



Medienkonzept des Marion-Dönhoff-Gymnasiums Mölln

(Stand: Oktober 2021)

Präambel

Wir alle beobachten täglich, dass der Einsatz digitaler Medien aus unser aller Alltag nicht mehr wegzudenken ist. In Zeiten, in denen Arbeitsprozesse mit rasantem Tempo digitalisiert werden, künstliche Intelligenz anstelle von Menschen Entscheidungen trifft, große Teile der Gesellschaft ihre Informationen ausschließlich über soziale Medien beziehen und das Internet sowie digitale Endgeräte nahezu allzeit verfügbar sind, kommt Schule ein neuer pädagogischer Auftrag zu.

Das Lernen *mit* digitalen Medien und das Lernen *über* digitale Medien stellt seit seiner Gründung im Jahr 1999 einen zentralen Entwicklungsschwerpunkt des Marion-Dönhoff-Gymnasiums Mölln dar. Angefangen im Jahr 2000 mit der Nutzung von Beamer und Laptop im naturwissenschaftlichen Unterricht, über unser schuleigenes Radio- und Filmstudio, ausleihbare digitale End- und Messgeräte für die Nutzung durch Schüler:innen im Unterricht, bis hin zu den seit 2016 jährlich eingerichteten *Bring Your Own Device*-Profilen in der Oberstufe, kommt Medienkompetenz sowohl im Unterricht als auch im außerunterrichtlichen Angebot unserer Schule ein hoher Stellenwert zu. Schon lange drehen sich unsere Überlegungen nicht mehr um die Frage, *ob* Lernen mit digitalen Medien stattfinden soll sondern *wie*. Nicht zuletzt die Corona-Pandemie hat in vielen Lebensbereichen – und natürlich auch bei uns am MDG – neue Wege der Digitalisierung in kürzester Zeit notwendig gemacht und diese rasant vorangetrieben. Noch im Januar 2020 konnte keiner damit rechnen, dass einige Monate später Online-Konferenzen über ein Videokonferenzsystem unseren Schulalltag bestimmen würden.

Im Mittelpunkt aller Überlegungen zum digitalen Lernen steht für uns das Ziel, dass unsere Schüler:innen zu einem selbstbestimmten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien gelangen. Sie sollen lernen, in welchen Lernsituationen sie mit digitalen Mitteln, aber auch wann sie mit analogen Mitteln den für sie größten Lernerfolg erzielen können. Gleichzeitig gehen mit der Allgegenwärtigkeit und Verfügbarkeit digitaler Geräte auch Herausforderungen einher. Deshalb wollen wir unsere Schüler:innen zu einem sensiblen, bewussten und selbstbestimmten Umgang mit Themen wie Privatsphäre, Persönlichkeits-, Urheber- und Datenschutzrechte erziehen. Entsprechend der sechs KMK-Kompetenzen „K1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren“, „K2: Kommunizieren und Kooperieren“, „K3: Produzieren und Präsentieren“, „K4: Schützen und sicher Agieren“, „K5: Problemlösen und Handeln“ und „K6: Analysieren und Reflektieren“, geht es also sowohl um die Verwendung von digitalen Medien als auch um die Reflexion darüber. Nur so können wir sicherstellen, dass sich unsere Schüler:innen nicht nur im Rahmen der an sie gestellten Anforderungen im schulischen Kontext behaupten können, sondern sie auch fit gemacht werden für den späteren Studien- oder Berufsalltag bzw. ganz allgemein für eine Teilhabe am kulturellen, gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und politischen Leben. Darüber hinaus legen wir einen Schwerpunkt auf die Prävention von Mediensucht. Hierbei setzen wir nicht einseitig auf Verbote (siehe Haus- und Pausenordnung), sondern auch auf Projekte, die Schüler:innen stärken, Zeiten ohne digitale Medien zu verbringen.

Natürlich geht es beim digitalen Lernen nicht darum, traditionelle Kulturtechniken vollständig aus dem Unterricht zu verdrängen. Vielmehr sollen diese durch die Möglichkeiten moderner Medien ergänzt werden. Der Umgang mit digitalen Geräten darf deshalb nicht ausschließlich ausgelagert in einer Medienstunde im PC-Raum stattfinden, sondern muss zu einem selbstverständlichen Bestandteil eines jeden Faches werden, damit Kompetenzen mit konkreten Inhalten verknüpft und immer wieder im Sinne einer Progression an diese angeknüpft werden kann. Diese Grundsätze liegen unserem schulinternen Mediencurriculum (*siehe Anhang 1*) zugrunde.¹

Da die Anforderungen an den Umgang mit digitalen Medien ständigem Wandel unterliegen, ist die Weiterentwicklung des Medienkonzepts wichtiger Bestandteil der Schulentwicklungsarbeit. Das Konzept muss fortlaufend an technische Neuerungen, datenschutz- und schulrechtliche Voraussetzungen und vor allem an die Erfahrungen aus dem täglichen Umgang mit digitalen Medien angepasst werden. Die fortlaufende Pflege des Konzepts wird in halbjährlichen Arbeitskreistreffen zwischen der SV, dem SEB und Vertreter:innen des Kollegiums abgestimmt und überarbeitet. Wesentliche Änderungen werden in der Schulkonferenz beschlossen.

Die jeweils neuste Fassung wird allen Beteiligten digital zur Verfügung gestellt und auf der Schulwebsite veröffentlicht.

1. Ausstattung und Infrastruktur (Hardware)

1.1. Ist-Zustand

1.1.1 Netzwerk: Das MDG ist mit einem Glasfaseranschluss der Stadtwerke Media GmbH und außerdem an das pädagogische Netz des IQSH angeschlossen. Access Points für den WLAN-Zugang sind im gesamten Gebäude vorhanden, an einigen Stellen müssen diese aber durch weitere Geräte ergänzt werden. Als im Januar 2021 eine Erhöhung der Internetkapazität notwendig wurde, um das erhöhte Aufkommen an Online-/ Videokonferenzen aus dem Schulgebäude heraus zu decken, konnte der Anschluss der Stadtwerke Media GmbH kurzfristig auf 1000 Mbit/s erhöht werden. Aktuell nutzen noch alle Mitglieder der Schulgemeinschaft dasselbe WLAN-Netz.

1.1.2 Präsentationstechnik: Seit der Umstellung auf das Kabinettsystem zum Schuljahr 2016/17 verfügte nahezu jeder Unterrichtsraum über einen fest installierten Beamer, Lautsprecher und eine Dokumentenkamera; 7 Räume verfügen über Mimio-Boards, die aber nicht mehr dem aktuellen Stand der Technik entsprechen und deshalb nur noch selten genutzt werden. Während der coronabedingten Rückkehr zum Klassenraumsystem wurde jedoch deutlich, dass mehrere Beamer nicht mehr funktionstüchtig und mehrere Dokumentenkameras verschwunden waren. Zum Jahreswechsel 2020/21 wurden in den Fachräumen Physik, Kunst, den beiden PC-Räumen und dem Lernatelier (A02) ActivPanels (interaktive Tafeln) installiert.

1.1.3 Schulgebundene stationäre Endgeräte: Die zwei PC-Räume 114 und 115 sind mit jeweils 15 PC-Arbeitsplätzen für Schüler:innen und einem PC-Arbeitsplatz für Lehrkräfte sowie einem Netzwerkdrucker ausgestattet. Den Schüler:innen ab der Oberstufe stehen außerdem fünf

¹ Dieses Medienkonzept ist mit den Inhalten der „Ergänzung zu den Fachanforderungen: Medienkompetenz – Lernen mit digitalen Medien“ abgestimmt. Die konkrete Ausgestaltung, welche Kompetenzen in welcher Jahrgangsstufe von welchem Fach vermittelt werden, findet sich im Mediencurriculum (*siehe Anhang 1*).

Computerarbeitsplätze auf der Empore zur Verfügung. Alle anderen Schüler:innen können während der Mittagspause einen der PC-Räume nutzen.

Die Ausstattung der Kabinette ist derzeit noch sehr unterschiedlich und hängt auch von der Präferenz der Lehrkraft (Arbeit mit einem eigenen mobilen Endgerät oder Nutzung eines stationären PCs aus dem Altbestand der Schule bzw. von privaten Spendern) ab. Dies hat in der Phase des ausgesetzten Kabinettsystems dazu geführt, dass ein Teil der Technik in den Unterrichtsräumen aufgrund von Kompatibilitätsproblemen und fehlenden Kabeln und Geräten nicht genutzt werden konnte.

1.1.4 Schulgebundene mobile Endgeräte: Im Anbau wurde ein Lernatelier mit 14 Laptops eingerichtet. Im Hauptgebäude können seit dem Schuljahr 2017/18 auf jeder Etage 14 Laptops in einem Laptopwagen genutzt werden. Diese Geräte können von allen Lehrkräften ausgeliehen und im Fachunterricht eingesetzt werden. Die naturwissenschaftlichen Fachschaften sowie Kunst und Musik verfügen über zusätzliche Laptop-Bestände, die in einem regelmäßigen Turnus erneuert werden. Mit Beginn der Schulschließung im März 2020 haben wir begonnen, die Laptopwagen aufzulösen, um Schüler:innen, die aus finanziellen Gründen über kein digitales Endgerät verfügten, damit auszustatten. Hierfür konnten glücklicherweise über das sogenannte Sofortausstattungsprogramm weitere digitale Endgeräte erworben werden, sodass die Laptopwagen zum Schuljahr 2021/22 wieder nutzbar gemacht werden sollen.

1.1.5 Sonstige digitale Ausstattung: Unsere Schule verfügt über digitale Messgeräte für den naturwissenschaftlichen Unterricht. Außerdem können ein Film- und ein Radiostudio nach entsprechender Einweisung von allen Kolleginnen und Kollegen genutzt werden.

1.2 Ziel-Zustand

1.2.1 Netzwerk: Unser Ziel ist eine vernetzte Schule. Für Lehrkräfte und Oberstufenschüler:innen steht auf Antrag WLAN zur Verfügung. Das WLAN muss in allen Gebäudeteilen so leistungsstark und stabil sein, dass sowohl schulgebundene als auch schüler:innen-eigene digitale Endgeräte im Unterricht problemlos genutzt werden können. Ein Internetfilter, der nicht-jugendfreie Inhalte sperrt, ist hierbei von großer Bedeutung. Die Internetversorgung geschieht durch drei physikalisch getrennte Netzwerke:

- Landesnetz – Schulverwaltung
- Pädagogisches Netz – pädagogische Arbeit, Lernplattform, Austausch
- Schüler-WLAN für BYOD-Geräte der Schüler:innen

Die hierfür noch notwendigen Schritte werden aktuell von der IT-Abteilung bearbeitet, sodass die angestrebte leistungsfähige Infrastruktur hoffentlich im Laufe des Schuljahres 2021/22 steht.

1.2.2 Präsentationstechnik (Beamer und ActivPanels): Zuverlässig funktionierende Präsentationsgeräte werden in jedem Unterrichtsraum benötigt, damit Schüler:innen die Kompetenz zum Produzieren und Präsentieren (K3) erwerben können. Zum einen nutzen die Lernenden Präsentationsgeräte, um dem Rest der Lerngruppe und der Lehrkraft ihre Arbeitsergebnisse zu präsentieren. Zum anderen nutzt die Lehrkraft im Zuge der Unterrichtsorganisation das Präsentationsgerät u.a. zum Visualisieren von Arbeitsaufträgen, zur Präsentation neuer fachlicher Inhalte und Tafelbilder, sowie für Bild- und Videoimpulse. Jeder Raum muss also so mit Präsentationstechnik ausgestattet sein, dass digitale Inhalte barrierefrei und ohne zusätzlichen technischen Aufwand genutzt werden können.

Damit Lernende auch von ihrem Platz oder von einem anderen Ort im Raum aus präsentieren können, sollen alle Präsentationsgeräte mit einer sogenannten Mirror-Technik zur kabellosen Bildschirmübertragung ausgestattet werden. Dazu werden die vorhandenen Beamer mit entsprechenden Empfangsgeräten („Dongles“) ausgestattet. Dies verhindert Kompatibilitätsprobleme, Probleme mit fehlenden oder defekten Kabeln und stellt de facto einen Zeitgewinn und eine effektivere Nutzung der Unterrichtszeit dar. Bei neu anzuschaffenden Beamern muss darauf geachtet werden, dass diese eine solche Mirror-Technik bereits enthalten. Da die Mirror-Technik nach jetzigem Stand nicht zufriedenstellend funktioniert (v.a. Tonübertragung), muss aktuell noch auf Kabel zurückgegriffen werden.

