



Winfriedschule Fulda

Medienbildungskonzept

INHALT

[1. Einleitung und Zielsetzung](#)

[2. Unsere Schule im Profil](#)

[3. Schul- und Unterrichtsentwicklung](#)

[4. IT-Ausstattung \(Ist-Zustand\) und Ausstattungsbedarf](#)

[5. Betriebs- und Servicekonzept](#)

[6. Fortbildungskonzept](#)

[7. Konzept Elternarbeit](#)

[8. Zeitplanung, Meilensteine und Evaluation](#)

1. Einleitung und Zielsetzung

A) Zentrale Ziele

Als MINT-EC-Schule und Kulturschule Hessen vermitteln wir unseren Schülerinnen und Schülern eine fundierte informatische Grundbildung, um sie optimal auf die Anforderungen der modernen Arbeits- und Lebenswelt vorzubereiten. Unter der Leitung von Schulleiterin Annette Albrecht, der Steuergruppe und dem "Team Digitalisierung" entwickeln wir ein Medienbildungskonzept, das auf vier zentralen Säulen basiert: Medienkritik, Medienkunde, Mediennutzung und Medienkompetenz.

Die Schulgemeinschaft spielt eine entscheidende Rolle bei der Umsetzung des Konzepts. Lehrkräfte werden fort- und weitergebildet, um den Schülerinnen und Schülern bestmögliche Unterstützung zu bieten. Die Eltern sind als aktive Partner im Bildungsprozess ihrer Kinder eingebunden und werden dazu ermutigt, sich an der Gestaltung der digitalen Lern- und Lebenswelt zu beteiligen.

Der Schulträger und externe Partner unterstützen die Umsetzung durch Bereitstellung von finanziellen Mitteln, technischer Infrastruktur und fachlicher Expertise. Kooperationen mit Unternehmen, Kultureinrichtungen oder wissenschaftlichen Institutionen ermöglichen wertvolle Einblicke in die berufliche Praxis und die vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten von digitalen Technologien.

Die Verknüpfung von Medienkompetenz und kultureller Bildung vermittelt ein breites Verständnis für die vielfältigen Facetten der digitalen Gesellschaft. Dies schließt die Förderung von kreativen und kommunikativen Fähigkeiten im digitalen Raum ein, um den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit zu bieten, ihre individuellen Potenziale bestmöglich zu entfalten und aktiv am gesellschaftlichen Diskurs teilzunehmen.

Unser Medienbildungskonzept ist kontinuierlich in Weiterentwicklung und passt sich an die sich ständig verändernden Anforderungen der digitalen Welt an. Die Integration von digitalen Medien in den Schulalltag ermöglicht es uns, den Unterricht anschaulicher und interaktiver zu gestalten. Durch den Einsatz von digitalen Medien und Technologien fördern wir auch das selbstständige, kollaborative und kreative Lernen unserer Schülerinnen und Schüler.

Die Vermittlung von Medienkompetenz geht Hand in Hand mit der Vermittlung von sozialen und interkulturellen Kompetenzen. Durch die Vernetzung mit anderen Schulen, Kultureinrichtungen und Partnern im In- und Ausland ermöglichen wir unseren Schülerinnen und Schülern, ihre Perspektiven zu erweitern und den interkulturellen Austausch zu fördern.

Unser Medienbildungskonzept ist ein zentrales Element unserer Schulkultur, das auf den Werten von Respekt, Toleranz, Offenheit und Neugier basiert. Es ist unsere Überzeugung, dass eine solide informatische Grundbildung und digitale Medienkompetenz den Schülerinnen und Schülern die bestmöglichen Voraussetzungen bieten, um in der digitalen Welt erfolgreich zu agieren und sich aktiv für eine gerechte, nachhaltige und demokratische Gesellschaft einzusetzen.

In diesem Sinne laden wir alle Beteiligten ein, sich aktiv an der Gestaltung und Umsetzung unseres Medienbildungskonzepts zu beteiligen und so gemeinsam eine innovative und zukunftssichere Bildungsumgebung zu schaffen. Durch die Zusammenarbeit und das Engagement aller Beteiligten erreichen wir eine nachhaltige und erfolgreiche Medienbildung, die unseren Schülerinnen und Schülern die bestmögliche Grundlage für ihre persönliche und berufliche Zukunft bietet.

Die kontinuierliche Evaluierung des Erfolgs und der Wirksamkeit unserer Maßnahmen ist ein wichtiger Bestandteil unseres Konzepts. Durch den Austausch von Best Practices und Erfahrungen innerhalb der Schulgemeinschaft sowie durch den Dialog mit externen Partnern und Experten möchten wir unser Konzept stets optimieren und am Puls der Zeit halten.

Unser Medienbildungskonzept fördert die persönliche und berufliche Entwicklung unserer Schülerinnen und Schüler. Durch unsere gemeinsamen Anstrengungen schaffen wir eine nachhaltige, zukunftssichere und innovative Bildungsumgebung, die unseren Schülerinnen und Schülern ermöglicht, ihre individuellen Potenziale voll auszuschöpfen und ihre persönlichen und beruflichen Ziele zu verwirklichen.

B) Unser Weg zur medial kompetenten Schule

Die Winfriedschule hat in den letzten Jahren bedeutsame Fortschritte im Bereich „Digitalisierung“ gemacht. In diesem Beitrag sollen diese beschrieben und zudem ein Blick in die nahe und etwas fernere Zukunft dieses Prozesses gewagt werden, der in enger Abstimmung zwischen Steuergruppe, Schulumt, Schulleitung und Personalrat begleitet wird. Ziel dieses Prozesses ist das Entwickeln und fortwährende Evaluieren eines schuleigenen Medienbildungskonzeptes, das unseren Schülerinnen und Schülern ermöglichen soll, digitale Kompetenzen zu erwerben, welche zu einer mündigen Teilhabe an unserer Gesellschaft beitragen und hilfreich bei der Gestaltung unserer Zukunft sein sollen.

Phase 0: Es war einmal vor langer, langer Zeit, da fristeten digitale Werkzeuge und deren Einsatz im Unterricht ein eher unscheinbares Leben an der Winfriedschule. Auch wenn hier und da vereinzelt gerne experimentiert wurde, mangelte es doch an einem gemeinsam getragenen Konzept, an einem didaktisch wie pädagogisch fundierten Verfahren zur Auswahl digitaler Werkzeuge und der Art und Weise von deren nachhaltiger Verankerung im „Kerngeschäft“ des täglichen Unterrichtens. Kritisch wurde nach Mehrwert und Vorteilen

gegenüber vermeintlich bewährten und liebgewonnenen Medien und Methoden gefragt und es war nicht unüblich, sich den Möglichkeiten und damit auch den frischen Impulsen, die durch derartige Werkzeuge den Lehr-/Lern-Prozess bereichern können, pauschal zu verweigern. Das Potenzial der schon in dieser Phase vorhandenen Hardware- und Softwareausstattung der Winfriedschule wurde nur ansatzweise genutzt und entwickelt. Bei der Abfrage des Ist-Standes der Digitalisierung in den einzelnen Fachschaften durch die Steuergruppe verzettelte man sich noch in Details, was den Blick auf das große Ganze erschwerte.

Phase 1: Dann kam Corona ...als Katalysator des Digitalisierungsprozesses.



Mit der Lockdown-Erfahrung einer geschlossenen Schule, anfangs fast völlig abbrechender Kommunikation, auch überforderten Lernenden, Lehrenden und Eltern trat der Krisenfall ein und nicht wenige warfen einen reuigen Blick zurück in Phase 0: „Hätten wir doch..., dann könnten wir jetzt...“ – Aber auch hier galt: Not macht erfinderisch und treibt die bewusste Suche nach Handlungsmöglichkeiten an. – Die Werkzeuge des Hessischen Schulportals, vor allem die Module „Nachrichten“ und „Mein Unterricht“ sowie die Videokonferenz-Plattformen (erst MS Teams, dann Big Blue Button) erwiesen sich als geeignete Verbündete, in vielen Fällen den Lehr-/Lern-Prozess wieder in Gang und Rhythmus zu bringen.

Entscheidend war die Wiederbelebung von Kommunikations- und Feedback-Schleifen, die im Zentrum allen Lernens stehen und es stetig antreiben. In bester Absicht geschnürte Aufgabenpakete, multimedial ergänzt und methodenreich gestaltet, die zu Beginn des Lockdowns per Mail zugestellt wurden, erwiesen sich letztlich nicht als konkurrenzfähiges Format im Vergleich zu einem Feedback integrierenden Modell des Lernens, wie es flächendeckend erst mit dem Wechselunterricht eingeführt werden konnte.

Noch in dieser Phase unvollständiger Klassen entwickelte sich bei vielen Kolleginnen und Kollegen eine Mischung aus Videokonferenz und passgenau sowie feinfühlig dosierten Aufgaben, kombiniert mit zusätzlichen Lernangeboten und – entscheidend – einer von der Lehrkraft kommentierten digitalen Abgabe für einen stets wechselnden Teil der Lerngruppe. Dieses Hybridmodell begegnete dem durch die Pandemie erzwungenen Wandel didaktisch und pädagogisch vertretbar.

