

Das Medienkonzept der Europaschule Ostendorf Gymnasium

Der Europaschule Ostendorf-Gymnasium ist bewusst, dass Medienkompetenz im 21. Jahrhundert ein wichtiger Bestandteil einer umfangreichen sowie gesellschaftlich notwendigen Handlungskompetenz ist. Diese Kompetenz wollen wir intensiv fördern. Wir zielen dabei darauf ab, allen Schüler*innen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten zu vermitteln, die zu einem anwendungsorientierten, kreativen und verantwortungsbewussten Umgang mit Medien beisteuern. Das Medienkonzept der Schule orientiert sich konsequent am schulischen Leitbild und versteht die Gestaltung von Lernen im digitalen Wandel als integralen Bestandteil der Schulentwicklung.

Die sieben Leitgedanken des Schulprogramms bilden dabei den pädagogischen Rahmen für den Einsatz digitaler Medien und die Förderung von Medienkompetenz:

- **Gemeinsames Wertebewusstsein:** Der verantwortungsvolle, reflektierte und ethisch fundierte Umgang mit digitalen Medien ist zentraler Bestandteil schulischer Bildungsprozesse. Fragen des Datenschutzes, der digitalen Kommunikation sowie des respektvollen Umgangs im Netz werden systematisch thematisiert (z.B. Sensibilisierung im Sozialtraining in Klasse 5; Thematisierung von „Copy&Paste“ im Fachunterricht; verbindliche KI-Nutzungsregeln werden gerade erarbeitet).
- **Vielfalt als Chance:** Digitale Medien ermöglichen individualisierte Lernwege und unterstützen die Berücksichtigung heterogener Lernvoraussetzungen. Sie tragen dazu bei, unterschiedliche Zugänge zu Lerninhalten zu eröffnen und Inklusion zu fördern (z.B. Einsatz digitaler Tools zur Differenzierung im Fachunterricht).
- **Fördern, fordern, würdigen:** Digitale Werkzeuge bieten vielfältige Möglichkeiten zur Differenzierung, individueller Förderung sowie zur Sichtbarmachung und Würdigung von Lernprozessen und -ergebnissen (z.B. Erstellung digitaler Produkte wie ein eigener Podcast in Englisch in Klasse 8).
- **Schule als Entwicklungsraum:** Die Schule versteht sich als lernende Organisation, die den digitalen Wandel aktiv gestaltet. Lehrkräfte und Lernende entwickeln ihre Kompetenzen kontinuierlich weiter (z.B. regelmäßige Konzeptüberarbeitung – zuletzt 2026).
- **Jeder fühlt sich willkommen und wertgeschätzt:** Digitale Kommunikations- und Kooperationsformen werden so gestaltet, dass sie Teilhabe ermöglichen und eine wertschätzende Schulkultur unterstützen (z.B. Thematisierung von Kommunikationsregeln und des respektvollen Umgangs ab Klasse 5; visualisierte Regeln in allen Klassenräumen).
- **Kooperation und Kommunikation:** Digitale Medien erweitern die Möglichkeiten der Zusammenarbeit innerhalb der Schulgemeinschaft sowie mit externen Partnern und fördern kooperative Lernformen (z.B. Austausch über IServ und Edumaps).
- **Unterrichtsqualität:** Der Einsatz digitaler Medien dient der Weiterentwicklung von Unterrichtsqualität. Ziel ist es, Lernprozesse kognitiv aktivierend, schülerorientiert und nachhaltig zu gestalten (Systematische Integration des Medienkompetenzrahmens in die schulinternen Curricula).

Dabei orientieren wir uns am Kompetenzraster des Medienkompetenzrahmens NRW. Die dort formulierten Teilkompetenzen haben wir mit unseren schulinternen Lehrplänen und Bedingungen abgeglichen, zuletzt 2026 aktualisiert und auf unsere Bedürfnisse angepasst. Auf Basis dieser Ergebnisse ist dieses didaktische Konzept entstanden, das stetig evaluiert, erweitert und optimiert wird.