ActivPanels bieten vor allem in den Unterrichtsfächern, in denen komplexe Inhalte mehrdimensional visualisiert werden, vielfältige Einsatzmöglichkeiten, die den Unterricht hin zu mehr Aktivierung der Lernenden und der Schulung der Problemlösekompetenz verändern können, da Lernende hierbei zu aktiven Produzent:innen werden. Beispielsweise können komplexe Modelle nicht nur dreidimensional betrachtet sowie auf intuitive Art verschoben und verändert, sondern auch von den Lernenden selbst produziert werden – direkt am Board oder auf eigenen Geräten, die dann mit dem Board interagieren. Ergebnisse können direkt gespeichert und an die Lernenden versendet werden, was zu einer effektiveren Nutzung der Unterrichtszeit führt. Die einfache Bedienbarkeit, wie z.B. das Hochfahren per Knopfdruck und der Zugriff auf die zu Hause erstellten und in der Cloud gespeicherten Materialien, ermöglicht es, intuitiv zu handeln und stellt eine niedrige Hemmschwelle für Lernende und Lehrende dar. ActivPanels wurden deshalb zunächst in den Fachräumen Biologie, Chemie, Informatik und Kunst eingebaut. Zum Schuljahr 2021/22 kommen neun weitere interaktive Tafeln in den übrigen Fachräumen hinzu. Erst wenn wir uns wieder uneingeschränkt im Kabinettssystem befinden, werden wir damit beginnen, auch Klassenräume damit auszustatten, da wir ansonsten eine zu große Gefahr sehen, dass diese sehr teuren Geräte beschädigt werden könnten, wenn sich Schüler:innen ohne Aufsicht in einem Klassenraum befinden.

Die Dokumentenkameras sollen außerdem mittelfristig komplett durch Tablets ergänzt bzw. ersetzt werden. Dazu verfügt jede Lehrkraft über ein Tablet, mit dem sie z.B. Arbeitsblätter oder Schüler:innen-Produkte fotografieren, über den Beamer projizieren und mit einem Stift auf dem Bildschirm Bearbeitungen oder Korrekturen vornehmen kann.

1.2.3 Schulgebundene stationäre Endgeräte: In den PC-Räumen besteht neben der regelmäßigen Erneuerung der stationären PCs Bedarf an zusätzlichen Geräten. Aktuell setzt die Arbeit im PC-Raum in den meisten Lerngruppen die Partnerarbeit als Arbeitsform voraus. Partnerarbeit ist an vielen Stellen didaktisch sinnvoll, bei der Arbeit am PC behindert sie die SuS aber oft darin, eigene Lernfortschritte zu machen. Lernende müssen das Gelernte direkt selbst umsetzen können, statt jemand anderem dabei zuzusehen, wie ein Text formatiert oder eine Tabelle erstellt wird. Ziel ist daher, mindestens einen der beiden PC-Räume auf Klassenstärke aufzurüsten, sodass alle Schüler:innen in Einzelarbeit arbeiten und ihre Ergebnisse präsentieren können.

Jedes Kabinett soll auf Wunsch der Lehrkraft mit einem funktionierenden stationären PC ausgestattet werden, der ins schulische Netzwerk eingebunden ist und damit zentral verwaltet und gewartet wird.

1.2.4 Schulgebundene mobile Endgeräte: Aus der schulischen Bestandsaufnahme wurde deutlich, dass die Lehrkräfte neben den schüler:innen-eigenen digitalen Endgeräten (BYOD) im Gerätetyp Laptop, Betriebssystem Windows, das größte Potential für den Einsatz im Unterricht sehen. Wir

setzen bewusst hauptsächlich auf Laptops anstelle von Tablets, da v.a. das Schreiben und Überarbeiten komplexerer Texte spätestens ab Klasse 8 eine zentrale Kompetenz darstellt, die auf Tablets nicht ausreichend geschult werden kann. Ziel ist, dass in allen Gebäudeteilen digitale Endgeräte zur Ausleihe für die Nutzung im Unterricht zur Verfügung stehen. Hierbei steht zunächst der B-Anbau im Fokus.

Apps, z.B. zum Erstellen von Videos, Comics, Sprachaufnahmen etc. sind gerade im Hinblick auf das Produzieren von digitalen Inhalten (K 3) ein wichtiger Bestandteil des produktorientierten Unterrichts. Deshalb soll das MDG nach und nach auch mit Tabletkeffern ausgestattet werden, die für den Einsatz im Fachunterricht ausgeliehen werden können. Auch diese sind so zu wählen, dass eine problemlose Übertragung des digitalen Inhalts auf ein Präsentationsgerät möglich ist.

1.3 Schritte zum Erreichen des Ziel-Zustands

Die Verbesserung der WLAN-Versorgung sowie die unter 1.2 aufgeführte Hardware ist schrittweise Bestandteil des *DigitalPakt Schule 2019 bis 2024*. Hierfür werden in enger Absprache mit dem Schulträger bis Ende 2024 regelmäßig Anträge gestellt. Geräte werden darüber hinaus in einem festgelegten Turnus erneuert. Alle Mitglieder der Schulgemeinschaft sind aufgefordert, defekte Geräte zu melden.

2. Ausstattung und Infrastruktur (Software)

2.1. Ist-Zustand

- 2.1.1. **Interne Austausch- und Kommunikationsplattform *SchulCommSy SH***: Für die Schulorganisation (virtuelles Lehrerzimmer) wird die Plattform *SchulCommSy SH Schulintern* genutzt.
- 2.1.2. **Lernmanagementsystem *itslearning***: Die Schulkonferenz vom 30.09.2021 hat die Einführung des vom Land Schleswig-Holstein zur Verfügung gestellten Lernmanagementsystems *itslearning* in allen Klassenstufen beschlossen. Die Einführung, die die Nutzung der Plattform *SchulCommSy SH Unterricht* komplett ersetzen wird, erfolgt sukzessive bis zu den Weihnachtsferien des Schuljahres 2021/22. Über die auf der Plattform eingerichteten Kurse wird den Schüler:innen Material zur Verfügung gestellt und es werden Aufgaben und Aufträge übermittelt. Die Plattform dient auch dem Austausch von Arbeitsergebnissen und als Kommunikationsplattform. Während ein *itslearning*-Kurs während einer Schulschließung den gesamten Unterrichtsstoff in digitaler Form abbilden kann, wird die Plattform während des regulären Präsenzunterrichts als Ergänzung (z.B. für zusätzliche Links und Übungsaufgaben) genutzt.
- 2.1.3. **UCS-Benutzerverwaltung**: Alle Schulen des Schulträgers nutzen dasselbe System zur Benutzerverwaltung, sodass die Kennung, die ein/e Schüler/in von einer anderen Schule des Schulträgers mit ans MDG bringt, weitergeführt wird. Diese Nutzerdaten werden für die Anmeldung an allen schulgebundenen Geräten genutzt.
- 2.1.4. **Nextcloud**: Um den Datenaustausch zwischen schulgebundenen und schüler:innen-eigenen Geräten zu ermöglichen, wird die Nextcloud genutzt. Der Zugang zur Nextcloud erfolgt über das Schulportal Mölln.

- 2.1.5. **Schulische E-Mail-Adressen über Kopano:** Alle Schüler:innen erhalten über ihre UCS-Benutzerkennung auch eine schulische E-Mail-Adresse (vorname.nachname@schule.moelln.de) über die Applikation Kopano. Der Zugang zu Kopano erfolgt über das Schulportal Mölln oder über ein E-Mail-Programm, in das der Zugang eingebunden ist.
- 2.1.6. **Videokonferenzsystem:** Die Corona-Pandemie hat die Nutzung eines Videokonferenzsystems notwendig gemacht. Das Videokonferenzsystem *BigBlueButton*, für das wir uns aus pädagogischen Gründen entschieden haben, wird uns unter Einhaltung der datenschutzrechtlichen Bestimmungen vom Schulträger zur Verfügung gestellt. Die Vereinbarungen der Schulgemeinschaft zum Umgang mit Videokonferenzen finden sich in unserem Distanzlernkonzept (*Anhang 3*, Punkt 10), die schulinternen Regelungen in *Anhang 4*.
- 2.1.7. **Digitales Klassenbuch:** In der Zeit der Schulschließung wurde uns die Dringlichkeit eines digitalen Klassenbuchs bewusst, um die kontinuierliche Anwesenheit von Schüler:innen, z.B. in Videokonferenzen, zu dokumentieren. Nachdem die Lehrkräfte mit Tablets für die datenschutzkonforme Verarbeitung personenbezogener Daten ausgestattet wurden und eine Projektgruppe das digitale Klassenbuch im 4. Quartal des Schuljahres 2020/21 getestet hat, wurde es zum Schuljahr 2021/22 flächendeckend eingeführt.

2.2. Ziel-Zustand

- 2.2.1. **Schulportal Mölln:** Das Schulportal Mölln dient zusammen mit *itslearning* als zentrale Anlaufstelle für Kommunikations- und Unterrichtszwecke. Das Schulportal soll durch weitere Applikationen wie z.B. Untis (Stundenplan) und *bettermarks* (Lernplattform für Mathematik) ergänzt werden, die über einen sogenannten Single-Sign-On zu erreichen sind. Langfristig wird auch die Integration von *itslearning* in das Schulportal angestrebt. Eine zuverlässige Erreichbarkeit und Funktion der verwendeten Plattform ist die zentrale Gelingensbedingung, was in Kooperation mit der IT-Abteilung des Schulträgers umgesetzt werden muss.

3. Bring Your Own Device (BYOD)

- 3.1. **Ist-Zustand – BYOD-Modellklassen in der Oberstufe:** BYOD („Bring Your Own Device“ – „Bring dein eigenes Gerät“) wurde nach einem Schulkonferenzbeschluss vom Mai 2016 zu Beginn der Schuljahre 2016/17 und 2017/18 in jeweils einem Oberstufenprofil als Modellprojekt eingeführt. Aus den Erfahrungen aus diesen ersten Durchgängen wurden folgende Gelingensbedingungen formuliert:

1. frühzeitige Information der Schüler:innen sowie deren Eltern,
2. entsprechende Zusammensetzung des Klassenteams,
3. Projekttag zu ersten Schulung der Schüler:innen bereits Ende Klasse 9.

Neben den Modellklassen hat sich der Einsatz von schüler:innen-eigenen Geräten auf freiwilliger Basis aber auch in anderen Oberstufenklassen – und durch die Erfahrungen während der Corona-Pandemie – auch in unteren Jahrgängen.

- 3.2. **Ziel-Zustand - BYOD flächendeckend in der Oberstufe:** Perspektivisch soll BYOD verbindlich in der Oberstufe eingeführt werden. Bevor ein entsprechender Antrag an die Schulkonferenz

gestellt werden kann, müssen aber noch zwei grundlegende Fragen geklärt werden: Welche finanziellen oder materiellen Unterstützungsmöglichkeiten gibt es für Kinder aus einkommensschwachen Familien (z.B. analog zum Sofortausstattungsprogramm während der Corona-Pandemie)? Wie können Geräte gegen Schäden und Diebstahl während des schulischen Einsatzes versichert werden?

BYOD in der Mittelstufe ermöglichen: Darüber hinaus kann der Einsatz schüler:innen-eigener digitaler Endgeräte auf freiwilliger Basis auch in der Orientierungs- und Mittelstufe sinnvoll sein. Hierfür spricht sich das Klassenteam ab und legt Richtlinien für die Nutzung fest. Die langfristige Perspektive in Bezug auf diese Frage wird zurzeit kollegiumsintern kontrovers diskutiert und Thema auf der Schulkonferenz am 18.11.2021 sein.

4. Lernen mit/ über digitale/n Medien – der Fachunterricht

Die Empfehlung des KMK-Strategiepapiers „Bildung in der digitalen Welt“ (2016), Medienkompetenz gezielt im Fachunterricht zu vermitteln, wurde vom Land in der „Ergänzung zu den Fachanforderungen: Medienkonzept – Lernen mit digitalen Medien“ konkretisiert. Demnach leistet jedes Unterrichtsfach verpflichtend seinen fachspezifischen Beitrag zum Kompetenzerwerb, mit dem Ziel, dass Schüler:innen aktiv an der digitalen Welt partizipieren können. Die sechs Kompetenzbereiche, die allen Fächern zugrunde liegen und die systematisch und im Sinne einer Progression vermittelt und damit auch zum Gegenstand von Leistungsbewertung werden, lauten:

- ▶ K 1 Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
- ▶ K 2 Kommunizieren und Kooperieren
- ▶ K 3 Produzieren und Präsentieren
- ▶ K 4 Schützen und sicher Agieren
- ▶ K 5 Problemlösen und Handeln
- ▶ K 6 Analysieren und Reflektieren

Jedes Fach nimmt seine spezifischen Bezüge zur Medienkompetenz in das schulinterne Fachcurriculum auf. Diese Fachcurricula sind nicht Teil dieses Medienkonzeptes. *Anhang 1* stellt eine Zusammenschau der einzelnen Kompetenzen, gegliedert nach Jahrgangsstufe und Thematik, dar.