Die für die Durchführung derartiger Settings erforderlichen Kompetenzen haben sich weite Teile des Kollegiums – sozusagen im „didaktischen Doppeldecker“ – eigenständig und in zahlreichen schulinternen digitalen Lehrkraft-Fortbildungen erarbeitet (vgl. dazu Abschnitt 6 Fortbildungskonzept).

Mit der Rückkehr in den Präsenzunterricht begann die mehrstufige Verbesserung unserer Hardware-Ausstattung: alle Kolleginnen und Kollegen erhielten ein Dienst-iPad, in vielen Klassenräumen wurden die Kreidetafeln durch Digitale Tafeln mit Marker-Schreibflächen und flexiblen Projektionsmöglichkeiten ersetzt und seit kurzem sind auch die ersten beiden iPad-Koffer mit jeweils 20 Geräten für den direkten Einsatz von Lernenden im Unterricht nutzbar.

Die schon angesprochene individuell und eigenständig gesteuerte Fortbildung ist ein weiteres Kernstück unseres Fortschritts: Viele aus eigener Kraft und Expertise getragene Online- und Präsenz-Fortbildungen, die persönliche und betreute Übergabe der Dienstgeräte, niederschwellige Mittags-„FoB!Ts“ und Einführungen in den Umgang mit den neuen Werkzeugen sind unerlässliche Hilfen auf dem gemeinsamen Weg gewesen.

Ein wichtiger Meilenstein war der Pädagogische Tag Anfang Februar 2022, an dem nicht nur ein breites Angebot digitaler Werkzeuge zum Kennenlernen angeboten wurde, sondern der den Arbeitsprozess wiederbelebte, diese Werkzeuge didaktisch und pädagogisch verantwortet in den Unterricht zu integrieren und somit einen Beitrag zum Medienbildungskonzept der Winfriedschule zu leisten. Auch hier war der „didaktische Doppeldecker“ Durchführungsprinzip, denn die Organisation und Dokumentation wurde durch eine eigens angelegte Moodle-Seite mit Nextcloud-Materialordner umgesetzt. Unterschiedliche Gestaltungsmöglichkeiten von Moodle wurden dem Kollegium auch durch das Jubiläums-Moodle und das unseren Digitalisierungsprozess begleitende Moodle bekannt.

Der Einsatz von Onlineformularen zur Erleichterung der Dokumentation der schulischen Coronatestungen und auch der Sammlung und Speicherung von Einwilligungen zu Fotos in der Digitalen Festschrift sowie der Sammlung digital gestützter Unterrichtsmodule hat dem Kollegium auch dieses mächtige Werkzeug erschlossen.

Damit sind die wesentlichen Aspekte benannt, welche die erste Phase prägten: Das um zusätzliche Funktionalität optimierte Schulportal, neue digitale Werkzeuge und vor allem flankierende Fortbildungsangebote. Ziel ist die passgenaue, fachlich angemessene und auf Fachschafts-Ebene gemeinsam reflektierte, verbindliche Integration der neuen Möglichkeiten in unser Kerngeschäft: den Unterricht.



Gegenwart: Phase 2: Zum Schuljahresbeginn 2022/23 griffen wir die Prinzipien und Ergebnisse der ersten Phase auf, vertieften und verstetigten sie mit dem Ziel, gemeinsam digital kompetenter zu werden.

Noch stärker als in Phase 1 ist die Kommunikation zwischen Kolleginnen und Kollegen akzentuiert, ohne die es keinen nachhaltigen Fortschritt auf unserem gemeinsamen Weg geben wird.

Angestoßen durch die Dienstversammlung am Ende der Sommerferien, wurden in den Fachschaften nach dem Vorbild der Arbeit des Pädagogischen Tags im Februar weitere digital gestützte Unterrichtsmodule (DGU) diskutiert, gemeinsam formuliert und erprobt.

Die Steuergruppe bot dabei Unterstützung sowohl durch die Begleitung der Fachkonferenzen, die zum Thema „Beitrag des Faches zum Medienbildungskonzept der WSF“ tagen, als auch durch das Bereitstellen von erleichternden Werkzeugen an. Bei diesen Werkzeugen handelt es sich um a) das Online-Formular zur Erfassung der digital gestützten Unterrichtsmodule und digitalen Projekte, wobei das Formular so knapp wie möglich gehalten ist und durch Auswahlmöglichkeiten ein gewisses Maß an Vergleichbarkeit und Vernetzung mit den KMK-Vorgaben herstellt, sowie um b) die „Whitelist“. Sie bietet Zugriff auf eine handverlesene Auswahl kostenlos nutzbarer digitaler Werkzeuge und liefert jeweils auch didaktische Nutzungsmöglichkeiten, so dass, passend zum Vorhaben, neue Werkzeuge auffindbar sind. Dadurch sollen die Projekte stärker vom inhaltlichen Ziel und didaktischen Zentrum als vom Werkzeug her geplant und formuliert werden können.

Die Ausarbeitungen der Fachschaften wurden in von der Steuergruppe gesammelt, überprüft, die Verknüpfung mit den KMK-Kompetenzen vereinheitlicht und dann frei zugänglich, in interaktiv recherchier- bzw. sortierbarer Weise auf der Schulhomepage veröffentlicht, so dass die Durchführung dieser digital gestützten Unterrichtsmodule nicht an einzelne Personen gebunden bleibt und auch die Möglichkeit fachübergreifender sowie fächerverbindender Kooperationen besteht.

Ermutigt durch die Begleitung des Staatlichen Schulamts, haben wir uns angesichts der geschilderten Fortschritte und unserer Klarheit bzgl. der nächsten Schritte um das Zertifikat „Digitale Schule“ beworben.

2. Unsere Schule im Profil

- An der Winfriedschule lernen 1100 Schülerinnen und Schüler. Es gibt rund 90 Lehrkräfte und eine ausreichende Anzahl an Fach-, Kurs- und Klassenräumen. Durch die zuletzt gestiegenen Anmeldezahlen sind die räumlichen Gegebenheiten der Schule voll ausgelastet.
- Die Winfriedschule hat eine Steuergruppe, in denen die Fachbereiche, die beiden Schulprofile, Personalrat und die Schulleitung gemeinsam an Schulentwicklungsprojekten arbeiten. Digitalisierung verstehen wir als Gemeinschaftsaufgabe, da sie zu wichtig ist um an (nur wenigen) Individuen und deren Verfügbarkeit festzumachen wäre. Unser Medienbildungskonzept erwächst in dieser Gruppe, dessen Herzstücke, unsere [DGU-Sammlung](#) sowie die begleitende [Whitelist empfohlener digitaler Werkzeuge](#) (vgl. Abschnitt 3 Schul- und Unterrichtsentwicklung) und deren Gewinnungsstrategie wurden dort entwickelt, die Begleitung der Fachkonferenzen bei der Formulierung und Konzeption dieser Unterrichtsmodule wurde ebenso von der Steuergruppe geleistet, was durch die Qualität der Sammlung und deren Verknüpfung mit den Vorgaben und KMK-Kompetenzen sichtbar wird. Auch die Abfrage zu eigenständigen Fortbildungen zu digitalen Themen (vgl. Abschnitt 6 Fortbildungskonzept) wurde von der

Steuergruppe initiiert, es flossen keine individuellen Daten in Richtung Schulleitung, sondern exklusiv an den Personalrat, der zwecks Anbahnung von Kooperationen im Kollegium auskunftsberechtigt wurde.

- Ansprechpartner in der Schulleitung sind neben unserer Schulleiterin, Frau OStD'in Annette Albrecht vor allem Herr Martin Lindenthal (Aufgabenfeld 3/MINT-EC) und unser kommissarischer stellvertretender Schulleiter, Herr StD Robert Brand, in der Steuergruppe widmen sich den digitalen Themen als Medienbildungsbeauftragte insbesondere Herr Höpping und Herr Heil, Ansprechpartner für Hardware-Probleme sind Herr Höpping und Herr Marschner, Fragen und Probleme zu Datenschutz und Urheberrecht betreut Herr Schäfer, für die Digitalen Tafeln, Dienstgeräte und die Nutzung digitaler Werkzeuge im Unterricht ist Herr Heil verantwortlich; die Systembetreuung und IT-Administration liegen bei der IT-Abteilung des Landkreises Fulda.

