fachraum Musik	Display	Ja	
	Aula / Bühne	Beamer	Ja	Ja
16	Fachraum Kunst	Beamer	Ja	Ja
17	Fachraum Musik	Display	Ja	
18	Werkraum	Beamer	ja	Ja
20	Werkraum	Display	ja	ja
129	Fachraum Chemie	Beamer	Ja	Ja
131	Fachraum Chemie	Beamer	Ja	Ja
132	Fachraum Biologie	Beamer	Ja	Ja
135	Fachraum Biologie	Beamer	Ja	Ja
136	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	
137	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	
111	SV Raum	Beamer	ja	Ja
122	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	Nein
121	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	
120	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	Ja/prov.
125	Klasse (IK Real)	Display	Ja	
126	Klasse	Display	Ja	
127	Klasse	Display	Ja	
128	Fachraum NaWi	Beamer	Ja	Ja
224	Fachraum Physik	Beamer	Ja	Ja
221	Fachraum Physik	Beamer	Ja	Ja
225	Multimediarraum	Beamer	Ja	Ja
226	Computerraum	Beamer	Ja	Ja
210	Computerraum	Beamer	Ja	Ja
211	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	
212	Fachraum Erdkunde	(wird nachgeholt)	Ja	
220	Klasse	Display	Ja	
219	Klasse	Display	Ja	
218	Klasse	Display	Ja	
214	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	Nein
215	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	
216	Klasse	Kurzdistanzbeamer	Ja	Nein
217	Fachraum Geschichte	Beamer	ja	Ja
55	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	Ja	
54	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	Ja	Ja
52	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	Ja	
51	Kursraum	Beamer	Ja	Ja
155	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	Ja	Nein
154	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	Ja	Nein
152	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	Ja	Nein
151	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	ja	
156	Kursraum	Kurzdistanzbeamer	ja	

## 9 Anhang: BYOD- Vorgaben am BWG

### Nutzungsordnung zum Umgang mit schülereigenen Endgeräten im Unterricht

#### Grundlagen

1. Die Nutzung eigener Endgeräte im Unterricht geschieht auf freiwilliger Basis, die Nutzung steht jeder Schülerin/ jedem Schüler der Jahrgänge 10 bis Q2 auf Antrag frei.<sup>1</sup>
2. Für die Nutzung privater Endgeräte im Unterricht sind ausschließlich Notebooks, Laptops, Konvertibles und Tablets zulässig. Handys und Smartphones sind als Endgerät ausgeschlossen. E-Book-Reader können auf Entscheidung der Lehrkraft hin genehmigt werden. Die Geräte sollten mindestens über die schulisch gestellten Office365 Apps verfügen.<sup>2</sup>
3. Außerhalb des Unterrichts dürfen die Endgeräte nur an den in der gültigen Handyregelung der Schule festgelegten Orten verwendet werden.
4. Die Administration der schülereigenen Geräte liegt nicht im Aufgaben- oder Verantwortungsbereich der Schule.
5. Die Schule übernimmt keine Haftung bei Verlust, Diebstahl und Beschädigung sowie für die Datensicherheit der genutzten Geräte.
6. Materialien für analoges Arbeiten sind immer mitzuführen.
7. In der Sekundarstufe 1 muss eine transparente Bewertungsgrundlage zur Mappenführung zwischen Schüler:in und Lehrer:in vereinbart und festgehalten werden, die den individuellen Belangen des jeweiligen Fachs (Curriculum, Unterrichtsorganisation) gerecht wird. Eine doppelte Führung von digitalen Mitschriften und analoger Mappe gilt es zu vermeiden.  
Unterrichtsergebnisse (Plakate, Gruppenarbeiten,..) dürfen von der Lehrkraft zu Bewertungszwecken in analoger Form (ausgedruckt) verlangt werden.
8. Das Gerät muss dabei eine Arbeitserleichterung in dem Sinne sein, dass die Benutzung keine Ablenkung oder Verzögerung in schulischen Arbeitsphasen verursacht.<sup>3</sup> An der Schule dürfen auf den Geräten nur APPs und Programme verwendet werden, die dem Unterricht nutzen.<sup>4</sup>
9. Im Sinne der Nachhaltigkeit sollen Arbeitsblätter nach Möglichkeit digital zur Verfügung gestellt werden (z.B. über AirDrop oder [www.snapdrop.net](http://www.snapdrop.net))<sup>5</sup>