Aufgrund der Schnelllebigkeit der Thematik legen die Fachkonferenzen auf der Basis des Mediencurriculums fest, welche Programme/ Software in dem jeweiligen Fach eingesetzt wird. Auch diese Festlegung ist nicht Bestandteil dieses Medienkonzeptes.

5. Lernen mit/ über digitale/n Medien – fächerübergreifender Unterricht

- 5.1. **Die Kompetenzstunde (Kl. 5):** Um allen Schüler:innen gleiche Startbedingungen an unserer Schule in Bezug auf das Lernen mit digitalen Medien zu bieten, soll die Kompetenzstunde in Jahrgang 5 (eventuell auch in Jahrgang 6) u.a. dazu genutzt werden, grundlegende Fähigkeiten im Umgang mit dem schulischen Benutzerkonto, der schulischen Austausch- und Kommunikationsplattform/ dem Lernmanagementsystem, der Cloud, der schulischen E-Mail-Adresse und ggf. dem schulischen Videokonferenzsystem zu schulen. Dies wurde auf der Lehrerkonferenz vom 03.06.2021 abgestimmt (siehe Anhang 5).

- 5.2. **Der Internetführerschein (Kl. 5/6):** In diesem Projekt, das von Schüler:innen des E-Jahrgangs durchgeführt wird, werden grundlegende Kompetenzen im Umgang mit Suchmaschinen vermittelt sowie der Umgang mit digitalen Kommunikationsmedien reflektiert.
- 5.3. **Begabtenförderung Informatik (Kl. 5):** Schülerinnen und Schüler des MDG, die sich in naturwissenschaftlichen Bereichen durch ihre Problemlösekompetenz und ihr logisches Denken besonders hervortun, können für die Begabtenförderung im Bereich der Informatik vorgeschlagen werden. Einmal in der Woche ist es diesen Schüler:innen dann möglich, auf spielerische Art und Weise die Grundlagen des blockbasierten Programmierens zu lernen. Außerdem arbeiten die Teilnehmenden an Wettbewerbsaufgaben des "Informatik-Bibers" (Deutschlands größter Schülerwettbewerb im Bereich Informatik), die das digitale Denken fördern und das Interesse für informatische Inhalte auf spielerische und alltagsnahe Art wecken.
- 5.4. **Das Projekt „Net-Piloten“ (Kl. 6):** Um unsere Schüler:innen für das immer wichtiger werdende Thema Mediensucht zu sensibilisieren und einen aktiven Beitrag zu deren Prävention zu leisten, bilden wir jedes Jahr von den Sommerferien Schüler:innen der 8. Klassen zu „Net-Piloten“ aus. Als Expert:innen auf diesem Themengebiet dienen sie einerseits als Ansprechpartner:innen und Vorbilder in ihren Klassen, andererseits geben sie ihr Wissen im folgenden Schuljahr an die Schüler:innen der 6. Klassen weiter. In Workshops, die während der Kompetenzstunde durchgeführt werden, erfahren Schüler:innen, wie sie ihr eigenes Suchtpotenzial einschätzen können, aber auch, welche Möglichkeiten es gibt, sich vor Mediensucht zu schützen.
- 5.5. **Der Wahlpflichtunterricht „Fit am PC“ (Kl. 8/ ggf. 9):** Um vor dem Eintritt in die Oberstufe noch einmal alle Schüler:innen in den grundlegenden Kompetenzen der Medienbildung fit zu machen, wird seit dem Schuljahr 2018/19 jeder Wahlpflichtkurs durch ein halbes Jahr „Fit am PC“ ergänzt. Das Curriculum findet sich in *Anhang 2*.
- 5.6. **Die Wahlpflichtkurse Digitale Medien/ Robotik (Kl. 8/ 9):** Die Vermittlung von Medienkompetenz spielt in den beiden Wahlpflichtkursen „Digitale Medien“ und „Robotik“ (als Teilbereich des Kurses Angewandte Naturwissenschaften) eine herausragende Rolle. Während die Teilnehmenden des Kurses „Digitale Medien“ Kenntnisse im Umgang mit dem Radio-Studio, Foto- und Film sowie App-Programmierung machen, werden in „Robotik“ Roboter programmiert. Beide WPU-Kurse sind seit mehreren Schuljahren im Unterrichtsangebot verankert und werden von den Schüler:innen stark angewählt.
- 5.7. **Der Informatik-Unterricht:** Der Informatikunterricht in der Oberstufe orientiert sich ausschließlich am Fachcurriculum Informatik des MDG. Im folgenden Link sind alle inhaltlichen Schwerpunkte mit den zugehörigen Kompetenzen einsehbar:
<https://mdgmoelln.de/files/MDG%20SEITE/Material%20zum%20Download/Faecher/Informatik/pdfFiles/InformatikCurriculum.pdf>
Ab dem Schuljahr 2022/23 wird Informatikunterricht mit jeweils 4 Wochenstunden auch in der Kontingenzstundentafel der gymnasialen Mittelstufe verankert werden. Obwohl sich mehrere Lehrkräfte des MDG für die Teilnahme an dieser im Schuljahr 2021/22 beginnenden Fortbildungsmaßnahme beworben haben, wurden die Plätze an andere Schulen vergeben. Eine Abstimmung über die konkrete Ausgestaltung dieses Unterrichts wird noch im Schuljahr 2021/22 Bestandteil der Schulentwicklung sein.

6. Qualifizierung

- 6.1. **Steuergruppe:** Ein Arbeitskreis „Lernen mit digitalen Medien“ wurde im Schuljahr 2014/15 gegründet. Er besteht aus Lehrkräften und Vertreter:innen der SV und dem SEB. In diesem Arbeitskreis werden grundlegende Fragen der technischen Ausstattung und der mediendidaktischen Ausrichtung der Schule besprochen und Anträge zur Abstimmung auf der Schulkonferenz vorbereitet.
- 6.2. **Fortbildungsplanung:** Um den Schüler:innen die im Mediencurriculum festgelegten Aspekte der Medienkompetenz zu vermitteln, bilden sich die Lehrkräfte regelmäßig fort. Die systematische Fortbildungsplanung umfasst regelmäßige Schulentwicklungstage zum Thema Medienkompetenz, die Teilnahme an schulinternen und -externen Fortbildung und die Vernetzung mit anderen Schulen und dem ISQH, z.B. bei den Medienkompetenztagen SH und den regionalen Netzwerktreffen #eduSH. Bei der Einführung neuer Gerätetypen und Plattformen ist darauf zu achten, dass kollegiumsintern Multiplikator:innen ausgebildet werden, aber auch, dass benötigte Schulungen durch externe Expert:innen mit eingeplant werden – z.B. im Umgang mit den ActivPanels.
- 6.3. **Ansprechpartner:innen und Anleitungen:** Verschiedene Lehrkräfte zeigen sich als Ansprechpartner:innen für die verschiedenen Plattformen und Programme verantwortlich. Diese werden per Aushang bzw. auf der Homepage www.mdgmoelln.de veröffentlicht. Über die digitalen Plattformen *SchulCommSy SH Schulintern* bzw. *itslearning* sowie über die Homepage können Anleitungen für die unterschiedlichen Programme abgerufen werden. Sollte es Probleme bei einer der Plattformen geben, sind die Mitglieder der Schulgemeinschaft aufgerufen, sich zeitnah an die jeweiligen Ansprechpartner:innen zu wenden.

7. Rolle des Schulträgers

- 7.1. **Medienentwicklungsplanung:** Es finden regelmäßige Treffen zwischen der Schulleitung und dem Schulträger statt, um die weiteren Schritte der Medienentwicklungsplanung zu besprechen. Außerdem finden Treffen mit den anderen Schulen des Schulträgers statt, um die Medienentwicklungsplanung zwischen den einzelnen Schulen zu koordinieren und – wo sinnvoll – gemeinsame Ansätze zu verfolgen. Der Schulträger koordiniert und übernimmt außerdem die Antragsstellung im Rahmen des DigitalPakts.
- 7.2. **Support:** Der Schulträger unterstützt die Schule im IT-Bereich. Hierfür gibt es festgelegte Ansprechpartner, die die Schule bei Bedarf auch vor Ort unterstützen und ggf. Sprechstunden anbieten. Programmfehler im Schulportal und bei *BigBlueButton*, die nur von der IT behoben werden können, werden von den dafür zuständigen Ansprechpartnern im Kollegium zeitnah mitgeteilt.
Im Juni 2021 hat außerdem eine IT-Unterstützungskraft ihre Tätigkeit auf dem Schulberg angetreten, um die Lehrkräfte vor Ort bei Fragen und Problemen bzgl. defekter Technik, Raumausstattung und sonstiger benötigter Hilfe zu unterstützen.

Fachbereiche/ Fächer	Deutsch	MINT	Fremdsprachen	Gesellschaftswissenschaften	Ev. / Kath. Religion, Philosophie	Ästhetische Bildung	Sport
		Mathematik, Biologie, Chemie, Physik, Informatik	Englisch, Französisch, Latein, Spanisch	Geschichte, WiPo, Geographie	Ev. / Kath. Religion, Philosophie	Musik, DSP, Kunst	

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren *Suchstrategien nutzen und entwickeln, Quellen identifizieren, Informationen, Daten und Quellen analysieren, Daten sichern, speichern, und strukturieren*

5 Kompetenzstunde; K 1.3: Daten unter dem eigenen UCS-Benutzerprofil und in der Nextcloud sichern, speichern und strukturieren

5/6 Internetführerschein; K 1.1: Umgang mit Suchmaschinen

1.1. Browsen, Suchen und Filtern	<p>5/6; K 1.1-2: Bsp.: <i>Beschreiben von Tieren</i> (siehe Deutsch Box 5/6)</p> <p>7/8; K 1.1-3: Bsp.: <i>Fremdwörter</i> mit Hilfe von <i>duzen.de</i></p>	<p>5 Wirbeltiere, Wirbeltierklassen (Vertiefung in 6); K 1.1: Nutzung eines Browsers, Umgang mit Suchmaschinen, Recherche auf vorgegebenen Internetseiten, Suche mit Schlagworten u. Wortgruppen</p> <p>7/8; K 1.1-3: Abgleich verschiedener Internetquellen; Unterscheidung u. Bewertung verschiedener Internetquellen nach Qualitätsmerkmalen, Erarbeitung eines Vorgehens zu Internetrecherche (Suchabsicht festlegen, gezielte Suche, Trefferauswahl, Ordnung der Ergebnisse, Informationsspeicherung, Quellenspeicherung)</p> <p>7/8 Bsp.: <i>Proportionale Funktionen</i>; K 1.2: Recherche und Bewertung von Lernvideos</p> <p>9/10 z.B. <i>CRISPR-Babies, Kernkraft, alternative Energiequellen</i>; K 1.1-3: Recherchetechnik anwenden, Auswertung unterschiedlicher Internetquellen mit unterschiedlichen Standpunkten</p> <p>Q1/2 Elektrochemie; K 1.1-3: Lernvideos u. Tutorials finden, bewerten u. für die weitere Nutzung speichern</p>	<p>6 Sights of London; K 1.1: Informationen auf vorgegeben Internetseiten suchen</p> <p>8/9 Landeskundliches Thema, z.B. <i>USA/Australia</i>; K 1.1-3: Internetrecherche auf Englisch durchführen (Spracheinstellung, Suchabsicht klären, Schlagwörter festlegen, Informationen filtern, auswerten, speichern u. wieder abrufen können)</p> <p>8 La Bretagne; K 1.1: eine angeleitete Internetrecherche mit frz. Suchbegriffen durchführen</p> <p>E-Q2 Bsp.: <i>Les régions, les pays francophones</i>; K 1.1-3: Internetrecherche auf Französisch durchführen</p> <p>E-Q2 Kontextualisierung; K 1.1-3: historische u. archäologische Zusammenhänge recherchieren (z.B. <i>zu Leben und Werk antiker Autoren, zum Vesuvausbruch 79 n.Chr., zu Caesars gallischem Krieg, ...</i>)</p>	<p>6 Naturgeographie; K 1.1: Erklärvideo zur Entstehung von Oberflächenformen suchen</p> <p>6 Naturgeographie; K 1.2: Klimadiagramme vergleichen u. auswerten</p> <p>6 Tourismus in Europa; K 1.1-3: Planung einer Tourismusdestination mithilfe von Such-, Speicher- u. Bewertungsstrategien</p> <p>6 Vernetzung von Wirtschaftszentren; K 1.1-3: Informationen suchen, filtern, speichern, abrufen, analysieren</p> <p>6 Mittelalter; K 1.1-3: Nutzung von altersgerechten Suchmaschinen</p> <p>7 Lateinamerika; K 1.2: Stadtbilder v. oben vergleichen (maps)</p> <p>7 Stadt im Mittelalter; K 1.1-3: Arbeit an virtuellen Stationen</p> <p>8 Was ist Politik? K 1.1-3: Fortgeschrittene Suchstrategien entwerfen u. anwenden; Informationsquellen vergleichen</p> <p>8/ E Demografischer Wandel; K 1.2: Bevölkerungsentwicklung/ Prognosen; Diagramme/ Statistiken aus-/ bewerten</p> <p>E Gesellschaftsmodelle u. Individuum; K 1.2: Auswertung Sinus Milieu Modell</p> <p>Q1.1 Menschenrechte; K 1.1-3: fundierte Medienrecherche durchführen, Quellensammlung anlegen, Quellen kritisch bewerten</p>	<p>5/6 Feste im Judentum; K 1.1-3: Suchinteressen klären, Informationen finden, speichern, organisieren, wiederfinden</p> <p>8 Feste im Islam; K 1.1-3: Suchstrategien weiterentwickeln, Quellen identifizieren, interpretieren, analysieren, bewerten</p> <p>5/6 Ursprungsvorstellungen; K 1.1-3: relevante Quellen suchen u. identifizieren, Informationen sammeln, filtern, zusammenfassen, speichern</p> <p>8 Vorstellungen und Begriffe des Göttlichen; K 1.1-3: Recherchetechniken erweitern, Quellen vergleichen, auswerten, interpretieren</p>	<p>5/6; K 1.1-3: Internetrecherche zu Komponisten</p> <p>5/6 Instrumentenkunde; K 1.1-3: Lernvideos u. Tutorials finden und bewerten</p> <p>5/6 Bsp.: <i>Künstlerbiografien</i>; K 1.1-3: Recherche zu Künstler:innen u. relevanten künstlerischen Themen; bewerten, speichern und aufrufen</p> <p>7-10; K 1.1-3: Kostenlose Sound-sammlungen finden u. nutzen</p>	<p>5-Q2 Bsp. Rope-Skipping; K 1.1-3: Webseiten mit Lehrvideos zur Vermittlung u. Verbesserung von sportmotorischen Kompetenzen aufsuchen u. nutzen</p> <p>7-Q2; K 1.1-3: GEMA-freie Musik suchen, aufbereiten, speichern. Musiksequenzen, Choreographien, Fitnessprogramme mit den passenden BPM finden, zuschneiden, um z.B. Bewegungsphasen rhythmisch zu begleiten</p> <p>E-Q2 (Sportprofil) <i>Die Rolle des Sports in der Gesellschaft</i>; K 1.1-3: Webseiten von Vereinsmannschaften aus dem professionellen Sport aufsuchen und sichten</p>
1.2. Auswerten und Bewerten							
1.3. Speichern und Abrufen							