3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Die Winfriedschule bietet mit ihrem doppelten Profil als Kulturschule und als MINT-EC-Schule einen Fächerkanon, der die digitale Bildung aus technologischer, gesellschaftlich-kultureller und anwendungsbezogener Perspektive adressiert. Unser Schulprogramm fokussiert die Bildung über die informatischen Grundlagen der digitalen Welt und ihre Phänomene und Prinzipien sowie die Reflexion der Wechselwirkungen digitaler Technologien mit Individuen und Gesellschaft für alle Schüler als Unterrichtsgegenstand aus verschiedenen Perspektiven. Ferner bieten wir Zusatzangebote im Bereich digitaler Bildung, die über Lehrpläne und Richtlinien hinausgeht (z.B. Arbeitsgemeinschaften in den Bereichen Robotik, Mediengestaltung und die Teilnahme an Informatik-Wettbewerben). Konkret gibt es an der Winfriedschule Profilstunden, Stunden für die informationstechnische Grundbildung in der Jahrgangsstufe 7, Wahlunterricht in den Jahrgangsstufen 9 und 10, Arbeitsgemeinschaften, Orientierungs- und Profildarstellungsstunden in der Jahrgangsstufe E1/2 sowie Schwerpunkte wie die individuelle Förderung. Dabei ist das gesamte Schulprogramm durchwirkt von konkreten Bezügen auf das Leben in der digitalen Welt, z.B. auf den Seiten 4, 7, 8, 37, 56 und 62.

Das dominierende Unterrichtsszenario beim Lernen mit digitalen und über digitale Medien ist folglich der durchgängige Unterrichtseinsatz, wobei auch in AG- bzw. Projektarbeit digitale Medien eine tragende Rolle spielen. Unser Ziel ist die Fortführung und Vertiefung der fachcurricularen Verankerung und Integration digitaler Themen und Werkzeuge.

Von zentraler Bedeutung für die Sichtbarkeit und die Steuerung dieses Prozesses ist unsere wachsende Sammlung von DGU (digital gestützte Unterrichtsmodule), von denen viele die skizzierten Inhalte in besonderer Weise in den Blick nehmen und in den Fächern mit den curricularen Vorgaben sowie vorhandenen digitalen Werkzeugen integrieren.

1. Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	2. Kommunizieren und Kooperieren	3. Produzieren und Präsentieren	4. Schützen und sicheres Agieren	5. Problemlösen und Handeln	6. Analysieren und Reflektieren
<p>1.1 Suchen und Filtern</p> <ul style="list-style-type: none"> Arbeits- und Suchinteressen klären und festlegen Suchstrategien nutzen und weiterentwickeln In verschiedenen, digitalen Umgebungen suchen Relevante Quellen identifizieren und zusammenführen <p>1.2 Auswerten und Bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> Informationen und Daten analysieren, interpretieren und kritisch bewerten Informationsquellen analysieren und kritisch bewerten <p>1.3 Speichern und Abrufen</p> <ul style="list-style-type: none"> Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren 	<p>2.1 Interagieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Mit Hilfe digitaler Möglichkeiten kommunizieren Digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet und situationsgerecht auswählen <p>2.2 Teilen</p> <ul style="list-style-type: none"> Dateien, Informationen und Links teilen Referenzierungspraxis beherrschen (Quellenangaben) <p>2.3 Zusammenarbeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> Digitale Werkzeuge für die Zusammenarbeit bei der Zusammenführung von Informationen, Daten und Ressourcen nutzen Digitale Werkzeuge bei der gemeinsamen Erarbeitung von Dokumenten nutzen <p>2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten</p> <ul style="list-style-type: none"> Verhaltensregeln bei digitaler Interaktion und Kooperation kennen und anwenden Kommunikation der jeweiligen Umgebung anpassen Ethische Prinzipien bei der Kommunikation kennen und berücksichtigen Kulturelle Vielfalt in digitalen Umgebungen berücksichtigen <p>2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben</p> <ul style="list-style-type: none"> Öffentliche und private Dienste nutzen Medienerfahrungen weitergeben und in kommunikative Prozesse einbringen Als selbstbestimmter Bürger aktiv an der Gesellschaft teilhaben 	<p>3.1 Entwickeln und Produzieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Mehrere technische Bearbeitungswerkzeuge für digitale Medien kennen und anwenden Eine Produktion planen, dokumentieren und in verschiedenen Formaten gestalten, präsentieren, veröffentlichen oder teilen <p>3.2 Weiterverarbeiten und Integrieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten, zusammenführen, präsentieren und veröffentlichen oder teilen Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiterverarbeiten und in bestehendes Wissen integrieren <p>3.3 Rechtliche Vorgaben beachten</p> <ul style="list-style-type: none"> Bedeutung von Urheberrecht und geistigem Eigentum kennen Urheber- und Nutzungsrechte (Lizenzen) bei eigenen und fremden Werken berücksichtigen Persönlichkeitsrechte beachten 	<p>4.1 Sicher in digitalen Umgebungen agieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Risiken und Gefahren in digitalen Umgebungen kennen, reflektieren und berücksichtigen Strategien zum Schutz entwickeln und anwenden können <p>4.2 Persönliche Daten und Privatsphäre schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> Maßnahmen für Datensicherheit und gegen Datenmissbrauch berücksichtigen Privatsphäre in digitalen Umgebungen durch geeignete Maßnahmen schützen Sicherheitseinstellungen ständig aktualisieren Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen berücksichtigen <p>4.3 Gesundheit schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> Suchtgefahren vermeiden, sich selbst und andere vor möglichen Gefahren schützen Digitale Technologien gesundheitsbewusst nutzen Digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung nutzen <p>4.4 Natur und Umwelt schützen</p> <ul style="list-style-type: none"> Umweltauswirkungen digitale Technologien kennen und berücksichtigen 	<p>5.1 Technische Probleme lösen</p> <ul style="list-style-type: none"> Anforderungen an digitale Umgebungen formulieren Technische Probleme identifizieren Bedarf für Lösungen ermitteln und Lösungen finden bzw. Lösungsstrategien entwickeln <p>5.2 Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen</p> <ul style="list-style-type: none"> Eine Vielzahl von digitalen Werkzeugen kennen und kreativ anwenden Anforderungen an digitale Werkzeuge formulieren Passende Werkzeuge zur Lösung identifizieren Digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch anpassen <p>5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen</p> <ul style="list-style-type: none"> Eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge erkennen und Strategien zur Beseitigung entwickeln Eigene Strategien zur Problemlösung mit anderen teilen <p>5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten, Problemlösen nutzen</p> <ul style="list-style-type: none"> Effektive, digitale Lernmöglichkeiten finden, bewerten und nutzen Persönliches System von vernetzten digitalen Lernressourcen selbst organisieren <p>5.5 Algorithmen erkennen und formulieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien der digitalen Welt kennen und verstehen Algorithmische Strukturen in genutzten digitalen Tools erkennen und formulieren Eine algorithmische Struktur zur Lösung eines Problems planen und verwenden 	<p>6.1 Medien analysieren und bewerten</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestaltungsmittel von digitalen Medienangeboten kennen und bewerten Interessengeleitete Setzung, Verbreitung und Dominanz von Themen in digitalen Umgebungen erkennen und beurteilen Wirkungen von Medien in der digitalen Welt analysieren und konstruktiv damit umgehen <p>6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren</p> <ul style="list-style-type: none"> Vielfalt der digitalen Medienlandschaft kennen Chancen und Risiken des Mediengebrauchs in unterschiedlichen Lebensbereichen erkennen, eigenen Mediengebrauch reflektieren und ggf. modifizieren Vorteile und Risiken von Geschäftsaktivitäten und Services im Internet analysieren und beurteilen Wirtschaftliche Bedeutung der digitalen Medien und digitaler Technologien kennen und für eigene Geschäftsideen nutzen Die Bedeutung von digitalen Medien für die politische Meinungsbildung und Entscheidungsfindung kennen und nutzen Potenziale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration und sozialer Teilhabe erkennen, analysieren und reflektieren

Unsere [DGU-Sammlung ist auf der Schulhomepage veröffentlicht](#), sie basiert auf den [KMK-Kompetenzen zum Leben in der digitalen Welt](#) und gibt über eine interaktive, flexibel steuerbare Sortierung bzw. das Suchfeld oben rechts, die Schalter unten links sowie die kleinen grünen Kreise neben den Modultiteln gezielt Auskunft nicht nur über Inhalte, Ziele, Kompetenzen und präzise Zuordnung zu den KMK-Kompetenzen, sondern auch die fachcurriculare Verortung und Möglichkeiten fächerübergreifender Kooperation.