Besonders wichtig ist uns, es allen Kollegen*innen so leicht wie möglich zu machen, neue oder neu aufbereitete Inhalte, Methoden und Medien in ihren Unterricht zu integrieren. Die Medienerziehung

beginnt nämlich an unserer Schule bereits zu Anfang der Sekundarstufe I und wird im weiteren Verlauf in der siebten Klasse mit der iPad-Stunde vertieft. Zwischen unserem Medien- und Methodenkonzept besteht ein enger Zusammenhang. Im Folgenden werden diesbezüglich immer wieder Gemeinsamkeiten benannt und vertieft.

Wir sind „Digitale Schule“- Unsere Auszeichnung 2020 und 2023 (Professional Level)

Die Europaschule Ostendorf Gymnasium wurde erstmals am 04. September 2020 im Rahmen einer feierlichen Onlineveranstaltung von Prof. Dr. Hannes Federrath und der Ministerin für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen, Yvonne Gebauer, als „Digitale Schule“ ausgezeichnet. Der Titel „Digitale Schule Professional“ wird außerordentlich vergeben an Schulen, die von der Jury als besonders vorbildhaft bewertet wurden und in allen fünf Kriterien-Bereichen überdurchschnittliche Bewertungsergebnisse erhielten. Ausgezeichnet wurden wir 2024 bei der MINT-Jahreskonferenz „New School, New Work“ von „MINT Zukunft schaffen!“ am 6. März im Hasso-Plattner-Institut in Potsdam. Mit der Ehrung „Digitale Schule Professional“ erhalten wir eine besondere Wertschätzung und es war uns möglich, ihre herausragenden Bildungskonzepte im Bereich „Digitaler Kompetenzen“ in der Rubrik IM FOKUS auf der Seite der Mint-Stiftung vorzustellen.

Bei Vorliegen einer entsprechenden Profilbildung kann von einer digitalen Schule gesprochen werden. Der Kriterienkatalog „Digitale Schule“ umfasst fünf Module, die nachgewiesen werden mussten:

1. Pädagogik & Lernkulturen
2. Qualifizierung der Lehrkräfte
3. Regionale Vernetzung
4. Konzept und Verstetigung
5. Technik und Ausstattung.

Die Module sind orientiert an der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ und wurden von Expertinnen und Experten sowie Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftlern entworfen. Die Ehrung als „Digitale Schule“ ist dabei wissenschaftlich basiert, verbandsneutral sowie unabhängig. Wir freuen uns, dass wir fortan das Signet „Digitale Schule“ tragen dürfen und dessen Leitbild im unterrichtlichen Handeln umsetzen können.

1. Medienkompetenz - Lernen *mit* und *über* Medien

Der Begriff der Medienkompetenz kennzeichnet jene Fähigkeiten und Fertigkeiten, die Menschen benötigen, um in einer digitalen und mit Medien ausgerichteten Zukunft angemessen handeln zu können¹.

Der Medienwissenschaftler Stefan Aufenanger unterscheidet hierbei sechs Dimensionen der Medienkompetenz, die in einem Zusammenhang stehen. Dabei eröffnen die Dimensionen eins bis vier eine kritische Perspektive, die Dimensionen fünf und sechs nehmen hingegen die Unterhaltungs- und kommunikationsästhetische Perspektive in den Fokus:

1. **Kognitive Dimension:** Sie umfasst Kenntnisse über Medien und Mediensysteme. Medien und ihre Inhalte werden analytisch betrachtet.
2. **Handlungsdimension:** Mit Medien gestalten, sich ausdrücken, informieren oder auch experimentieren.

¹ Aufenanger, Stefan: Professor für Erziehungswissenschaft und Medienpädagogik an der Universität Mainz.