2. Kommunizieren und Kooperieren		Digital kommunizieren, Informationen weitergeben, gemeinsame Erarbeitung digitaler Dokumente, adressaten- und situationsabgemessene Kommunikation, privat und öffentlich kommunizieren.					
5 Kompetenzstunde; K 2.2-2.4: Nutzung der schulischen E-Mail-Adresse und der Lernplattform; Informationen u. Daten per E-Mail u. über die Lernplattform teilen; Regeln der digitalen Zusammenarbeit und des Umgangs bei der digitalen Kommunikation							
2.1. Interagieren	5/6; K 2.4: persönliches adressatengerechtes Sprachhandeln, z.B. Emojis, Anreden & Anlässe, sprachliche Register, Floskeln & Formeln	<ul style="list-style-type: none"> 5/6; K 2.1-3: Umgang mit einer digitalen Lernplattform (derzeit <i>bettermarks</i>) 5/6; K 2.1-4: Digitales Archiv für Lernmaterial, Tafelbilder usw. nutzen (derzeit <i>SchulCommSy</i>) 	<ul style="list-style-type: none"> 7; K 2.1/5: <i>How to write an e-mail in English</i> (z.B. an ein <i>tourist office</i>) 7; K 2.1-4: Dialoge gemeinsam online schreiben (z.B. <i>edupad.ch</i>, <i>yopad.eu</i>); digitales Peer-Feedback 	<ul style="list-style-type: none"> 8 Nordamerika; K 2.1-3: Rohdaten Informationen entnehmen u. durch digitale Werkzeuge vorhandenes Kartenmaterial ergänzen 8 Die Rechtsordnung; K 2.4: Verhaltensregeln digitaler Kommunikation (Beleidigung, Recht am Bild, Urheberrecht, <i>hate speech</i>) 8 Mediennutzung; K 2.5: Chancen und Gefahren von Social Media 9/ E Wahlen/ Politische Ordnung; K 2.5: sich aktiv in virtuellen Räumen beteiligen (Wahlomat, Juniorwahl) 10 Die Welt seit 1945; K 2.1-3: gemeinsames Schreiben von Texten Q1 Praktikumsbericht; K 2.2: Referenzierungspraxis beherrschen 	<ul style="list-style-type: none"> 8 Selbstbild, Fremdbild; K 2.1-3: Schreibgespräche online führen 8 Soziale Gerechtigkeit; K 2.1-3: Schreibgespräche online führen 	<ul style="list-style-type: none"> 5-Q2; K 2.1-5: mit Musikapps gemeinsam musizieren (z.B. Tastaturapps) 5-Q2; K 2.1-5: Veröffentlichung eigener (Gruppen-)produkte ab 7; K 2.1-5: gemeinsam komponieren (z.B. mit Musicscore, Finale, Garageband) 	7-Q2 Bsp.: Aufzeichnung u. Analyse von Bewegungen (<i>Leichtathletik</i>) u. Spielzügen (<i>Basketball</i>); K 2.1-3: Verstärkung der Schülerorientierung u. Vergrößerung des selbstregulierten Lernens, z.B. Interaktives Whiteboard nutzen
2.2. Teilen	7-10; K 2.1-5: Nutzung digitaler Kladden, z.B. <i>edupads</i> , am Beispiel „Diskutieren & Erörtern“	<ul style="list-style-type: none"> 7/8; K 2.1-3: Nutzung von E-Mail zur Datenübertragung Q1/2; K 2.1-3: Daten aus unterschiedlichen Quellen nutzen u. zusammenführen (Tabellenkalkulation, Officeanwendungen, Messwertanalyseprogramm, Fototools, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> 7-Q2 Texterschließung/ Textwiedergabe; K 2.1/2.3: Kooperatives Übersetzen mithilfe von Online-Plattformen (z.B. in einem <i>BBB-Gruppenraum</i> oder mit <i>Etherpad</i>) 8/9 Landeskundliches Thema, z.B. <i>USA/ Australia</i>; K 2.1-4: gemeinsam Vorträge erstellen 10 <i>The world of work/ Le monde du travail</i>; K 5.1-5: Bewerbungsschreiben u. Lebenslauf per E-Mail versenden; Konventionen einer formellen E-Mail beachten E; K 2.1-5: Konventionen eines Blogbeitrags, schreiben, kommentieren E-Q2 Bsp.: <i>Les régions, les pays francophones</i>; K 2.1-3: gemeinsam Vorträge erstellen 	<ul style="list-style-type: none"> 8 Nordamerika; K 2.1-3: Rohdaten Informationen entnehmen u. durch digitale Werkzeuge vorhandenes Kartenmaterial ergänzen 8 Die Rechtsordnung; K 2.4: Verhaltensregeln digitaler Kommunikation (Beleidigung, Recht am Bild, Urheberrecht, <i>hate speech</i>) 8 Mediennutzung; K 2.5: Chancen und Gefahren von Social Media 9/ E Wahlen/ Politische Ordnung; K 2.5: sich aktiv in virtuellen Räumen beteiligen (Wahlomat, Juniorwahl) 10 Die Welt seit 1945; K 2.1-3: gemeinsames Schreiben von Texten Q1 Praktikumsbericht; K 2.2: Referenzierungspraxis beherrschen 	<ul style="list-style-type: none"> 8 Selbstbild, Fremdbild; K 2.1-3: Schreibgespräche online führen 8 Soziale Gerechtigkeit; K 2.1-3: Schreibgespräche online führen 	<ul style="list-style-type: none"> 5-Q2; K 2.1-5: mit Musikapps gemeinsam musizieren (z.B. Tastaturapps) 5-Q2; K 2.1-5: Veröffentlichung eigener (Gruppen-)produkte ab 7; K 2.1-5: gemeinsam komponieren (z.B. mit Musicscore, Finale, Garageband) 	7-Q2 Bsp.: Aufzeichnung u. Analyse von Bewegungen (<i>Leichtathletik</i>) u. Spielzügen (<i>Basketball</i>); K 2.1-3: Verstärkung der Schülerorientierung u. Vergrößerung des selbstregulierten Lernens, z.B. Interaktives Whiteboard nutzen
2.3. Zusammenarbeiten	9; K 2.4-5: offizielles adressatengerechtes Sprachhandeln, z.B. Anreden, Bewerbungsschreiben, sprachliche Register, Floskeln & Formeln						
2.4. Umgangsregeln kennen und einhalten (Netiquette)							
2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben							
3. Produzieren und Präsentieren		Digitale Lernprodukte wie Texte, Präsentationen, Bilder, Videos konzipieren, herstellen und präsentieren, rechtliche Vorgaben bezüglich Urheber- und Nutzungsrechten kennen und beachten.					
3.1. Entwickeln und Produzieren	<ul style="list-style-type: none"> 8; K 3.1-3: ein Textdokument nach formalen Vorgaben formatieren, z.B. Protokolle, Praktikumsberichte 8-10 Bsp. <i>Berufspräsentation/ Buchvorstellung</i>; K 3.1-3: multimediale PPP: Einbindung von Fotos, Links, Videos etc. 	<ul style="list-style-type: none"> 5 <i>Wirbeltiere</i>; K 3.1-2: Fließtext mit definierten Vorgaben: Erstellen einer Textdatei, Suchen, Öffnen u. Speichern einer Textdatei, Überschriften formatieren, Schriftgröße/ -art, Bündigkeit, Seitenzahlen u. Quellen einfügen 5 <i>Internetrecherche zu Wirbeltieren</i>; K 3.3: Urheberrecht, Quellenangabe 6 <i>Statistische Daten</i>; K 3.1: Darstellung v. Daten mit Hilfe v. Diagrammen (Excel) 	<ul style="list-style-type: none"> 6/7-Q2; K 3.1-2: themenrelevante digitale Mindmaps erstellen, ergänzen, überarbeiten 7 Bsp.: <i>Scotland</i>; K 3.1-3: Reisebroschüre erstellen 7/8 <i>Wortschatzarbeit</i>; K 3.1-3: ein Vokabelquiz für Mitschüler:innen erstellen (z.B. <i>Learning-Apps, Kahoot!</i>, ...) 8 <i>Advertisements</i>; K 3.1-3: Werbeanzeige mit digitalen Werkzeugen erstellen; Bildrechte beachten 	<ul style="list-style-type: none"> 6 <i>Mittelalter</i>; K 3.1: digitale Inhalte präsentieren 7 <i>Frühe Neuzeit – Wege in die Moderne</i>; K 3.1-2: Fortführung von Powerpoint: Entdeckungen (z.B. <i>Mayas, Inkas, Azteken</i>), Eroberungen, Erfindungen 7 <i>Abhängigkeit vom Erdöl</i>; K 3.1: Fördermenge mit digitalem Werkzeug graphisch darstellen E <i>Wirtschaftsordnungen</i>; K 3.1-2: Präsentationen (ppt/ Prezi zu den einzelnen Wirtschaftsordnungen) 	<ul style="list-style-type: none"> 5/6; K 3.1: Erstellen v. Erklärvideos/ Paperclips (Gleichnisse Jesu, Kirchenjahr, Dilemma-Geschichten, ...) 8 <i>Utopien</i>; K 3.1: Programme zur Erstellung von Mindmaps u. Tabellen anwenden; eine Produktion planen, gestalten u. präsentieren 	<ul style="list-style-type: none"> alle Klassenstufen; K 3.1-3: Beats mit einem Drumcomputer komponieren u. produzieren ab 7; K 3.1-3: Eigeninstrumental spielaufnahmen zu Playbacks in Musik- oder Bläserklassen erstellen 7-10; K 3.1-3: Instrumentenlernvideos/ -erklärvideos produzieren (Bläserklassen) 	<ul style="list-style-type: none"> 5-Q2; K 3.1-3: Tablets, Mobiltelefone, Laptops, PCs, Digitalkameras, Bluetooth-Lautsprecher für Aufzeichnungen, Produktionen u. Präsentationen nutzen. 5-Q2; K 3.1-3: Tanz, Fitness- und Akrobatikchoreographien erarbeiten u. präsentieren E-Q2 Bsp. <i>Sport und Gesundheit</i>