Hier ein chronologisch sortierter Überblick über die im Mai 2023 vorhandenen digital gestützten Unterrichtsmodule (DGU):

Deutsch 05/1: Leseförderung mit ANTOLIN

- Kurzform: Antolin leistet einen Beitrag zur Leseförderung der Schülerinnen und Schüler, indem es Anreize zum Lesen schafft, und zeigt, was die Schülerinnen und Schüler gelesen, wie viele Bücher sie gelesen und ob sie sie gut verstanden haben.
- Fachkompetenzen: Lesen und Rezipieren – mit literarischen und nichtliterarischen Texten/ Medien umgehen
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback
- Digitale Werkzeuge (konkret): ANTOLIN (Westermann)

- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.1; 1.3; 3.2; 6.1
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Herr Schäfer
- Erfassungsdatum: 26.09.2022, 18:35 Uhr

Biologie 05/2: Digitales Lernprodukt über die Lebensweise eines Tieres

- Kurzform: Am Beispiel eines Tieres soll ein digitales Lernprodukt (z.B. digitales Lernplakat) erstellt werden, indem nach einer gemeinsamen Einführung eigenständig recherchiert, die Informationen kritisch beurteilt, nach Relevanz gefiltert und gespeichert werden. Mithilfe der Informationen wird eine Produktion geplant, gestaltet und geteilt.
- Fachkompetenzen: Kommunikation: Arbeiten mit Quellen, Kommunizieren und Argumentieren, Dokumentieren und Präsentieren
- Digitale Werkzeuge: Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): PowerPoint, Canva, Keynote, GoodNotes o.Ä.
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.1; 1.2; 1.3; 2.2; 3.1; 3.2; 3.3
- Fächer-Übergriff: ggf. LSP, Kunst
- AnsprechpartnerIn: Herr Schnarr
- Erfassungsdatum: 22.09.2022, 15:14 Uhr

Musik 06/2: Instrumentenkunde

- Kurzform: Kennenlernen von Geschichte, Bau und Funktion bzw. Spielweise der Trompete; Üben des hörenden Erkennens
- Fachkompetenzen: Musik hören, Musikkultur erschließen
- Digitale Werkzeuge: Kollaboration, Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Lernprodukte (z.B. Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Kollaborative Arbeitsplattform Flinga, Online-Recherche, Bildbearbeitung, Verlinkung von Online-Inhalten
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Handeln
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.1; 1.3; 2.3; 2.4; 3.1; 3.2; 5.2; 5.3
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Herr Haubs
- Erfassungsdatum: 26.03.2022, 09:20 Uhr

Deutsch 07/1: Von Mut und Übermut — Balladen sinnverstehend vortragen lernen

- Kurzform: Die Schülerinnen und Schüler vertonen gemeinsam eine der Balladen, die im Unterricht bereits behandelt wurden, indem sie eine Audioaufnahme mit mehreren Tonspuren über eines der vorgegebenen Programme erstellen und anschließend präsentieren.
- Fachkompetenzen: Medien technisch sachgerecht benutzen; Medien gestalterisch verwenden; Texte und Arbeitsergebnisse zu konkreten und abstrakten Themen und Sachverhalten mediengestützt präsentieren
- Digitale Werkzeuge: Kollaboration, Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video), Audioproduktion (Schwerpunkt)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Audacity (Windows-PC); GarageBand (Apple-Geräte)
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren

- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.3; 3.1; 4.2
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Herr Schäfer
- Erfassungsdatum: 25.09.2022, 22:02 Uhr

Erdkunde 07/1: Endogene/Exogene Prozesse - Wie prägen endogene/exogene Prozesse die Erdoberfläche?

- Kurzform: Erstellung von Präsentationen zu Aspekten endogener und exogener Prozesse.
- Fachkompetenzen: Geographische Analysekompetenz; Geographische Methodenkompetenz, Urteils- und Kommunikationskompetenz
- Digitale Werkzeuge: Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): PowerPoint
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 3.1; 3.2; 3.3
- Fächer-Übergriff: ITG
- AnsprechpartnerIn: Frau Zippel
- Erfassungsdatum: 22.09.2022, 14:56 Uhr

Geschichte 07/1: Mysterys im Geschichtsunterricht mit dem kollaborativen Tool Flinga

- Kurzform: Die Lernenden erweitern ihre Wahrnehmungskompetenz / Analysekompetenz / narrative Kompetenz (je nach Schwerpunktsetzung), indem sie kollaborativ ein Mystery lösen sowie präsentieren und so die Zusammenhänge des historischen Gegenstands erkennen. Mögliche Themen: Kriminalfall Ötzi, Krisenjahr 1923, Verfolgung der Juden, Wie kommt es zur Französischen Revolution?... - Mysterys eignen sich für den Geschichtsunterricht der Klasse 7 bis zur Q-Phase.
- Fachkompetenzen: Wahrnehmungskompetenz; Analysekompetenz; narrative Kompetenz (je nach Schwerpunktsetzung)
- Digitale Werkzeuge: Kollaboration
- Digitale Werkzeuge (konkret): Flinga
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.3; 2.3.1; 2.3.2; 3.2; 3.2.1
- Fächer-Übergriff: Je nach Thema des Mysterys ist ein anderer Fächer-Übergriff möglich.
- AnsprechpartnerIn: Frau Nüchter
- Erfassungsdatum: 24.09.2022, 11:56 Uhr

Katholische Religion 07/2: Lebendige Erkundung der Michaelskirche unter Einbeziehung digitaler Werkzeuge

- Kurzform: Die Michaelskirche soll als spirituell geprägter Ort ganzheitlich wahrgenommen, deren Symbole und Sinn erkannt und zu deuten gelernt werden; die kreative Auseinandersetzung erfolgt durch die Erstellung von Erklärvideos und/oder anderer multimedial gestalteter Lernprodukte
- Fachkompetenzen: Wahrnehmungskompetenz und Kommunikationskompetenz; Deutungskompetenz; Urteilskompetenz
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback, Kollaboration, Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Lernprodukte (z.B. Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): digitale Materialsammlung zur Michaelskirche; z.B. Apps Stop Motion und iMotion für Android und iOS sowie CamStudio für Windows zur Erstellung von Erklärvideos; QRcodemonkey zur Erzeugung von QR-Codes zu digitalen Lernprodukten; z.B. telegra.ph zur anonymisierten Dokumentation
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.1; 2.2; 2.3; 3.1; 3.3
- Fächer-Übergriff: Kunst, Geschichte, Deutsch

- AnsprechpartnerIn: Herr Heil
- Erfassungsdatum: 19.03.2022, 14:18 Uhr

Latein 07/2: Satzwertige Konstruktion: Acl

- Kurzform: Üben und Überprüfen des Umgangs mit dem komplexen syntaktischen Phänomen des Acl (Accusativus cum Infinitivo)
- Fachkompetenzen: Textkompetenz, Sprachkompetenz
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback, Kollaboration
- Digitale Werkzeuge (konkret): Kahoot
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Problemlösen und Handeln, Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.3; 5.2; 5.5.4; 6.1
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Herr Haubs
- Erfassungsdatum: 26.03.2022, 09:37 Uhr

Chemie 08/1: Einstieg ins Teilchenmodell

- Kurzform: Die SuS fertigen Videomitschnitte/Fotos zu ihren Experimenten an und erstellen eine Pinnwand zur Einführung und Anwendung des Teilchenmodells.
- Fachkompetenzen: Kommunikation; Erkenntnisgewinnung; Nutzung fachlicher Konzepte
- Digitale Werkzeuge: Videoproduktion (Schwerpunkt), Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video), Kollaboration
- Digitale Werkzeuge (konkret): z.B. TaskCards, digitale Pinnwand, lerntools.org (Ideensammlung)
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.1; 2.2; 3.1
- Fächer-Übergriff: Physik
- AnsprechpartnerIn: Herr Hoffmeister, Frau Schleipen
- Erfassungsdatum: 04.07.2022, 21:01 Uhr

Evangelische Religion 08/1: Reformation

- Kurzform: Hinführende Stunden durch Textarbeit usw.
- Abschluss und Bündelung durch das Online-Spiel www.schulprojekte-reformation.de/spiel/ sowie ein analoges Brettspiel - im Vergleich! Auf der Metaebene soll der Umgang mit analogen und digitalen Medien kritisch reflektiert werden.
- Fachkompetenzen: Anwenden erlernter Fakten (z.B. Kirchengeschichte); spielerisches Umwälzen des Erlernten
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback, Kollaboration, Augmented/Virtual Reality
- Digitale Werkzeuge (konkret): Brettspiel (analog); Tablet; PC
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Problemlösen und Handeln, Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.3;2.4;5.3;5.4;6.1
- Fächer-Übergriff: Geschichte
- AnsprechpartnerIn: Frau Weltin
- Erfassungsdatum: 04.10.2022, 13:56 Uhr

Mathematik 08/1: Vorbereitung auf den Mathewettbewerb - Prozentrechnung

- Kurzform: Wiederholung und Festigung der Kernkompetenzen der Prozentrechnung im Rahmen der Vorbereitung des Mathematikwettbewerb 8
- Fachkompetenzen: Suchen und Verarbeiten; Produzieren und Präsentieren

- Digitale Werkzeuge: Moodle und H5P, Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Erklärvideos
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Handeln
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.3; 2.1; 2.4; 5.3
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Frau Zenner, Herr Bieling
- Erfassungsdatum: 28.04.2022, 16:29 Uhr

Englisch 08/2: Kreative Auseinandersetzung mit "Asphalt Tribe"

- Kurzform: Eröffnung neuer kreativer Zugänge von Literatur durch digitale Medien.
- Fachkompetenzen: Gesprächskonventionen situationsangemessen anwenden; Textvorlagen sprachlich angemessen vorstellen; kommunikative Kompetenz; Sprachlernkompetenzen
- Digitale Werkzeuge: Audioproduktion (Schwerpunkt), Videoproduktion (Schwerpunkt)
- Digitale Werkzeuge (konkret): z.B. Kameraa-Ap, iMovie, GarageBand, Audacity
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.1; 2.3, 3.1.; 3.2.; 5.1
- Fächer-Übergriff: Kunst, DS
- AnsprechpartnerIn: Frau Azar, Herr Heil
- Erfassungsdatum: 10.10.2022, 15:49 Uhr