3. **Moralische Dimension:** Ergänzt die kognitive Dimension um eine auf allgemein geteilte Konventionen (z.B. Menschenrechte) beruhende Perspektive (Medieninhalte und Auswirkungen auf Kommunikation, Interaktion und Persönlichkeit).
4. **Soziale Dimension:** Menschen sollen befähigt sein, ihre Rechte an Medien politisch zu vertreten und soziale Auswirkungen von Medien angemessen zu thematisieren.
5. **Affektive Dimension:** Zielt auf den Unterhaltungs- und Freizeitaspekt und der damit verbundenen angemessenen Nutzung von Medien
6. **Ästhetische Dimension:** Medien als Vermittler von Ausdrucks- und Informationsmöglichkeiten; Medieninhalte wollen gestaltet werden, und dazu sind spezifische Fähigkeiten nötig.²

Nicht nur im Informatikunterricht ist die Arbeit am Computer an unserer Schule wesentlicher Bestandteil von Lehren und Lernen. Lernen **mit** Medien bezieht sich zunächst auf die Nutzung von Medien zur Erarbeitung fachbezogener Inhalte (kognitive Dimension), z.B. beim Verwenden eines Computers bei der Auswertung von Versuchsergebnissen in einer *Excel*-Datei, zur Internetrecherche oder bei der Analyse von Bildmedien. Computerprogramme werden zur Veranschaulichung von Lernergebnissen herangezogen, z.B. in interaktiven Präsentationen, mit Hilfe digitaler Bildbearbeitung oder auch bei der Herstellung von Filmen (Handlungsdimension).

Lernen **über Medien** beinhaltet den Erwerb von Medienkompetenzen auf den Ebenen der bewussten Anwendung und der kritischen Medienreflexion. So sollten Schüler*innen befähigt werden, Recherchen jenseits von *Wikipedia* oder *Künstlicher Intelligenz (KI)* durchzuführen, Ergebnisse kritisch zu bewerten und sie nicht unreflektiert durch „copy and paste“ vorzulegen. Zur Wahrung der persönlichen Rechte jeder einzelnen Person, die am Schulleben beteiligt ist, ist in zunehmendem Maße Aufklärungsarbeit nötig. Lernende sollten über den Umgang mit eigenen Daten und mit Daten über Andere, insbesondere im Hinblick auf Fotos und Videoclips, zum beiderseitigen Schutz aufgeklärt werden (moralische und soziale Dimension).

Der schulspezifische Umgang mit KI wird seit Beginn des 2. Halbjahres im Februar 2026 in dem partizipativen Projekt „Ostendorf auf KI-Kurs – gemeinsam Zukunft lernen“ von interessierten Lehrpersonen, Schüler*innen und Eltern erarbeitet. Das Ziel sind passgenaue Methoden für alle Jahrgangsstufen, die einen zeitgemäßen und reflektierten Umgang mit KI ermöglichen und die KI-Nutzung fächerübergreifend und auch außerhalb des Fachunterrichtes thematisieren sowie verbindliche Nutzungsregeln für die Schulgemeinschaft festzulegen. Der aktuelle Stand ist auf der [Projekt-Plattform](#) einzusehen.

Rechte und Pflichten im Umgang mit Medien

Der richtige und kritische Umgang mit Medien liegt im Interesse aller und soll im Vertrauen auf verantwortliches Handeln von einem größtmöglichen Maß an Freiheit gekennzeichnet sein. Einschränkungen und Verbote ergeben sich natürlich aus rechtlichen Gründen, zum Schutz der Schüler*innen und der technischen Einrichtung. Die an unserer Schule zweimal im Jahr (September/ Februar) stattfindenden Methodentage sehen einzelne Module zu den Themen *Datenschutz* und *Cybermobbing* vor. Bereits in der Klasse 5 werden die Schüler*innen im Rahmen des Sozialtrainings für einen fairen Umgang im Internet sensibilisiert. Für alle Schüler*innen der Europaschule Ostendorf-Gymnasium gelten die nachstehenden Regeln:

² <https://www.bibernetz.de/wws/medienkompetenz-zentrale-lernaufgabe.html> (Zugriff: Mai 2022).