3.2. Weiterverarbeiten und Integrieren		<ul style="list-style-type: none"> 6 Bruchrechnen; K. 3.1: Erstellung von Präsentationen zu den Rechenregeln 6 Abkühlungskurve, Körperbedeckung; K 3.1-2: Vertiefung von Wertetabellen, Erstellung eines Diagramms 6 Wirbeltiere; K 3.1-3: Einführung in PowerPoint (Foliengestaltung, Bilder, Quellen) 7/8 Präsentationen z.B. zu Schlangen, Parasiten; K 3.1-3: Einstieg in eine Präsentation, Sinnhaftigkeit von Animationen, Animationen einfügen 7/8; K 3.1-2: Vertiefung Wertetabellen, Diagramme 9/10; K 3.1-2: Vertiefung Präsentationskompetenz, Übergänge zwischen Folien, unterschiedliche Möglichkeiten zur Darstellung von Textbausteinen, Erstellen komplex formatierter Folien 9/10; K. 3.1-2: Verwenden von Regressionsgeraden (Excel) 	<ul style="list-style-type: none"> 8/9 Landeskundliches Thema, z.B. USA/ Australia; K 3.1-3: Präsentation und Handout erstellen; Dateien produzieren, weiterverarbeiten u. rechtliche Vorgaben beachten 10 The world of work/ Le monde du travail; K 3.1-2: Bewerbungsschreiben per E-Mail; Lebenslauf digital erstellen (Tabulatoren verwenden, Formatierung, Rechtschreibfunktion auf Eng/Frz) E-Q2 (fakultativ); K 3.1-3: Audiodokumente erstellen, z.B. Reise-Podcast E-Q2 Bsp.: Les régions, les pays francophones; K 3.1-3: Präsentation und Handout erstellen; Dateien produzieren, weiterverarbeiten u. rechtliche Vorgaben beachten E-Q2 Kontextualisierung; K 3.1-3: Präsentationen erstellen (z.B. zu Leben und Werk antiker Autoren, zum Vesuvausbruch 79 n. Chr., zu Caesars gallischem Krieg, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> Q1: Quo vadis EU? Podcast im Rahmen der aktuellen Entwicklung (Bsp. Brexit, Beitrittsprozesse etc.) 10 Nachhaltige Nahrungsmittel; K 3.1: Antworten aus einem Interview digitalisieren u. präsentieren Q1 Praktikumsbericht; K 3.1-2: erweiterte Funktionen eines Textverarbeitungsprogramms E Politischer Prozess; K 3.2: Erarbeitung Gesetzgebungsprozess BRD; K 3.1.: Lernprodukte zur BT-Wahl, Explainity 8 Sozialer Wandel/ Mediennutzung; K 3.3: Datensicherheit 8 Die Rechtsordnung; K 3.3: Recht am Bild, Urheberrecht Q1 Praktikumsbericht: K 3.3: Anforderungen/ Regeln einer wissenschaftlichen Arbeit 		<ul style="list-style-type: none"> 7-10; K 3.1-3: Produktion eines Websports mit Musikuntermalung und Geräuschen 7-10; K 3.3: Urheberrechte 7-10 Neue Medien; K 3.1-2: Fotografie und Film unter verschiedenen gestalterischen Vorgaben, Cloud-basiertes Arbeiten, Teilen u. Präsentieren, digitale Ausstellungsformate 	oder Trendsportarten; K 3.1-3: Präsentationen mithilfe eines Präsentationsprogramms vorbereiten, planen, gestalten und präsentieren
3.3. Rechtliche Vorgaben beachten							

4. Schützen und sicher agieren *Mit Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen verantwortlich umgehen, Datensicherheit beachten, Suchtgefahren, digitale Medien in sozialem Zusammenhang, Umweltauswirkungen*

5/6 Internetführerschein; K 4.1/4.2: Kommunikation in digitalen Umgebungen: Welche Daten gebe ich preis? Wie schütze ich mich? Grundlagen zu Passwort und Datensicherheit

6 Kompetenzstunde; K 4.3: NetPiloten: Prävention von Mediensucht

4.1. In digitalen Umgebungen agieren		<ul style="list-style-type: none"> 5 Zahlen/Ziffern; K. 4.2: Thematisierung von Codes/ Passwörtern 	<ul style="list-style-type: none"> 6 Stay in Touch; K 4.1: über eigenen Medienkonsum u. Vor- u. Nachteile sprechen; K 4.3: Are you media mad? 	<ul style="list-style-type: none"> 9 Jugendliche als Konsumenten; K 4.4: Online Handel (Plattformen u. Vor- und Nachteile kennen) 	<ul style="list-style-type: none"> 5/6 Familie; K 4.1: Vor- und Nachteile der Neuen Medien für das Familienleben; Chancen u. Gefahren der Kommunikation über Social Media erkennen und reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> 7-10; K 4.1-2: Downloads u. Streamingdienste bewerten u. reflektiert; benutzen; kostenlose Apps und Musikportale kennenlernen 	<ul style="list-style-type: none"> 5-Q2; K 4.1/2: Beachten der datenrechtlichen Dimension von digitalen Medien; betrifft Präsentationen, Musikwiedergabe und Filmaufnahmen von Mitschülern
4.2. Persönliche Daten und Privatsphäre schützen			<ul style="list-style-type: none"> E Growing up in the digital age; K 4.1-3: Social Media; Vor- u. Nachteile, problematisches Nutzungsverhalten 	<ul style="list-style-type: none"> 10/ Q1 Umweltpolitik/ Nachhaltigkeit; K 4.4: ökologischer Fußabdruck online 	<ul style="list-style-type: none"> 8 Welterschließung; K 4.1-2: Beeinflussung d. Wahrnehmung durch das Internet erkennen (Filter Bubble, Fakenews, Journalismus im Zeitalter der Neuen Medien, Hate Speech, Radikalisierung, Polarisierung); Strategien zum eigenen Schutz entwickeln u. reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> 7-10; K 4.3-4: mit Dezibel-Apps die Lautstärke von Schallquellen messen 	<ul style="list-style-type: none"> 5-Q2: Bewegungsmangel als Folge der Nutzung digitaler Medien reflektieren
4.3. Gesundheit schützen			<ul style="list-style-type: none"> Q1 Science and Technology; K 4.1-2: Datenschutz, Privatsphäre 				<ul style="list-style-type: none"> 5-9 Wirkungen des Sports; K 4.3: Selbstbeobachtung
4.4. Natur und Umwelt schützen							<ul style="list-style-type: none"> E-Q2 Sport und Gesellschaft; K 4.3: Sport, Politik und Wirtschaft, Sport und Gesundheit

					<ul style="list-style-type: none"> 8/OS Medienethik („10 Gebote der Digitalen Ethik“), Ethik bei KI; K 4.1: Gefahren in digitalen Umgebungen erkennen u. Strategien zum Schutz entwickeln u. bei eigenen Geräten anwenden 		
5. Problemlösen und Handeln <i>In digitalen Umgebungen Werkzeuge sinnvoll einsetzen, eigenen Herausforderungen begegnen, Lösungen identifizieren; Medien als vernetzte Lernressourcen selbst einsetzen, Algorithmen der digitalen Welt verstehen und nutzen.</i>							
5.1. Technische Probleme lösen	<p>5 Bsp. Haiku, Sagen, Märchen; K 5.2: Training im Umgang mit Textverarbeitungsprogrammen (aufbauend auf K 3 Biologie 5)</p> <p>Q1/2; K 5.2-3: Texte überarbeiten zur Herstellung von inhaltl. und sprachl. Kohärenz</p>	<ul style="list-style-type: none"> 5-Q2 Algebra, Analysis, Geometrie, Stochastik; K 5.1-4: Tabellenkalkulations-Software: Excel und Calc (LibreOffice) 5-Q2 Algebra, Analysis, Geometrie, Stochastik; K 5.2-4: Dynamische Geometrie-Software: Geogebra 5; K 5.1-2: Nutzung von externen Speichermedien, An- u. Abkoppeln u. Öffnen eines USB-Sticks, Ordner anlegen, Abspeichern in Ordnerstruktur, Benutzung der Tastatur 5 Gelenke, Vordergliedmaßen -10; K 5.2: Nutzung von Lernsoftware, z.B. Klett Mediothek 6; K 5.2: PHYWE Sensoren, App-Nutzung 6; K 5.4: Nutzung des Smartphones zu unterrichtlichen Zwecken, APPs, Fotos, Dokumentation, E-Mail 	<ul style="list-style-type: none"> 5/6, 7/8; K 5.2: Smartphone zur Aussprachekontrolle nutzen 5-10/ 7-10; K 5.4: Digitale Werkzeuge für das Vokabeltraining kennenlernen, ausprobieren u. für den eigenen Spracherwerb nutzen 6; K 5.2: Einführung: Onlinewörterbücher nutzen 7; K.5.4: digitale Mediensammlung des CdA nutzen können (registrieren, per E-Mail aktivieren, sicheres Passwort verwenden) 7-Q2; K.5.4: Hörsehverständnis u. Interaktion in der Fremdsprache mithilfe von Videos trainieren; Lernvideos zur Grammatik zum eigenen Spracherwerb nutzen 7-Q2 Wortschatzarbeit; K5.2 + 5.4: Vokabelkenntnisse mit einer Lern-App (z.B. Navigium, LearningApps, ...) erweitern 7-Q2 Grammatikarbeit; K5.2/ 5.4: Grammatikaufgaben auf einer Lernplattform lösen (z.B. Navigium, LearningApps, ...) 8/9; K 2.1-4: Handout zu einem landeskundlichen Thema, z.B. USA/ Australia; K.5.2: Vertiefung Formatierung; Umgang mit Rechtschreibfunktion 9; K 5.2: Nutzung von Onlinewörterbüchern vertiefen 9-Q2 Lektürearbeit; K 5.1-2: eigenständig passende Anwendungen für die Bearbeitung kreativer Aufgaben identifizieren u. 	<ul style="list-style-type: none"> 5 Arbeiten wie ein Geograph; K 5.2: Wegstrecke (am Bsp. Kennenlernfahrt) planen u. mit einem digitalen Kartendienst eine Strecke analysieren; Der eigene Stadtplan 7 Afrika K. 5.2: „Mystery“ (Voraussetzung: interaktives Whiteboard) 7 Frühe Neuzeit – Wege in die Moderne; 5.3: geeignete altersgerechte Internetquellen finden 8 Was ist Politik? K 5.4: geeignete Online-Lernumgebungen identifizieren u. nutzen; Q2 Podcasts zur Wissensaneignung nutzen Q1.2 Das geteilte Deutschland; K.5.4: geeignete Onlinequellen identifizieren u. nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> 6 Reflexion über Sprache; K 5.2/4: Etymologisches Onlinewörterbuch nutzen E Religionen, religiöse Sondergemeinschaften & Sekten; K 5.4: geeignete Onlinequellen identifizieren u. nutzen 	<ul style="list-style-type: none"> OS; K 5.1-4: mit interaktiven Partituren arbeiten, laufende youtube-Partituren mitlesen 5-Q2; K 5.1-4: mit Tastatur- oder Pianoapps musikalische Fähigkeiten trainieren 5-Q2; Bildbearbeitung; K 5.1-2: Bildbearbeitung, Mal-Apps, Video und Foto gestalterisch einsetzen, digitale Ergebnisse und Zwischenschritte sichern (USB-Stick, Cloud, Festplatte) 	<ul style="list-style-type: none"> E-Q2 Individuelle Trainingssteuerung auf Basis erhobener Daten; K 5.2-4: Apps zum Aufzeichnen von Sport- und Fitnessdaten zur Trainingssteuerung oder als Hilfe zur Umsetzung von Ausdauer- und Konditionseinheiten nutzen
5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen	<p>Q1/2 Sprache – Lesen-Literatur – Medien; K. 5.5: Reflexion der Meinungsverstärkung des Echo-Raums, z.B. auf youtube</p>						
5.3. Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen		<ul style="list-style-type: none"> 6 Steckbriefherstellung K 5.2: Vertiefung Textdateien (Tabulatoren, Aufzählungszeichen, Einbinden von Grafiken/ Bildern, Schwerpunkt Formatierung) 					
5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen		<ul style="list-style-type: none"> 7-Q1 Algebra, Analysis, Geometrie; K. 5.5: Näherungsalgorithmen für Zinseszins, Wurzeln, Pi, Ableitungen und Integrale in Excel oder Calc (LibreOffice) 7/8 Erstellen eines Handouts; K 5.2: Vertiefung Formatierung (Aufzählungszeichen, Tabulatoren, einfache Tabellenerstellung) 					