Französisch 08/2: Faire un clip vidéo de Metz

- Kurzform: Die Schülerinnen und Schüler erstellen in Kleingruppen eine audiovisuelle Präsentation rund um die Metzfahrt auf Französisch.
- Fachkompetenzen: Kommunikation; Interkulturelle Kompetenz
- Digitale Werkzeuge: Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): z.B. Handykamera, Videoapp, iMovie, GarageBand
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.1; 3.1; 3.2;
- Fächer-Übergriff: Erdkunde, Kunst, Darstellendes Spiel
- AnsprechpartnerIn: Frau Trost
- Erfassungsdatum: 13.10.2022, 15:36 Uhr

Physik 08/2: Elektrizitätslehre (ebenfalls: 07/2 [Magnetfeld]; 08/1 [Wärmetransport]; 09/2 [Elektrizitätslehre]; 10/2 [Radioaktivität])

- Kurzform: Die SuS sollen sich mit Hilfe von Simulations-Apps eine anschauliche Vorstellung von Vorgängen erarbeiten, die real mit schulischen Mitteln im Experiment nicht direkt beobachtbar sind.
- Fachkompetenzen: Erkenntnisgewinnung; Kommunikation; Nutzung fachlicher Konzepte
- Digitale Werkzeuge: (keine Angabe)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Simulations-Apps (2D/3D)
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1,1; 1.2; 2.3; 3.1; 3.2; 3.3; 6.1
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Herr Schmidt-Marx
- Erfassungsdatum: 26.04.2022, 18:10 Uhr

Ethik 09/1: Fake News/ Verschwörungstheorien/ Rechtspopulismus - Wie erkenne ich die Wahrheit im Netz?

- Kurzform: Die Lernenden reflektieren die Gefahren von Falschinformationen oder persuasiven Beiträgen im Internet und lernen Methoden der Quellenüberprüfung und Recherche kennen. Diese können sie dann für ihr eigenes Handeln im digitalen Raum anwenden.
- Fachkompetenzen: Wahrnehmen und Deuten; Analysieren und Reflektieren, Sich Orientieren und Handeln
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback
- Digitale Werkzeuge (konkret): SWR Fake Finder oder ähnliche, Internetrecherche
- Digitale Kompetenzen: Schützen und sicher agieren, Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.2., 4.1.1., 6.2.5., 6.2.2.
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Frau Pleger
- Erfassungsdatum: 26.09.2022, 15:03 Uhr

Mathematik 09/1: Quadratische Funktionen

- Kurzform: Die Lernenden erarbeiten den Einfluss der verschiedenen Parameter auf das Aussehen des Graphen der Funktion. Anschließend wird das Wissen mithilfe einer Übung in zwei Gruppen gefestigt. Die Lösungen werden dann gegenseitig überprüft und ggf. korrigiert.
- Fachkompetenzen: Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen; Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen; Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
- Digitale Werkzeuge: Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): GeoGebra
- Digitale Kompetenzen: Problemlösen und Handeln
- Digitale Kompetenzen (präzise): (keine Angabe)
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Herr Höpping
- Erfassungsdatum: 03.10.2022, 10:56 Uhr

Physik 09/1: Druck (Schweredruck der Luft)

- Kurzform: Messung des Luftdrucks mit Handy/Tablet mittels der App „Phyphox“ in unterschiedlichen Raumhöhen; Präsentation der Messergebnisse z.B. mittels Beamer/digit. Tafel; Austausch der Beobachtungen; Erklärungsversuche/Auswertung: Erkennen des Phänomens des Schweredrucks der Luft (in Analogie zum Schweredruck in Flüssigkeiten).
- Fachkompetenzen: Erkenntnisgewinnung; Kommunikation
- Digitale Werkzeuge: Kollaboration
- Digitale Werkzeuge (konkret): Handy; Tablet; App „Phyphox“
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Kommunizieren und Kooperieren, Problemlösen und Handeln
- Digitale Kompetenzen (präzise): 5.2; 2.2; 1.2
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Herr Schmidt-Marx
- Erfassungsdatum: 13.09.2022, 16:34 Uhr

Evangelische Religion 09/2: Die Frage nach Gott

- Kurzform: Gottesbilder in alt- und neutestamentlichen Texten werden verarbeitet und gemeinschaftlich/kooperativ eine simpleshow produziert und präsentiert, um die jeweiligen Gottesbilder zu analysieren und abschließend zu reflektieren
- Fachkompetenzen: Ausdrücken und gestalten; Kommunizieren und bewerten

- Digitale Werkzeuge: Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Lernprodukte (z.B. Text/Bild/Ton/Video), Videoproduktion (Schwerpunkt)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Simpleshow, alternativ PowerPoint oder andere Präsentationswerkzeuge
- Digitale Kompetenzen: Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 3.1; 3.3
- Fächer-Übergriff: Kunst, Ethik
- AnsprechpartnerIn: Frau Weltin
- Erfassungsdatum: 19.03.2022, 15:40 Uhr

Italienisch 09/2: Presentarsi ad una famiglia italiana ospite in un videomessaggio

- Kurzform: Eröffnung neuer kreativer Zugänge durch digitale Medien: Die SuS stellen sich einer italienischen Gastfamilie in einer kurzen Videobotschaft vor.
- Fachkompetenzen: Kommunikative Kompetenz
- Digitale Werkzeuge: Audioproduktion (Schwerpunkt), Videoproduktion (Schwerpunkt)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Kameraapp, GarageBand
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 3.1; 3.2; 2.1
- Fächer-Übergriff: Kunst, DS, Musik
- AnsprechpartnerIn: Herr Kleinschmidt
- Erfassungsdatum: 10.10.2022, 15:54 Uhr

Geschichte 10: Reflexion eines digitalen geschichtskulturellen Produkts – @ichbinsophiescholl im Spannungsfeld zwischen Fakten und Fiktion – Wie weit darf Fiktion gehen?

- Kurzform: Die Lernenden erweitern ihre Orientierungskompetenz und ihre digitale Kompetenz im Bereich "Analysieren und Reflektieren", indem sie sich mit Instagram-Posts des Profils @ichbinsophiescholl im Spannungsfeld zwischen Fakten und Fiktion auseinandersetzen und sich so ein Werturteil zur Frage, wie weit Fiktion in der Geschichtskultur gehen darf respektive ob sie bei @ichbinsophiescholl zu weit geht, bilden. Das Thema kann in der 10. Klasse (Widerstand in Deutschland), in der Q2 (Widerstand in Deutschland) oder in der Q4 (Geschichtskultur, Erinnerungskultur und Geschichtspolitik - öffentlicher Umgang mit Geschichte in der Gegenwart) behandelt werden.
- Fachkompetenzen: Orientierungskompetenz (Werturteil); (Wahrnehmungskompetenz; Analysekompetenz)
- Digitale Werkzeuge: (keine Angabe)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Instagram
- Digitale Kompetenzen: Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 6.1; 6.1.1; 6.1.2; 6.1.3
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Frau Nüchter
- Erfassungsdatum: 24.09.2022, 12:01 Uhr

Ethik 10/1: Soziale Medien - Fluch oder Segen?

- Kurzform: Erstellung eines dialektischen Gesprächs (Podcast, Schreibgespräch) oder eines Essays zum Thema, Präsentation in einem Moodle-Kurs
- Fachkompetenzen: Wahrnehmen und Deuten; Argumentieren und Urteilen
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback, Moodle und H5P, Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Lernprodukte (z.B. Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): Moodle und H5P

- Digitale Kompetenzen: Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 6.1; 6.2
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Frau Schünke
- Erfassungsdatum: 19.03.2022, 15:52 Uhr

Geschichte 10/1: Der Umgang mit Minderheiten im Nationalsozialismus — Erstellung von Erklärvideos in Gruppenarbeit

- Kurzform: Erstellung von Erklärvideos zum Thema „Umgang mit Minderheiten im Nationalsozialismus“ mit Hilfe der App MySimpleShow nach Recherche der Inhalte in Gruppenarbeit
- Fachkompetenzen: Narrative Kompetenz; Wahrnehmungskompetenz; Urteilskompetenz
- Digitale Werkzeuge: Videoproduktion (Schwerpunkt)
- Digitale Werkzeuge (konkret): z.B. My simple show; ppt
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.1; 1.2; 1.3; 3.1; 3.2; 3.3; 6.1
- Fächer-Übergriff: Ethik, Religion
- AnsprechpartnerIn: Herr Hansen, Frau Azar
- Erfassungsdatum: 16.05.2022, 18:19 Uhr

Informatik 10/1: Lerneinheit AR

- Kurzform: Erarbeiten der Grundlagen in CoSpaces
- Fachkompetenzen: Modellierung von Welten; Programmieren von Interaktionen
- Digitale Werkzeuge: Augmented Reality
- Digitale Werkzeuge (konkret): Cospaces
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren, Problemlösen und Handeln
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.1; 1.3; 3.1; 3.2; 3.3; 5.2; 5.4; 5.5
- Fächer-Übergriff: Inhalte der modellierten Umgebungen können weitere Fächer einbeziehen
- AnsprechpartnerIn: Herr Schmidt-Marx und Herr Höpping
- Erfassungsdatum: 29.03.2022, 19:57 Uhr