Unsere Nutzungsrichtlinien:

1. Ich stelle sicher, dass **persönliche Geräte**, die an das Schulnetzwerk angeschlossen werden, stets einen aktiven und aktuellen Virenschutz haben und ich sie, bevor ich sie an einen Schulcomputer anschließe, auf Viren überprüft habe.
2. **Passwörter** sind persönlich. Ich werde es Anderen nicht gestatten, sich mit meinem Benutzerkonto und meinem Kennwort anzumelden, und ich werde auch nicht versuchen, das Benutzerkonto von Anderen zu verwenden.
3. In sämtlichen **Online-Aktivitäten** bin ich auch ein Botschafter der Schule. Ich bin in meinen E-Mails und in der digitalen Kommunikation höflich und verwende eine angemessene Sprache.
4. Ich verfasse weder Hass-E-Mails noch beleidigende, diskriminierende oder abfällige Mitteilungen. Jegliches **Cyber-Mobbing-Verhalten**, das ich in E-Mails oder im Chat entdecke, werde ich Eltern, Lehrern oder anderen Personen meines Vertrauens im schulischen Umfeld mitteilen.
5. Ich rufe auf dem Schulcomputer keine Hass schürenden, pornographischen oder gewaltverherrlichenden **Inhalte** auf. Ich spiele auch keine Spiele auf dem Computer, in denen Personen Gewalt ausüben oder erfahren.
6. Es ist nicht erlaubt, im Namen einer anderen Person **Nachrichten** zu verfassen, sich als eine andere Person auszugeben, oder ein fremdes Benutzerkonto vorzutäuschen.
7. Ich gehe mit der **Hardware** und der **Software** der Schule pfleglich um.
8. Ich umgehe nicht die **Sicherheitseinstellungen** und installiere keine eigene Software.
9. Ich halte die **Copyright-Richtlinien** insofern ein, dass ich die Arbeit von Anderen nicht ohne deren Einverständnis wiedergebe, sie vielmehr kennzeichne, indem ich ausreichend zitiere.
10. Ich bin mir bewusst, dass das **Internet** in weiten Teilen ungeprüfte oder sogar falsche Informationen enthält. Die Schule kann nicht für diese Inhalte haftbar gemacht werden.

2. Ausstattung der Unterrichtsräume bis 2026

Mit der schnell voranschreitenden Digitalisierung des beruflichen und auch privaten Alltags wächst die Aufgabe der Schule den Lernenden einen sinnvollen und verantwortungsvollen Umgang mit den modernen Informations- und Kommunikationstechnologien zu vermitteln. Die Computersysteme (PCs, Laptops, Tablets) stellen dabei bedeutende Arbeitsmittel beim Lernen, bei der Informationsbeschaffung, bei der Zusammenarbeit sowie in der Kommunikation dar. Die Schüler*innen müssen eine gewisse Autonomie und Souveränität im Umgang mit modernen Informations- und Kommunikationstechnologien erwerben. Nicht zu vernachlässigen ist dabei die Tatsache, dass die modernen Informations- und Kommunikationstechnologien nicht allen Kindern und Jugendlichen zu Hause in gleichem Ausmaß zur Verfügung stehen und sie daher unterschiedliche Vorkenntnisse aufweisen. Diese Anforderungen an eine medienkompetente Ausbildung an der Europaschule Ostendorf-Gymnasium bedingen eine technische Grundausstattung in den Klassen-, Kurs- und Fachräumen. Ohne diese Grundausstattung kann die Schule den Ansprüchen eines zeitgemäßen, auf Medienkompetenz ausgerichteten, Unterrichts nicht in ausreichendem Maße nachkommen. In die mediale und digitale Ausstattung der Unterrichtsräume muss daher auch weiterhin kurzfristig und mittelfristig investiert werden. Damit die Geräte von jeder Lehrkraft und jeder/m Schüler*in schnell und sicher bedient werden können, muss jeder Unterrichtsraum über dieselbe Grundausstattung verfügen.