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren		<ul style="list-style-type: none"> ● 7-10; ● 9/10; K 5.2/ 5.4: PHYWE Sensoren, App-Nutzung, Phyphox, PHYWE-Digicart, ● 9/10; Übertragen von Bildern auf andere Hardware ● 9/10 Protokoll-erstellung K 5.2: Formatierung von Fließtext (Seiten- u. Zeilen-umbruch, Seitenzählung, Tabulatoren), Tabellen erstellen u. formatieren 	<p>verwenden (z.B. Texting-Story, ComicApps)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 10 <i>Le monde du travail</i>; K 5.2: Bewerbungsschreiben u. Lebenslauf: Schreiben von frz. Sonderzeichen auf der Tastatur; Umgang mit der Rechtschreibfunktion auf Frz. ● 10-Q2; K 5.2-4: Podcasts/ TED-Talks u. Videos zur Weiterentwicklung der fremdsprachlichen Kompetenz nutzen 				
6. Analysieren und Reflektieren	<i>Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen einschätzen lernen, Wirkung von Medien (Stars, Idole, Computerspiele, Gewaltdarstellung); Geschäftsaktivitäten und Services im Internets (Online-Shops), politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung, soziale Integration, Urheber-, und Nutzungsrechte</i>						
6.1. Medien analysieren und bewerten	<p>5-Q2; K 6.1: Filmanalyse/ filmisches Erzählen mit dem Schwerpunkt Wirkung</p> <p>Q1/2; K 6.1-2: Der Beitrag digitaler Medien an der Wirklichkeit</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 7/8 Bsp.: <i>Proportionale Funktionen</i>; K 6.1-2: Recherche u. Bewertung von Lernvideos 	<ul style="list-style-type: none"> ● 6 <i>Stay in Touch</i>; K 6.1-2: Vor- u. Nachteile digitaler Medien u. eigenen Medienkonsum reflektieren ● 8 <i>Advertisements</i>; K 6.1: Mediensprache analysieren und bewerten ● 8 <i>Internet texts</i>; K 6.1-2: Charakteristika von Internettexten kennenlernen (wiki, blog post, online rating) ● E <i>Les médias, les réseaux sociaux</i>; K 6.1-2: das eigene Medienverhalten reflektieren ● E-Q2 <i>Texterschließung/ Textwiedergabe</i>; K 6.1-2: im Internet verfügbare Übersetzungen untersuchen und bewerten ● Q1 <i>Science and Technology</i>; K 6.1: Rolle digitaler Medien in der Gesellschaft analysieren, bewerten und reflektieren; <i>Filter bubbles, Fake News, Conspiracy Theories, Whistleblowers</i> 	<ul style="list-style-type: none"> ● 8 <i>Russland (Exkurs: Nord Stream)</i>; K 6.1: Internetseiten verschiedener Berichtersteller analysieren u. bewerten ● 8 <i>Sozialer Wandel/ Mediennutzung</i>; K 6.2: Funktion digitaler Medien ● 9 <i>NS-Deutschland bis 1939</i>; K 6.1: Propagandafilme u. deren Wirkung auf die Gesellschaft analysieren u. bewerten ● 10 <i>Deutschland 1939-45</i>; K 6.1-2: mit der App WDR AR 1933-1945 Medien analysieren u. reflektieren ● E <i>Aus der Geschichte lernen</i>; K 6.1-2: Konstruktion v. Geschichtsfilmern erkennen; Gedenktage, Legendenbildung, Oral History ● 9/E <i>Politische Ordnung</i>; K 6.2: Analyse von Wahlergebnissen, Grafiken, Umfragen online ● Q2.2 (optional): Prüfung und Reflexion von Einfluss und Grenzen verschiedener Medien ● Q2.1 <i>Diktatur u. Demokratie im Zeitalter der Extreme</i>; K 6.1-2: Dokumentar- und Spielfilme analysieren, bewerten u. ihre Rolle verstehen u. reflektieren 	<ul style="list-style-type: none"> ● 5/6 <i>Glücklichkeit als Ziel menschlichen Lebens</i>; K 6.1-2: die eigene Mediennutzung reflektieren u. das eigene Suchtpotenzial bewerten ● 8; K 6.1-2: <i>Welterschließung</i>: Geschäftspraktiken ausgewählter Dienste verstehen (Datenhandel, Affiliate-Links, Influencer) ● 8; K 6.1-2: <i>Selbsterkenntnis</i>: Erzeugung von Minderwertigkeitsgefühlen, Realitätsverlust unter Einfluss von Social Media erkennen, Chancen u. Gefahren von Selfies reflektieren, Chancen u. Gefahren von elektronischen Textnachrichten erkennen u. reflektieren ● 8; K 6.2: <i>Mensch als arbeitendes Wesen</i>: KI und Arbeitswelt: mögliche Konsequenzen/ Probleme im Hinblick auf das menschliche Selbstverständnis und Lebensgestaltung ● E <i>Religionen, religiöse Sondergemeinschaften und Sekten</i>; K 6.1-2: interessengeleitete Setzung v. Themen erkennen u. beurteilen (z.B. Internetauftritte religiöser Sondergemeinschaften) 	<ul style="list-style-type: none"> ● ab Kl. 7; K 6.1-2: Internetauftritte (Homepages und Blogs von aktuellen Stars untersuchen) ● OS; K 6.1-2: kommerzielle Interessen in Videoportalen reflektieren ● OS; K 6.1-2: Online-Plattformen und Musikapps kennenlernen und Nutzbarkeit reflektieren ● OS <i>Wirkung von Bildern</i>; K 6.1-2: zielgerichtete Bildanalysen: Bildmanipulationen (z.B. die Rolle von Kunst in Gesellschaft u. Politik), Bildmächtigkeit (z.B. Foto- und Filmanalyse mit Blick konstruierte Wirklichkeit), Bewertung digitaler Auftritte/ Analyse von Webdesign 	<p>E-Q2 <i>Hauptbeweigungsmerkmale</i> z.B. von <i>Fertigkeiten analysieren und reflektieren</i>; K 6.1: Videographien für reflexives Lernen, z.B. bei turnerischen oder leichtathletischen Fertigkeiten; Aufzeichnung von Spielsequenzen zur Analyse und Entwicklung taktischer Verhaltensweisen</p>
6.2. Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren							

Anhang 2 – Curriculum WPU „Fit am PC“

Einführung in die Arbeit mit einem Computer
<ul style="list-style-type: none">- Mein eigenes Benutzerkonto/Netzwerkzugriff- Ordnerstrukturen- Dateiformate- Arten von Speichermedien- Tastatur
Textverarbeitung mit Word
<ul style="list-style-type: none">- Bedienelemente (Registerkarte, Menüband, etc.)- Absätze und Zeilenumbrüche- Absätze: Einzüge, Abstände, Zeilenumbruch, -abstand, Tabstopps- Textausrichtung, Schriftgröße, -farbe, etc.- Rahmen- Aufzählungen, Nummerierungen- Überschriften- Inhalts- und Abbildungsverzeichnis erstellen- Tabellen- Abbildungen einfügen und deren Formatierung- Seitenzahlen- Seiten- und Abschnittsumbrüche, Spalten, Seitenränder, etc.- Zusatz: Formeln und Symbole, Texte kommentieren, Grafik und Layout
Präsentationen erstellen
Powerpoint als Werkzeug – Informationen darstellen
<ul style="list-style-type: none">- Grundsätze/Kriterien einer guten Präsentation- Strukturierung/Gliederung einer Präsentation- Einbinden von Grafiken/Abbildungen/Tabellen/Videos/Hyperlinks- Animationen und Übergänge- Projekt: Eigene PP zu einem Thema
Videosoftware
<ul style="list-style-type: none">- Einstellungen zum Aufnehmen/Filmen- Umgang mit Tonspuren- Videos schneiden
Grafikformate
<ul style="list-style-type: none">- Vektor- & Pixelgrafik- Eignung bestimmter Grafiken- Grafik-Einstellungen (Helligkeit, Kontrast, etc.)- Kompression
Tabellenkalkulation mit Excel
<ul style="list-style-type: none">- Bedienelemente (Registerkarte, Menüband, etc.)- Zellbezüge (absolut, relativ)- Zellformate- Funktionen und Formeln- Formatierung- Diagrammerstellung, Diagrammformatierung- Filtern- Verknüpfung von Excel mit Word: Serienbriefe erstellen

Anhang 3

Distanzlernkonzept für ein Schuljahr im „Corona-Regelbetrieb“² (Stand: 07.01.2021)

ZIEL: Wir streben eine gute Verzahnung von Präsenz- und Distanzlernen an und etablieren Strukturen, die es uns auch in Phasen der Schulschließung ermöglichen, Unterricht und Kommunikation aufrechtzuerhalten und weiterzuführen. Dabei gilt es, alle unsere Schüler:innen, Kolleg:innen und Eltern zu erreichen, Kommunikationswege für jede Klasse zu definieren und diese transparent zu machen.

Maßnahmen:

1. Bestandsaufnahme in Bezug auf die technische Ausstattung unserer Schüler:innen

Die vor den Sommerferien durchgeführte Umfrage hat gezeigt, dass unsere Schüler:innen in Bezug auf digitales Lernen insgesamt gut ausgestattet sind. Je nach Jahrgangsstufe haben 1-3 Schüler:innen pro Klasse zu Hause keinen oder einen nur sehr eingeschränkten Zugang zu digitalen Endgeräten. Schwierigkeiten gibt es darüber hinaus aber auch in Elternhäusern, in denen sich mehrere Geschwisterkinder ein Gerät teilen. Problematisch ist zudem bei mehreren Schüler:innen eine unzureichende Internetverbindung.

2. Beantragung von Leihgeräten

Für das MDG wurden in den Sommerferien im Rahmen des „Landesprogramms DigitalPakt SH – Sofortausstattungsprogramm“³ über den Schulträger ca. 40 Leih-Laptops und 40 Leih-Tablets beantragt. Um von Beginn des Schuljahres an eine gute Vernetzung zwischen Präsenzunterricht und Onlineangeboten zu gewährleisten und den Umgang mit UCS/ Kopano zu trainieren, ist es wichtig, dass alle Schüler:innen, die die Kriterien für ein Leihgerät erfüllen⁴, zeitnah ausgestattet werden. Die Klassenlehrkräfte stellen eventuelle Bedarfe in ihrer Klasse fest, nehmen Kontakt zu den Elternhäusern auf und verteilen ggf. das Antragsformular.

3. WLAN-Nutzung über BYOD hinaus

Da die PC-Räume und die Geräte aus den Fachschaftsbeständen aus Hygienegründen nur sehr eingeschränkt für die Verwendung im Unterricht genutzt werden dürfen, benötigen unsere Schüler:innen andere Möglichkeiten, um im Unterricht nicht nur digital, sondern auch online arbeiten zu können. Daher sollen auch Schüler:innen, die kein BYOD-Profil besuchen, die Möglichkeit erhalten, ihre privaten digitalen Endgeräte nach vorheriger Antragsstellung im schulischen WLAN zu nutzen. Absprache und Antragsstellungen erfolgen über Fach- oder Klassenlehrkräfte.⁵ Wichtig ist, dass Schüler:innen und Eltern zuvor darüber informiert werden, dass weder die Schule

² Grundlage: „Schulen bilanzieren den Stand der Digitalisierung und zu Verfahren, die sich bewährt haben und entwickeln ein Konzept zum Distanzlernen.“ (*Aktuelle Informationen der Schulaufsicht*, 12.06.2020)

³ Im Rahmen dieses Programms stellen die Schulträger über die Schulen den Schüler:innen jeweils ein digitales Endgerät zur Verfügung, wenn diese wegen des Fehlens mobiler Endgeräte am digitalen Lernen zuhause nicht teilhaben können, wodurch das Erreichen der Unterrichtsziele gefährdet wird.

⁴ Nach Antragsstellung erfolgt eine „Bedürftigkeitsprüfung“ durch den Schulträger.

⁵ Der Antrag für die Nutzung des schulischen WLANs, auf dem die Schüler:innen ihre MAC-Adresse angeben und die Nutzungsbestimmungen unterschreiben, kann von Lehrkräften auf *SchulCommSy SH Schulintern* abgerufen werden.

noch der Schulträger für hierbei auftretende Schäden oder Verlust haften, sodass Eltern ihre privaten Versicherungen überprüfen und ggf. erneuern sollten.

4. Bestandsaufnahme in Bezug auf die technische Ausstattung und den Fortbildungsbedarf der Lehrkräfte

Die bis zum Ende der Sommerferien durchgeführte Umfrage hat gezeigt, dass unsere Lehrkräfte größtenteils gut mit privaten digitalen Endgeräten ausgestattet sind und diese für die schulische Arbeit nutzen. Im Rahmen der Umfrage wurde aber auch der deutliche Wunsch der Lehrkräfte formuliert, nicht mehr die Privatgeräte für den dienstlichen Einsatz nutzen zu müssen. Viele Lehrkräfte haben sich bereits gut in den grundlegenden Umgang mit Big Blue Button eingearbeitet, auf weitere Fortbildungsbedarfe wurde bzw. wird kontinuierlich reagiert.