Katholische Religion 10/1: Vorstellungen von Gott

- Kurzform: Mit Hilfe eines selbst entwickelten digitalen Fragebogens erheben, systematisieren und analysieren die jungen Lernenden eine vermutete Vielzahl von Gottesvorstellungen in deren Lebensumfeld (andere Jugendliche, Familie und Verwandte, Netzwerk-Bekanntschaften).
- Fachkompetenzen: Wahrnehmungskompetenz; Deutungskompetenz; Kommunikationskompetenz
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback, Kollaboration
- Digitale Werkzeuge (konkret): „Fragebogen“ (NextCloud/Schulportal) oder Lerntools.org
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Problemlösen und Handeln
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.2; 1.2.1; 1.2.2; 1.3.2; 5.2; 5.2.2; 5.2.4
- Fächer-Übergriff: Evangelische Religion, Ethik
- AnsprechpartnerIn: Herr Heil
- Erfassungsdatum: 04.09.2022, 08:54 Uhr

Physik 10/2: Energie (Arten von Energie und deren Nutzung)

- Kurzform: Die Schülerinnen und Schüler wählen sich eine Energieart (z.B. Wind-, Sonnen-, Wasser-, Kernenergie) aus und recherchieren in Gruppen von max. 3 Personen. Dabei strukturieren sie das Thema geeignet und verteilen einzelne Aufgaben innerhalb ihrer Gruppe angemessen. Dabei müssen

sich die Teilnehmenden auf eine passende Präsentationsform (z.B. Powerpoint, Plakate, Demonstrationsexperiment, Objektkamera,...) einigen. Die Vortragsdauer soll pro Person ca. 5 Minuten betragen und je Vortrag soll ein Handout ausgegeben (oder ein entsprechender Hefteintrag erarbeitet) werden. Für die Bewertung der Einzelnen Vorträge werden den SuS vorher die Kriterien bekanntgegeben. Hierzu gehört auch eine Frage- und Feedbackrunde nach dem Vortrag.

- Fachkompetenzen: Erkenntnisgewinnung, Kommunikation, Präsentation
- Digitale Werkzeuge: Kollaboration, Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): PC/Internet, Powerpoint o.ä., Kommunikationstool...
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.1; 1.2; 2.1; 2.2; 2.3; 2.4; 3.1; 3.2; 3.3
- Fächer-Übergriff: Politik und Wirtschaft
- AnsprechpartnerIn: Herr Hartmann, Herr Schmidt-Marx
- Erfassungsdatum: 13.09.2022, 18:45 Uhr

Politik und Wirtschaft 10/2: Wie viel Globalisierung verträgt die Welt? – Podcasts zur Frage anhand verschiedener Problemfelder erstellen

- Kurzform: Die Lernenden entwickeln anhand von Bildimpulsen Fragen an den Lerngegenstand der Globalisierung, setzen sich im Anschluss arbeitsteilig mit verschiedenen Problemfeldern der Globalisierung auseinander und gestalten dann in ihrer Gruppe einen Podcast, in dem sie ihre Rechercheergebnisse, Problembeschreibungen und Schlussfolgerungen verarbeiten und einer Öffentlichkeit präsentieren.
- Fachkompetenzen: Analysekompetenz; Urteilskompetenz; Handlungskompetenz
- Digitale Werkzeuge: Audioproduktion (Schwerpunkt)
- Digitale Werkzeuge (konkret): z.B. Garage Band, Audacity
- Digitale Kompetenzen: Suchen/Verarbeiten/Aufbewahren, Produzieren und Präsentieren, Analysieren und Reflektieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 1.1; 1.2; 1.3; 3.1; 3.2; 3.3; 6.1
- Fächer-Übergriff: Geschichte, Englisch
- AnsprechpartnerIn: Frau Knieling, Frau Azar
- Erfassungsdatum: 16.05.2022, 18:14 Uhr

Russisch 10/2: Приглашаем в гости, Откуда мы

- Kurzform: Die SchülerInnen erstellen eine kurze Videosequenz (für potenzielle AustauschpartnerInnen), in der sie sich und ihren Wohnort vorstellen.
- Fachkompetenzen: Kommunikative Kompetenz, situationsgerecht sowie inhaltlich und sprachlich angemessen agieren (und reagieren)
- Digitale Werkzeuge: Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video), Audioproduktion (Schwerpunkt), Videoproduktion (Schwerpunkt)
- Digitale Werkzeuge (konkret): CameraApp, iMovie, GarageBand
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren, Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.2,2.3,3.1,3.2
- Fächer-Übergriff: Kunst, DS, Musik, Erdkunde
- AnsprechpartnerIn: Herr Bartsch
- Erfassungsdatum: 10.10.2022, 20:19 Uhr

Kunst E2: Gallery Walk als digitales Feedbackinstrument

- Kurzform: Die SuS geben einander über ein elektronisches Tool Feedback zu praktischen Arbeiten.

- Fachkompetenzen: Analysieren und Reflektieren; Kommunizieren
- Digitale Werkzeuge: Partizipation/Feedback
- Digitale Werkzeuge (konkret): z.B. TaskCards, EduMaps, lerntools.org
- Digitale Kompetenzen: Kommunizieren und Kooperieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 2.1, 2.3, 2.4
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Frau Angerstein
- Erfassungsdatum: 04.10.2022, 17:01 Uhr

Kunst Q2: Manipulation in Bildmedien am Beispiel von Werbung

- Kurzform: Mithilfe eines digitalen Tools wird ein Layout entworfen oder digitale Bildbearbeitung angewendet.
- Fachkompetenzen: Bildgestaltung
- Digitale Werkzeuge: Mehrere Werkzeuge zur Erstellung multimedialer Inhalte (Text/Bild/Ton/Video)
- Digitale Werkzeuge (konkret): z.B. Gimp, Pages
- Digitale Kompetenzen: Produzieren und Präsentieren
- Digitale Kompetenzen (präzise): 3.1; 3.2; 6.1
- Fächer-Übergriff: (keine Angabe)
- AnsprechpartnerIn: Frau Angerstein
- Erfassungsdatum: 04.10.2022, 17:09 Uhr

Entwicklungsbereiche – Ein Abgleich der vorliegenden 29 DGU mit den KMK-Kompetenzen zeigt, dass schon viele der Kompetenzbereiche bearbeitet werden, aber auch noch Lücken bestehen, vor allem in den Bereichen 2.5, 4.2, 5.1 und 6.1. – Als nächste Schritte zur Verbesserung legen sich daher nahe:

- Bestehende und bewährte außerunterrichtliche Medienbildungsangebote werden verbindlich installiert (finanzielle Unterstützung evtl. über Löwenstark):
 - Klasse 05: Medienschutz-Elternabend (Herr Schäfer/Polizei)
 - Klasse 06: Max und Nina (Frau G. Weber/UBUS)
 - Klasse 08: MINT-Labortage (Herr Höpping/Hochschule)
 - Klasse 09: Law4School (Frau G. Weber/UBUS)
- Ergänzende Angebote werden in der Steuergruppe entwickelt und nach und nach erprobt (erwogen werden z.B. Workshops für die Klassen 7 und 10, klassen- und/oder stufenbezogene Projektstage am Ende des ersten Schulhalbjahres mit Workshops zu digitalen Themen [z.B. digitales Schulheft anlegen und pflegen], Organisation evtl. auch durch entsprechend spezialisierte junge Lernende und Eltern).

4. IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf

Digitale Ausstattung der Winfriedschule (Hard- und Software):