<sup>1</sup> (Vgl. Medienkonzept Stand Mai 2021; S. 21)

<sup>2</sup> MS Teams, Word, Excel, PowerPoint, OneNote, OneDrive

<sup>3</sup> Über eine Nutzung von analogen oder digitalen Schulbüchern entscheidet der Schüler entsprechend seiner Möglichkeiten.

<sup>4</sup> Das Spielen und Surfen im Unterricht ist untersagt.

<sup>5</sup> Ein Anspruch auf digitale Arbeitsblätter besteht nicht.

## Betrieb

10. Die Geräte sind innerhalb des Schulgeländes auf lautlos eingestellt. Der Vibrationsalarm ist ausgestellt.
11. Das genutzte Gerät ist ausreichend aufgeladen mitzubringen, Powerbanks sind erlaubt.
12. Schülerinnen und Schüler, die ihr eigenes Endgerät im Unterricht nutzen, sind dafür verantwortlich, ihre digitalen Aufzeichnungen und Dateien systematisch abzuspeichern. Für etwaigen Datenverlust übernimmt die Schule keinerlei Haftung.
13. Der Zugriff auf notwendige Unterrichtsunterlagen muss offline möglich sein. Eine Einbindung ins schuleigene WLAN kann auf Antrag der Schülerin/ des Schülers erfolgen.
14. Es liegt in der Verantwortung der Schülerinnen und Schüler Unterrichtsaufzeichnungen und Unterlagen verlustsicher (Sicherungskopie) zu speichern.

## Rechtliches|Maßnahmen

15. Es dürfen keine Videos, Fotos, Tonaufnahmen und andere personenbezogenen Daten ohne Einwilligung der betroffenen Person erstellt und verbreitet werden. Zuwiderhandlungen können zur Anzeige gebracht und von Seiten der Schule mit Ordnungsmaßnahmen belegt werden.
16. Bei Verwendung eigener Endgeräte gilt das aktuelle Urheberrecht. Es darf kein urheberrechtlich geschütztes Material heruntergeladen und verbreitet werden.
17. Die Schule ist nicht verantwortlich für Angebote und Inhalte Dritter, die über das Internet abgerufen werden können.
18. Die im Unterricht gemachten Notizen können, analog zum Hefter/Ordner, eingesehen werden. Wichtig: private Daten bleiben privat, das für den Unterricht genutzte Endgerät darf durch die Lehrkraft nicht durchgeschaut werden. Es liegt in der Verantwortung des Schülers private Daten separat aufzubewahren.
19. Die Verwendung des Endgeräts während Leistungsnachweisen ist nicht erlaubt. Daher ist das Endgerät auszuschalten und an einem von der Lehrperson bestimmten Ort zu deponieren (analog Handy).
20. Die pädagogische Arbeit im Unterricht darf durch die Nutzung nicht beeinträchtigt werden. In Gesprächsphasen, in denen keine Mitschriften angefertigt werden müssen, ist das Gerät beiseitezulegen. Darüber hinaus sollte das Gerät im Unterricht vor dem/der Schüler:in liegen und nicht stehen. Das entfernt optische Barrieren und verbessert das Schriftbild.
21. Bei Verstößen gegen die geltenden Regeln zur Verwendung eigener Endgeräte im Unterricht gelten die gleichen Konsequenzen, die bei Verstößen gegen die Handynutzung auf dem Schulgelände gemäß der Hausordnung Anwendung finden. Zusätzlich ist ein Entzug der Nutzungserlaubnis des schulischen WLANs möglich.