5. Bereitstellung von technischer Ausstattung

Lehrkräfte, die aus technischen Gründen zu Hause keine Onlinekonferenzen durchführen können/wollen, können Arbeitsplätze in der Schule nutzen. Die Räume 202, 204 und 238 (Mi.-Fr.) stehen primär für die Durchführung von Onlinekonferenzen zur Verfügung, schulische Laptops können ausgeliehen werden.

6. Fortbildungsplanung

Auf dem SET am 11.09.2020 wurde die Grundlage für ein koordiniertes schulinternes Fortbildungskonzept gelegt. Eine Übersicht über Fortbildungen des IQSH wird regelmäßig auf *SchulCommSy SH Schulintern* veröffentlicht. Erste Schulungen zu UCS/ Kopano werden durch die Multiplikator:innen zeitnah durchgeführt. Es wird vorausgesetzt, dass im Verlauf des 1. Halbjahres 2020/21 alle Kolleg:innen den Umgang mit der in der Klasse genutzten Lernplattform (aktuell *SchulCommSy SH Unterricht* bzw. *itslearning*), der schulischen E-Mail-Adresse und dem Videokonferenzsystem *Big Blue Button* beherrschen. Anleitungen finden sich im virtuellen Lehrerzimmer *SchulCommSy SH Schulintern*.

7. Einrichtung des Schulportals Mölln/ Nutzung der schulischen E-Mail-Adresse über Kopano

Sobald UCS durch Lernmanagement-Programme wie *itslearning*, *bettermarks*, *Anton*, *Antolin* etc. ergänzt wurde, kann das Schulportal Mölln gewinnbringend zum Einsatz kommen und langfristig *SchulCommSy SH Unterricht* ersetzen. Über Kopano erhalten unsere Schüler:innen eine E-Mail-Adresse für die schulische Nutzung. Schüler:innen und Lehrkräfte nutzen zur schulischen Kommunikation nur die schulische (@schule.moelln.de bzw. @ mdg.schule.moelln.de) und keine private E-Mail-Adresse. Anleitungen zur Nutzung der E-Mail-Adresse und zur Einbindung dieser in verschiedene E-Mail-Programme finden sich auf der Website www.mdgmoelln.de. Sobald das System auch an den Grundschulen etabliert ist, werden unsere Schüler:innen in den kommenden Schuljahren die Kompetenz im Umgang hiermit ans MDG mitbringen.

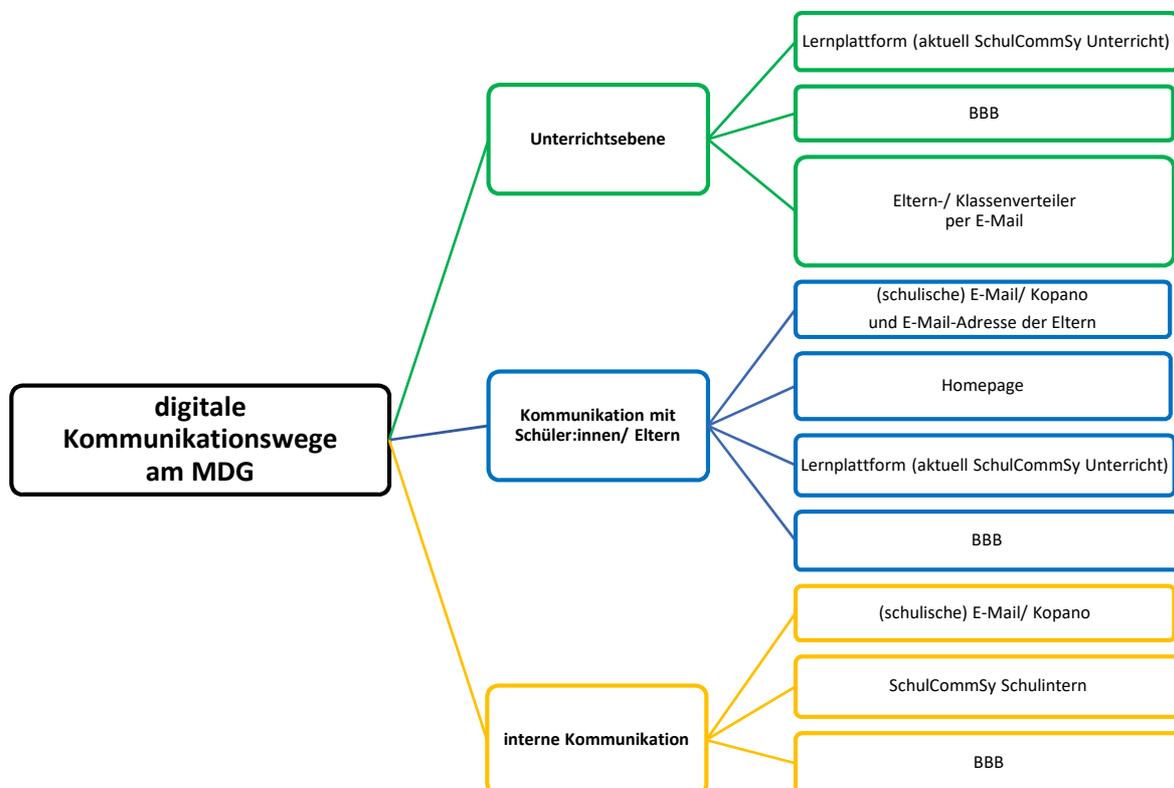
8. Definition von Kommunikationswegen und digitalen Unterrichtsstrukturen

Das Schaubild (Seite 3) gibt die prinzipiellen Möglichkeiten digitaler Kommunikationswege am MDG wieder. Dies bedeutet nicht, dass jeder einzelne Weg auch genutzt werden muss. Messengerdienste wie *WhatsApp*, *Threema*, *Signal* etc. gehören nicht zu den vom Datenschutzbeauftragten genehmigten Kommunikationswegen.

Auf den Klassenteamsitzungen wurden die Kommunikationswege für die Klassen definiert und im Anschluss mit der Klasse besprochen. Ziel muss sein, dass alle Lehrkräfte in einer Klasse dieselben Kommunikationswege im Umgang mit der Klasse nutzen.

Anleitungen für die Nutzung der verschiedenen Dienste finden sich auf der Website www.mdgmoelln.de. Sollte es bei Schüler:innen zu technischen Problemen bei der Nutzung der festgelegten Kommunikationswege geben, teilen sie dies umgehend der Klassenleitung mit. Sollte es bei Lehrkräften zu technischen Problemen bei der Nutzung der festgelegten Kommunikationswege geben, teilen sie dies umgehend der jeweiligen Ansprechperson (siehe Aushang im Flur vor E13 und SchulCommSy) mit.

Um die digitale Kommunikation zwischen Schule und Elternhaus zu optimieren, ist es wünschenswert, dass Eltern der Schule eine E-Mail-Adresse zur Kommunikation zur Verfügung stellen. Außerdem teilen sie Probleme im Zusammenhang mit dem Distanzlernen ihres Kindes den Klassen- und ggf. auch den Fachlehrkräften mit.



9. Umgang mit vom Präsenzunterricht befreiten Schüler:innen und Lehrkräften

Für Schüler:innen, die auf Antrag und unter Vorlage eines Attests von der Präsenzpflcht befreit werden, wird im Gespräch mit Klassenlehrkraft, Stufenleitung und ggf. anderen Beteiligten eine individuelle Beschulungsvereinbarung zur Teilnahme am Unterricht festgelegt. Möglich ist z.B., dass er/ sie aus einem nur von ihm/ ihr und ggf. einer Aufsichtsperson genutzten Raum in der Schule oder – in Einzelfällen – von zu Hause digital dem Unterricht zugeschaltet wird.

Bei Schüler:innen, die sich für einen befristeten Zeitraum in häusliche Quarantäne begeben müssen – also nicht selbst erkrankt sind und deshalb zu Hause arbeiten können – kommt den Hausaufgabenpartner:innen eine besondere Verantwortung zu. Hierfür können sie z.B. die aktuelle Lernplattform (aktuell SchulCommSy Unterricht) nutzen. Außerdem können diese

Schüler:innen – sofern es keine technischen Hinderungsgründe gibt – je nach Unterrichtsgegenstand und nach pädagogischem Ermessen der Lehrkraft mithilfe des Videokonferenzsystems BigBlueButton zum Unterricht hinzugeschaltet werden. Mittels Videokonferenz können sie die Tafel und ggf. weitere Unterrichtsgegenstände sehen sowie die Lehrkraft hören und ggf. sehen. Bei Einwilligung aller Beteiligten ist auf diesem Weg auch ein Einbezug der Schüler:innen in Quarantäne in Partner- und Gruppenarbeiten möglich. Als Alternative zur digitalen Unterrichtsteilnahme kann eine Lehrkraft eine andere gleichwertige Lösung (z.B. Telefonate am Nachmittag, vgl. Punkt 10) festlegen.

Lehrkräfte, die von der Präsenzpflcht befreit werden, definieren in Rücksprache mit der Schulleitung Möglichkeiten des Unterrichtens aus der Distanz. Auch hier ist ein Zuschalten per BigBlueButton in den Unterrichtsraum der Klasse umsetzbar, wenn eine weitere Lehr- oder Unterstützungskraft dort Aufsicht führt. Der Distanzunterricht findet zu fest definierten Zeitpunkten im Rahmen eines Stundenplans für das Distanzlernen, Montag bis Freitag zwischen 7.30 und 15.10 Uhr (entsprechend dem für die Klasse gültigen Stundenplan), statt⁶.

10. Online-Konferenzen mithilfe des Videokonferenzsystems BigBlueButton

Lehrkräfte, die aus gesundheitlichen Gründen nicht in den Präsenzunterricht eingebunden werden können, nutzen regelmäßige Online-Konferenzen, um ihre Lerngruppen zu unterrichten. In Phasen des reinen Distanzlernens sollen alle Lehrkräfte ihre Lerngruppen mindestens einmal pro Woche per Online-Konferenzen erreichen, bei Fächern, die einstündig unterrichtet werden, einmal alle zwei Wochen. Sollte dies einer Lehrkraft nicht möglich sein, formuliert sie in Rücksprache mit der Schulleitung andere Wege, die ihr geeignet erscheinen, die Lerngruppe regelmäßig zu kontaktieren (z.B. über regelmäßige, verbindliche Telefonate). Sollte es erneut zu einem kompletten Lockdown in allen pädagogischen Einrichtungen kommen, sodass Lehrkräfte zu Hause selbst Kinder betreuen müssen, bestimmen diese Lehrkräfte selbstständig geeignete Wege, ihre Lerngruppen regelmäßig zu kontaktieren.

Online-Konferenzen richten sich in der Regel nach dem Stundenplan, individuelle Absprachen zwischen Lehrkräften zum Verlegen der Konferenzzeiten sind jedoch möglich. Die Konferenzen richten sich aber auf alle Fälle nach den Unterrichtszeiten der jeweiligen Klasse. Konferenzen werden auf der Lernplattform (aktuell SchulCommSy Unterricht) bis Freitag 15:10 Uhr in den Kalender eingetragen.

Das Klassenkollegium ist dazu angehalten, die Online-Konferenzen so auf die Woche zu verteilen, dass einerseits die Ballung von vielen Online-Konferenzen an einem Tag vermieden wird, andererseits aber auch sichergestellt wird, dass die Klasse täglich mindestens einmal per Online-Konferenz unterrichtet wird. Ziel ist es, dass die Lehrkräfte auch einen Eindruck bekommen, wie es den Kindern in dieser besonderen Situation zu Hause geht (Aspekt der sozialen Kontrolle). Die Maximalanzahl an BBB-Konferenzen pro Tag sollte in der Regel bei zwei an Kurz- und drei an Langtagen liegen. Sollten Lehrkräfte mehr BBB-Konferenzen durchführen wollen, ist das in Absprache mit der Klasse aber auch möglich, da die Belastung durch die Anzahl an Konferenzen von Klasse zu Klasse unterschiedlich wahrgenommen wird.

⁶ siehe: *Rahmenkonzept Schuljahr 2020/21: Ein Schuljahr im Corona-Regel-Betrieb*, S. 15

Online-Konferenzen sollen auf max. 60 Min. beschränkt werden, die Arbeit in Kleingruppen (unterschiedliche Zeiten oder Nutzung von Breakout-Räumen) soll forciert werden.

Lehrkräfte können darüber hinaus Sprechstunden per *Big Blue Button* durchführen. Diese Sprechstunden zählen nicht zur Gesamtanzahl an BBB-Konferenzen pro Tag hinzu. Um eine bessere Übersichtlichkeit zu gewährleisten, werden BBB-Konferenzen im Kalender dunkelblau, BBB-Sprechstunden lila hinterlegt.

Nutzungsregelungen für Online- bzw. Videokonferenzen wurden in der Klassenleitungsstunde zu Beginn des Schuljahres besprochen und über die Homepage an alle Mitglieder der Schulgemeinschaft kommuniziert.