- Nahezu flächendeckender Netzzugang (LAN und WLAN, 1000 MBit Downstream, 50 MBit Upstream)
- 4 Rechner-Räume (insgesamt 88 für junge Lernende + 4 für Unterrichtende = 92 Rechner): Multimediaraum mit 32+1 Rechnern, neu: Gruppentische und Digitale Tafel; EDV1 mit 28+1 Rechnern und Digitaler Tafel; EDV2 mit 11+1 Rechnern; EDV3 mit 17+1 Rechnern
- 2 rollbare Koffer à 20 Tablets (iPads 8. Generation), mehr sind angekündigt
- knapp 100 Dienstgeräte (iPads 8. Generation)
- 2 Wagen mit jeweils 8 Notebooks
- 25 Digitale Tafeln (Promethean, 3 Gerätegenerationen), angekündigt sind 25 weitere Digitale Tafeln
- MEILENSTEIN 2023: alle Klassenräume 5/6 sind mit Beamer + Dokumentenkamera, alle anderen Klassen- und Kursräume mit Digitalen Tafeln ausgestattet (samt PC... nach Evaluation/Feedback durch Lehrende im Umbau: die gesonderten PCs werden nicht verwendet, es sollen Mini-PCs in die Boards eingesteckt werden, die direkten Webzugang ermöglichen; außerdem hat die AirTame-Verbindung für zahlreiche Probleme gesorgt, so dass die Dongles mittlerweile demontiert wurden und die wesentlich flexiblere App-Verbindung aktiviert wurde).
- Unsere Bühnen-AG ist technisch hervorragend ausgestattet (Mischpulte, Spots, Boxen, Kameras, Projektoren...) – professionelle Inszenierungen sind problemlos möglich, was z.B. im Februar 2023 die Ausrichtung der Schultheatertage an unserer Schule (statt wie gewohnt im Schlosstheater) führte.
- Unsere Medien-AG ist ebenso gut ausgestattet, z.B. mit einem leistungsstark konfigurierten Mac Mini für Videoschnitt, Drohne, mehreren Kameras, Gimbals etc. – verwiesen sei auf die Dokumentation des Ballonstarts in unserem Jubiläumsjahr: <https://wsf100.de/ballonstart>
- Die Schule besitzt unterrichtlich integrierte LEGO Mindstorm- und CALLIOPE-Kits und die Zugriffsmöglichkeit z.B. auf NAOs durch unseren Kooperationspartner, die Hochschule Fulda.
- Über die selbstbetriebene Schulhomepage stehen für die Schulorganisation Onlineformulare (Quform) zur Erhebung von Daten und Feedback unterschiedlichster Art zur Verfügung.
- Wir nutzen das Schulportal Hessen als LMS (Learning Management System; für uns aktuell die wichtigsten Module zur Unterrichtsorganisation: Klassenbuch,

Anwesenheit, Nachrichten, Ressourcenbuchung, Videokonferenzsystem, Zeugniserstellung...).

- Das per Single-Sign-On in das Schulportal eingebundene Moodle wird von Kursen und Klassen, aber auch zur Begleitung und Steuerung von Pädagogischen Tagen, Steuergruppen-Projekten und besonderen Anlässen wie z.B. unserem Schuljubiläum genutzt.
- Unsere Moodle-Installation ist mit dem H5P-Modul ausgestattet – in Verbindung mit unserer [Whitelist empfohlener \(da ausnahmslos kostenlos und DSGVO-konform einsetzbar\) Softwareanwendungen](#) – stehen somit mächtige Werkzeuge für digital gestützte Unterrichtsmodule in allen Fächern bereit.
- Die Winfriedschule nutzt eine selbstfinanzierte Big Blue Button-Instanz als Videokonferenz-System, das bei Bedarf auch arbeitsfähige erkrankte Lernende ein Fenster in das Unterrichtsgeschehen öffnet und auch deren Mitarbeit ermöglicht. Erst kürzlich wurde Big Blue Button nun auch als Landeslösung dem Hessischen Schulportal beigelegt.

Lehrende und Lernende haben gleichermaßen sicheren Zugang zur digitalen Infrastruktur:

- Den Schutz der digitalen Infrastruktur gegen äußere und innere Bedrohungen nimmt uns weitestgehend unser Wartungs-Konzept ab. Im Lebensraum Schule ist es dennoch wichtig, auch bei den jungen Lernenden Bewusstsein und Verantwortung für einen pfleglichen Umgang mit den Gerätschaften und digitalen Werkzeugen zu entwickeln. Eine wichtige Rolle spielt dabei unsere [Nutzungsordnung zum Umgang mit Kommunikations-technologie](#) – hier werden wichtige Verhaltens- und Umgangs-Rahmenbedingungen versprochen, auf die sich alle verpflichten, die an der Winfriedschule lernen und arbeiten.
- Prinzipiell besteht an der Winfriedschule ein BYOD-Konzept: junge Lernende sollen und dürfen an eigenen Geräten lernen, diese auch zum Lernen und zielstrebig einzusetzen. WLAN und Verbindungsmöglichkeiten z.B. mit den Digitalen Tafeln sind einweisungsfrei direkt nutzbar, die Verwendung im Unterricht (digitale Heftführung, Nutzung von schulseitig zu Schuljahresbeginn vergünstigt beziehbaren LehrwerkeBooks, Recherche etc.) wird von der jeweiligen Lehrkraft definiert, Grundsätzliches (z.B. möglichst unverdeckte, flach liegende Platzierung; Erfordernis eines Mindest-Displaydurchmessers und eines Eingabestifts im Fall der digitalen Heftführung) und Verfahren bei Regelverstößen werden in der o.g. Nutzungsordnung geregelt.
- Ist kein Privatgerät vorhanden, können wir bis zu 100 iPads an junge Lernende verleihen (dazu hat die Schulleitung einen Vertrag aufgesetzt, der über ein Jahr läuft und verlängert werden kann), die das Medienzentrum Fulda für unsere Schule zur Verfügung stellt. Diese Geräte gehören nicht zur weiter oben (Kriterium 5, Indikator I) spezifizierten Ausstattung, sondern sind zusätzlich für unsere Lernenden

zugänglich, so dass hinsichtlich der digitalen Lernmittel das uns wichtige Prinzip der Chancengleichheit gewahrt ist.

- Lehrende wie Lernende können das schulinterne Netzwerk und dessen Speichermöglichkeiten nutzen, unsere Nextcloud- und Big-Blue-Button-Integrationen in das Schulportal Hessen per Single-Sign-On erweitern diese Möglichkeit und lösen die Bindung der Nutzung dieser Services an die Lokalität der Winfriedschule. So sind Speicher-, Kommunikations- und Kollaborationswerkzeuge für Lernende wie Lehrende sowohl am Schulort als auch von daheim aus nutzbar.

Die gegebene Ausstattung ermöglicht Selbstgesteuertes Lernen.

- Die im Schulportal Hessen hinterlegten Unterrichtsthemen, ggf. auch Materialhinweise und die Selbstverpflichtung der jungen Lernenden, detaillierte Auskunft bei Mitlernenden einzuholen, ermöglicht es auch in Zeiten, in denen nicht an Präsenzunterricht teilgenommen werden kann, Anschluss zu halten. Das Schulportal erlaubt auch digitale Abgaben und durch Zustellung kommentierter Lernprodukte Feedbackprozesse für nicht am Präsenzunterricht Teilnehmende. – Details dieses Szenarios regelt unsere Nutzungsordnung zum Umgang mit Kommunikationstechnologie.
- Weitere Möglichkeiten des eigenständigen Lernens bestehen in dem Potenzial der zur Verfügung stehenden Werkzeuge, selbst in individualisierten Lernprogrammen zusammengeführtes digitales Material zu erstellen und anzuwenden (z.B. via H5P/Moodle) sowie durch qualitativ gesicherte Medien zu ergänzen (unsere Schulportal-Instanz hat auch eine Verknüpfung mit [edupool Hessen](#) und den dort nutzbaren, über das Schulportal auch Lernenden zugänglich zu machenden Materialien).

Für unsere wachsenden Ansprüche im Bereich digitaler Arbeit ist die Erweiterung der Ausstattung erforderlich und wünschenswert:

- Netzabdeckung auch an den wenigen verbliebenen Punkten im Schulgebäude und auf dem Schulgelände.
- Ergänzung weiterer Digitaler Tafeln für alle Kurs- und Klassenräume.
- Ergänzung weiterer iPad-Koffer für die Durchführbarkeit neuer digital gestützter Unterrichtsmodule.
- Im Gespräch ist die Einrichtung eines "Makerspace" im Sinne eines kreativen, gemeinschaftlich genutzten Raums, der Lernende und Lehrende verschiedener Interessen und Fähigkeiten zusammenbringt, um an Projekten zu arbeiten und Ideen auszutauschen. Der Makerspace soll Zugang zu modernen Technologien wie 3D-Druckern, Laserschneidern und Elektronik-Bauteilen ermöglichen, die helfen, Ideen umzusetzen und neue Fertigkeiten zu erlernen. Er soll Zusammenarbeit, Innovation und Kreativität fördern.

5. Betriebs- und Servicekonzept

- Ansprechpartner für Hardware-Probleme sind Herr Höpping und Herr Marschner, Fragen und Probleme zu Datenschutz und Urheberrecht betreut Herr Schäfer, für die Digitalen Tafeln, Dienstgeräte und die Nutzung digitaler Werkzeuge im Unterricht ist Herr Heil verantwortlich.
- Die Systembetreuung und IT-Administration (z.B. Einrichtung und Pflege Netzwerk, Schulrechner, iPad-Koffer, digitale Tafeln und Dienstgeräte) liegen bei der IT-Abteilung des Landkreises Fulda. Die schulischen Ansprechpartner initiieren im Schadens-/Bedarfsfall die über ein Ticket-System organisierte Kommunikationsarbeit.
- Zusätzlich zu dem kollegiumsintern oft und gerne in Anspruch genommenen „Service auf Zuruf/Ansprechen/Zettel im Fach“-Ansatz haben wir ein hausinternes Ticketsystem: <https://www.tickets.winfriedschule-fulda.de>

6. Fortbildungskonzept

Die Winfriedschule stellt die Qualifizierung und Weiterbildung der Lehrkräfte im Bereich der Bildung über die digitale Welt und mit digitalen Medien als Querschnittskompetenz und fachübergreifend sicher:

- Wir tun dies vor allem durch die Selbstverpflichtung zur kontinuierlichen und auch eigenständigen Fortbildung der Lehrkräfte zu Themen der Digitalisierung und durch Ermutigung zur und Ermöglichung der Teilnahme an entsprechenden Fortbildungsangeboten.
- Eine kollegiumsweite Abfrage zu zertifikatsrelevanten Fortbildungsveranstaltungen belegt einerseits die rege Arbeit des Kollegiums in diesem Bereich, andererseits die erfreuliche „Beheimatung“ digitaler Themen in der Fachdidaktik: auf diese Weise sind informatische Themen und digitale Werkzeuge nicht „Fremdkörper“ und „Außergewöhnliches“, sondern erfahren eine tiefe Integration mit dem Regelunterricht - [Übersicht und Daten der Abfrage](#).

Die Schule fördert den fachlichen Austausch der Lehrkräfte im Kontext der Digitalisierung:

- Dies erfolgt z.B. durch Austausch von Material über Nextcloud, durch Austausch zu Problemen und aktuellen Angeboten in Mikro-Fortbildungen und über ein nicht-öffentliches Moodle-Forum
- Von zentraler Bedeutung ist unser hauseigenes „FoB!Ts“-Format: FoB!Ts sind kleine und gut verträgliche Fortbildungshäppchen zu IT-Themen in der Mittagspause. Jeweils um 13:30 Uhr geht es für ca. 15-30 Minuten schwerpunktmäßig um digitale Hilfsmittel zur Planung und Durchführung von Unterricht. Ein Thema läuft dabei für eine Woche und eine Sitzung findet dann statt, wenn sich bis zum Unterrichtsbeginn

des jeweiligen Tages mindestens drei teilnehmende Lehrkräfte angemeldet haben (Pinnwand, s.u.). Spezifische Themen waren z.B. TaskCards, Digitale Heftführung, Digitale Tafeln, Dateiverwaltung auf dem Dienstgerät etc., Wünsche können direkt an Herrn Heil gemeldet werden.

- Im Lehrerzimmer gibt es eine Pinnwand, die exklusiv für digitale Themen reserviert ist. Sie ist ein wichtiger Begegnungs- und Kommunikationsort, z.B. waren dort schon Informationen, Einwahl- und Hinweise zur Anbahnung, Durchführung und Nacharbeit zum Pädagogischen Tag zur Digitalisierung platziert, weiterhin natürlich die Grafiken, die unseren Weg zur Digitalen Schule zeigen, ferner finden sich dort Einladungen zu hausinternen Weiterbildungsveranstaltungen, Bewerbung kostenlos nutzbarer externer und Selbstlern-Fortbildungsangebote, ausgewählte Informationen aus der digitalen Welt und Materialhinweise z.B. zu Klicksafe-Veröffentlichungen.
- Durch unser DGU-Konzept (vgl. Abschnitte 3 und 9) findet damit zwangsläufig auch in den Fachschaften und Jahrgangsteams Kommunikation bzw. fachlicher Austausch im Kontext der Digitalisierung statt.
- An diese Kommunikation in den Fachschaften anknüpfen soll, angestoßen von der Steuergruppe, eine differenzierte Bedarfserhebung für Fortbildungen mit digitalen Themen. Weitere Aspekte der Rolle der Steuergruppe im Fortbildungs-Zusammenhang: vgl. Abschnitte 1B und 2.
- Medienbildungsbeauftragte sind Herr Höpping und Herr Heil.

7. Konzept Elternarbeit

Kommunikation und Öffentlichkeitsarbeit sind zwei Bereiche, in denen es der Winfriedschule gelingt die Vorzüge digitaler Werkzeuge zu nutzen - ein Konzept in Schriftform gibt es dazu nicht, auch hier ist im Kollegium das Bewusstsein einer Querschnittsaufgabe gewachsen, die nicht nur an wenigen Personen hängen kann, sondern von allen Beteiligten anzupacken ist.

- Ein wichtiges Werkzeug zur Gestaltung und Kommunikation digitalen Arbeitens an der Winfriedschule ist unsere [Nutzungsordnung zum Umgang mit Kommunikationstechnologie](#) – sie gilt für Lehrende wie Lernende und hat verbindlichen Charakter. Bei der Entwicklung der Nutzungsordnung hat der Schulelternbeirat wichtige Ergänzungen beigesteuert.
- Über die [Sprechstunden-Information auf unserer Schulhomepage](#) und über das Nachrichten-Modul des Schulportals Hessen ist Eltern und externen Partnern jederzeit die individuelle Kontaktaufnahme mit Lehrkräften und der Schulleitung möglich.

- Unser Videokonferenz-System “Big Blue Button” ermöglicht und unterstützt die Kommunikation zwischen Schule und Elternhaus auch in Fällen, wenn Präsenztrefte nicht möglich sind.
- Eine wichtige Rolle für unsere Öffentlichkeitsarbeit und Kommunikation ist unsere im eigenen Haus entwickelte und gepflegte Schulhomepage (auf WordPress-Basis). Tagesaktuelles, besondere Projekte, [Presseberichte](#) und Profilstreams haben dort ebenso Raum wie wertvolle Informationen für zukünftige Winfriedschülerinnen und -schüler, der Schulkalender, die Gremienvorstellung, ein gut bestückter Service-Bereich, der Online-Vertretungsplan und der aktuelle Speiseplan unserer Mensa: <https://winfriedschule-fulda.de>
- Ebenfalls von zentraler Bedeutung für die Kommunikation mit Ehemaligen, Eltern und unterstützungswilligen Personen ist unser [Förderverein](#) und unser daraus entstandenes [Alumni-Netzwerk](#). Unsere in diesem Zusammenhang entstandene Kontakt-Datenbank von Ehemaligen haben wir z.B. genutzt, um zum Ehemaligentreffen im Rahmen unseres 100-jährigen Schuljubiläums einzuladen. Der Rücklauf und die Planung der Veranstaltung wurde per Onlineformular unterstützt. Über 200 Rück- und Teilnahmemeldungen gingen dazu ein, außerdem konnten auf diesem Wege eine Reihe ehemaliger WinfriedschülerInnen für Beiträge und Grüße in der Digitalen Festschrift gewonnen werden (vgl. [Rubrik „Stimmen“](#) in der Digitalen Festschrift).
- Jugendmedienschutzbeauftragter ist Herr Schäfer. In Kooperation mit unserer UBUS-Kraft werden diverse Angebote in verschiedenen Jahrgängen und im Kollegium angeboten (z.B. zu den Themen „Cybermobbing“ und „Datenschutz und Urheberrecht“ – vgl. Ende von Abschnitt 3).

8. Zeitplanung, Meilensteine und Evaluation

Phase 2 des in Abschnitt 1B dargestellten Wegs der Winfriedschule in die digitale Gegenwart setzt bereits die wesentlichen Elemente des Prozesses in Gang, der in nachfolgenden Jahren (Phase 3) fortgeführt, evaluiert und weiter vertieft werden soll:

- Verschwinden digitale Werkzeuge oder erweisen sich digital gestützte Unterrichtsmodule als nicht zielführend oder nicht bereichernd, wird Ersatz geschaffen.
- In der zweiten und dritten Erprobungs-Schleife werden die digital gestützten Unterrichtsmodule um Dokumentation und Reflexionsnotizen ergänzt. Dadurch kann den Projekten ggf. der nötige Feinschliff verliehen und weitere, sich in der wiederholten Durchführung in verschiedenen Lerngruppen ergebende Entwicklungsmöglichkeiten aufgezeigt werden. Je nach Größe der Fachschaft sollen in den nächsten drei Jahren jeweils 1-3 digital gestützte Unterrichtsmodule ergänzt und nachfolgend im o.g. Sinn entwickelt werden. – Selbstverständlich müssen dabei

auch neue Werkzeuge Aufnahme finden und reflektiert werden: so groß z.B. das Potenzial künstlicher Intelligenzen, insbesondere von Sprachmodellen in deren Verknüpfung mit anderen Systemen für Lehren und Lernen ist, so bedrohlich sind doch deren gesellschaftlichen Implikationen, die nicht nur zur Verbesserung von Lehr-/Lernsettings eingesetzt, sondern auch unbedingt im Unterricht kritisch zu reflektieren sind.

- Die Steuergruppe analysiert die Sammlung alle drei Jahre (d.h. 2023/24, 2026/27 und 2029/30), präzisiert die Verknüpfung mit den KMK-Vorgaben, stellt Entwicklungsbedarfe fest und integriert die Sammlung in das Medienbildungskonzept und in die Profil-Arbeit der Winfriedschule.
- Bereiche der KMK-Kompetenzen, in denen noch wenig gearbeitet wird, werden durch spezifische Impulse, Workshops und AG-Arbeit verstärkt ins Visier genommen und mit den bestehenden Projekten verbunden. – Die differenzierte Abdeckung der 6 KMK-Kompetenzbereiche streben wir innerhalb von drei Jahren an, d.h. spätestens zum Schuljahr 2026/2027.