11. Aufgaben:

Grundsätzliches: Alle Lehrkräfte sind verpflichtet, in allen von ihnen unterrichteten Klassen Aufgaben zu stellen und Distanzunterricht durchzuführen.

Umfang: Um organisatorische, technische und auch konzentrationsbedingte Schwierigkeiten der Schüler:innen zu berücksichtigen, werden die Aufgaben für Distanzunterricht nicht im vollen Umfang einer Unterrichtsstunde geplant (Richtwert: 45 statt 60 Min.)

Bereitstellung: Aufgaben werden bis 18.00 Uhr des Vortages hochgeladen/ übermittelt, sodass die Schüler:innen ihren Schultag eigenständig strukturieren können. Alle Aufgaben enthalten Vorgaben zur Art (Hochladen, Einreichen per E-Mail etc.) und zum Format der erwarteten Rückmeldung (Foto, Text-/ .pdf-Dokument etc.) sowie eine Deadline, bis zu der die Aufgaben eingereicht werden sollen.

Art des Materials: Lehrkräfte achten darauf, dass kein bzw. möglichst wenig Arbeitsmaterial zu Hause ausgedruckt werden muss. Die eingeführten Bücher, Arbeitshefte und sonstigen Materialien sind weiterhin zu nutzen. Schüler:innen tragen mit Beginn des Distanzunterrichts dafür Sorge, dass ihnen ihr Arbeitsmaterial zuhause zur Verfügung steht. Des Weiteren können bspw. digitale Arbeitsblätter, interaktive Aufgaben, Lehrvideos, Audio-Nachrichten etc. genutzt werden. Die Lehrkräfte stellen sicher, dass sie für externe Materialien korrekte Links angeben (evtl. auch gekürzte Links, z.B. über das Browser-Add-on ogy.de) und nur Materialien nutzen, die ohne Anmeldung nutzbar sind. Dies betrifft v.a. auch der Zugang zu Lehrvideos, bei denen oft nur Bruchteile kostenfrei verfügbar sind.

Digitale Lernmaterialien haben ein für alle betrachtbares und sicheres Format (z.B. PDF, JPG, DOCX).

Sollte die Versorgung mit einem Ausleihgerät bzw. die Teilnahme am Distanzunterricht aufgrund einer nicht ausreichenden Internetverbindung nicht möglich sein, müssen bei Bedarf Aufgaben und Lernmaterialien analog zur Verfügung gestellt werden. Eine Abholung kann über das Ausgabefenster im Sekretariat geschehen. Abhängig vom pandemischen Geschehen ist im Ausnahmefall auch die Arbeit an Geräten in der Schule möglich.

12. Leistungsbewertung

Bei der Leistungsbewertung sind die Vorgaben des Bildungsministeriums zu zulässigen Formaten und ggf. zum Verzicht auf Präsenzklausuren zu berücksichtigen. Alternative Formen der Leistungsbewertung wurden auf den Fachschaftssitzungen zu Beginn des Schuljahres besprochen.

13. Distanzlern-Probetage

Um unsere Schüler:innen möglichst realistisch auf eine erneute Schulschließung bzw. auf das Lernen auf Distanz vorzubereiten, führen wir von Oktober bis Dezember Distanzlern-Probetage durch, bei denen die Schüler:innen zu Hause mithilfe ihrer eigenen Hard- und Software digital unterrichtet werden. Diese Tage finden verbindlich in neu zusammengesetzten Klassen (5, 7, E) statt, wobei für Jg. 5 eine Medienkompetenzschulung im Rahmen der Kompetenzstunde oder als Fachtag vorgeschaltet sein sollte. Ziel dieses Probetages ist, insbesondere den Umgang mit Onlinekonferenzen über BigBlueButton und die Schullernplattform (aktuell Schulcommsy Unterricht) zu trainieren. Darüber hinaus sollen die Schüler:innen üben, sich auch digital zu organisieren (Ordner anlegen, Dateien abspeichern und wiederfinden etc.), Aufgaben eigenständig zu bearbeiten, sich einzuloggen, Präsentationen hochzuladen, Aufgaben zu finden etc.

14. Verbindlichkeit und Verhalten im Krankheitsfall

Distanzlernen wird dokumentiert (analog zum Klassenbuch: Unterrichtsinhalte und Teilnahme bzw. Kontakt) und ist Teil der Schulpflicht der Schüler:innen und der Dienstpflicht der Lehrkräfte.⁷ Die verbindliche Teilnahme an Online-Konferenzen wurde in den Nutzungsregeln formuliert.

Im Krankheitsfall melden Eltern ihre Kinder morgens im Sekretariat krank. Eine Information der Klassenlehrkraft/ der Fachlehrkräfte des entsprechenden Tages ist ebenfalls wünschenswert. Die Entschuldigungen werden im Anschluss, wie gewohnt, im Präsenzunterricht bei der Klassenlehrkraft eingereicht. Sollte ein Kind geplant an einer BBB-Konferenz nicht teilnehmen können, melden die Eltern ihr Kind im Voraus bei der entsprechenden Fachlehrkraft per E-Mail ab.

Melden sich Lehrkräfte krank, geschieht dies, wie bekannt, am Abend zuvor bis 18 Uhr per Absenkmeldung per E-Mail bzw. morgens telefonisch im Sekretariat. Die Lehrkraft informiert ebenfalls die Klassen per *SchulCommsy SH Unterricht* über ausfallende BBB-Konferenzen bzw. das Nichterteilen von Aufgaben.

⁷ Rahmenkonzept, S. 16

Nutzungsregeln für Videokonferenzen

Allgemein:

Selbstverständlich gilt für den digitalen Raum das **Recht am eigenen Bild**, an das auch in unserer Haus- und Pausenordnung folgendermaßen erinnert wird: *Das Erstellen und Verbreiten von Bildern, Videos und Sounddateien ist ohne Erlaubnis der Person/en, die auf den Aufnahmen zu sehen/ hören ist/ sind, nicht gestattet. Diese Regelung gilt auch für Schulveranstaltungen, die über die Unterrichtszeit hinausgehen.*

Bei Videokonferenzen fallen Screenshots und sonstige Aufnahmen selbstverständlich auch unter diese Regelung. Ein Verstoß dagegen stellt nicht nur einen Verstoß gegen diese Nutzungsregelungen und unsere Haus- und Pausenordnung, sondern eine Straftat dar und kann dementsprechend strafrechtlich verfolgt werden.

1. Anwesenheitspflicht:

Da Videokonferenzen den Präsenzunterricht teilweise ersetzen und in die Leistungsbewertung einfließen können, sind alle Schüler:innen **zur Teilnahme verpflichtet. Eine Abwesenheit aufgrund von Krankheit muss, wie auch beim Fehlen im Präsenzunterricht, von den Eltern schriftlich entschuldigt werden.**

Die Mitarbeit bei Videokonferenzen erfordert Ton und Bild. Schüler:innen, deren Gerät nicht über ein funktionierendes Mikro oder eine Kamera verfügt, müssen sich in Rücksprache mit der Schule um ein entsprechendes Leihgerät bemühen.

Grundsätzlich sollen alle Beteiligten in Videokonferenzen mitarbeiten können und in Gesprächsphasen für Mitschüler:innen und Lehrkräfte ansprechbar sein. Ähnlich wie im regulären Unterrichtsgeschehen sind kurze Abwesenheiten (etwa bei Toilettengängen) kurz im Chat (privat von Schüler:in zur Lehrkraft) mitzuteilen. Bei technischen Problemen, die während der Konferenz auftreten, gilt es, diese (im Chat) kurz mitzuteilen und entsprechende Maßnahmen zu ergreifen, um das Problem zu beheben.

Zu den Videokonferenzen der darauffolgenden Woche wird spätestens bis Sonntag 18:00 Uhr eingeladen, außer mit den Schüler:innen wurde etwas anderes vereinbart.

2. Wahl des Benutzernamens:

Der Benutzername muss **eindeutig zu identifizieren** sein. Es können also der eigene Name sein (Vorname und eventuell 1. Buchstabe des Nachnamens), Initialen oder eine Abkürzung, die eindeutig zuzuordnen ist.

3. Berechtigung zur Teilnahme:

Bei Videokonferenzen handelt es sich um Unterrichtssituationen, sodass die Persönlichkeitsrechte von Schüler:innen und Lehrkräften besonders geschützt werden müssen. Teilnehmen darf deshalb **nur der Schüler/ die Schülerin selbst**. Eltern, Geschwister, Freund:innen oder sonstige Personen sind nicht zur

Teilnahme berechtigt und dürfen dementsprechend auch nicht bei Konferenzen im Hintergrund mithören. Ein(e) Schüler(in) darf nicht mehrfach unter verschiedenen Namen teilnehmen.

4. Inhalte:

Über die Videokonferenzplattform dürfen **nur unterrichtsbezogene Inhalte** geteilt werden. Dies gilt auch für den Chat und die geteilten Notizen.

5. Regelverstöße:

Verstöße gegen Regeln 1-4 können zum einen analog zur Haus- und Pausenordnung Maßnahmen nach §25 SchulG nach sich ziehen. Zum anderen können sich auch strafrechtliche Verfahren daraus ergeben. Eltern haften für ihre Kinder.

Anhang 5

Medienkompetenz in Klasse 5

Antrag an die Lehrerkonferenz vom 03.06.2021

Die Lehrerkonferenz möge beschließen, die Vermittlung grundlegender anwendungsbezogener Medienkompetenz in der Kompetenzstunde der Jahrgangsstufe 5 zu verankern. Es sollen folgende Inhalte verbindlich vermittelt werden:

- Umgang mit dem schulischen UCS-Benutzernamen/ Passwort: Wie ändere ich mein Passwort im Schulportal Mölln? Was ist ein sicheres Passwort? Wie bewahre ich mein Passwort auf? An wen wende ich mich, wenn ich mein Passwort vergessen habe? Wie melde ich mich an einem Schul-PC/ Schul-Laptop an?
- Umgang mit der schulischen E-Mail-Adresse: Wie greife ich auf Kopano zu? Wie schreibe ich eine E-Mail? Wie füge ich einen Anhang hinzu? Wie gehe ich mit dem Adressbuch um?
- Wie greife ich auf die schulische Lernplattform (aktuell *SchulCommSy Unterricht*, perspektivisch voraussichtlich *itslearning*) zu? Wie tausche ich Daten über die Lernplattform aus?
- Wie speichere ich Daten unter meinem Benutzerprofil auf einem Schul-PC/ Schul-Laptop? Wie speichere ich Daten in der Nextcloud?
- Umgang mit der Videokonferenzplattform
- Grundlegende Regeln der digitalen Kommunikation

Begründung:

Die Schulschließungen im März und Dezember 2020 haben verdeutlicht, dass es notwendig werden kann, schulische Kommunikation von einem auf den anderen Tag ins Digitale zu verlagern. Damit alle Schüler:innen in der Lage sind, diese Wege der digitalen Kommunikation und des digitalen Austauschs von Lernmaterialien zu gehen, ist eine Schulung der im Antrag genannten Kompetenzen bereits in Jahrgangsstufe 5 wichtig.

Die Fachschaften einigen sich bis zum Schuljahresende 2020/21 auf den fachlichen Beitrag zur Vermittlung der Medienkompetenz. Die einzelnen Fachbeiträge werden in einem Mediencurriculum zusammengefasst. Damit der Fachunterricht Medienkompetenz anhand von Fachinhalten schulen kann, ist zunächst eine Einführung in die verschiedenen an der Schule genutzten digitalen Plattformen notwendig. Dies kann am besten in der Kompetenzstunde geschehen und wurde von den Klassenlehrkräften Klasse 5 auch im ersten Halbjahr des aktuellen Schuljahres bereits so gehandhabt.

Gerade im Hinblick auf das kommende Schuljahr hoffen wir, dass Schüler:innen bereits mit einer höheren Medienkompetenz bei uns eingeschult werden, als dies in den letzten Jahren der Fall war. Der Umgang mit dem UCS-/Kopano-Zugang bzw. der schulischen E-Mail-Adresse – es handelt sich dabei um schulübergreifende Zugangsdaten, die alle Möllner Schüler:innen bereits in der Grundschule erhalten sollen – wurde also hoffentlich bereits erlernt. Um an diese Kompetenz anzuknüpfen, ist eine frühzeitige Verankerung wichtig.

Die Kompetenzstunde wird weiterhin von den Klassenlehrkräften durchgeführt. Diese können sich aber Unterstützung bei anderen Lehrkräften aus dem Klassenteam holen (Absprache ggf. z.B. auf der Klassenteamsitzung zu Beginn des Schuljahres). Multiplikator/innen aus dem AK stehen bei Rückfragen und Unterstützungsbedarf ebenfalls zur Verfügung.