Entwicklungen und Zielsetzungen

Die ersten Schritte zum medial und digital ausreichend ausgestatteten Klassenzimmer sind in den vergangenen Jahren bereits gemacht worden, indem jeder Lehrer-, Fach- und Klassenraum mit einem fest an der Decke installierten Beamer mit entsprechenden Wandanschlüssen und einem

Netzwerkanschluss mit Internetanbindung (Glasfaser) ausgestattet worden ist. Für eine zentrale Nutzung des Internets und verschiedener Medieninhalte, wie Lernsoftware, digitale Schulbücher und verschiedene Unterrichtsmaterialien (z.B. über *IServ*), steht dem gesamten Kollegium momentan neben den Lehrer-Tablets ein sich im Lehrerzimmer befindender Stand-PC mit WLAN- bzw. Airprint-Drucker zur Verfügung.

An der Europaschule Ostendorf-Gymnasium wird vor allem auf die **iPad-Nutzung** gesetzt, da sie gegenüber Laptops eine Vielzahl von Vorteilen, wie z.B. das sofortige Starten, die Bildschirmgröße, die Schulsoftware und nicht zuletzt das geringe Gewicht, bietet. Im Unterricht wird das Tablet daher zur Recherche, zum Arbeiten mit Lern-Apps sowie als Speichermedium und Wiedergabegerät für erstellte Präsentationen genutzt.

Eine perfekte Lösung für eine schnelle, einwandfreie und betriebssystemunabhängige kabellose Übertragung liegt in der Anschaffung einer drahtlosen Projektionslösung – dem **Apple TV**. Dieses wird an einem weiteren HDMI-Anschluss des Beamers angeschlossen, so dass von jedem im Raum befindlichen *iPad* Inhalte direkt über den Beamer auf die Wandfläche projiziert werden können. Das *Apple TV* ist in jedem Raum im WLAN-Netz eingebunden.

Mit der kabellosen Übertragung von Bilddaten geht ebenso die kabellose Übertragung von Audiodaten einher. Videodateien und Präsentationen sind häufig mit Audioinhalten versehen, die über gut verständliche Lautsprecher wiedergegeben werden müssen. Insbesondere für den Fremdsprachenunterricht gibt es eine Vielzahl an Audiodateien in unterschiedlichen Formaten, die mit den herkömmlichen CD-Spielern nicht mehr abgespielt werden können. Eine vielfältigere Einsatzmöglichkeit bietet die Ausstattung der Lernräume mit dem **Lautsprecher Kindermann Aktivbox Dome**, welcher für die direkte Befestigung an der Projektor-Deckenhalterung geeignet ist. Mit dieser Ausstattung werden beispielsweise im Fremdsprachenunterricht individuelle Sprachaufnahmen der Lernenden zentral abgespielt und analysiert. In jedem Unterrichtsraum befindet sich daher solch ein Lautsprecher oberhalb des Deckenbeamers.

Als zentrales Unterrichtsmedium darf die Tafel in einem Konzept zur medialen Grundausstattung nicht fehlen. Auch in diesem Bereich wurde die Digitalisierung der Unterrichtsräume an der Europaschule Ostendorf-Gymnasium durch die Anschaffung und Installation mehrerer Smartboards vorangetrieben. Hier stehen verschiedene Möglichkeiten zur Disposition. Es gibt momentan **Interaktivboards** mit Doppelschiebe- oder Klapptafeln (interaktive Whiteboards), großflächige wandhängende interaktive Flachbildschirme sowie Convertibles oder Tablets, die mit einer Tafelsoftware und mit digitalem Stift benutzt werden können. Aufgrund des hohen Anschaffungswertes, der häufigen Reparaturen und des zumeist nur frontalen Einsatzes, möchten wir diesen Trend zunächst nicht weiterverfolgen und zurückstellen. *iPads* hingegen sind individueller einsetzbar, wenig wartungsanfällig, Updates erfolgen automatisch und die Software ist eigens auf Schule abgestimmt. Da das *iPad* mobil ist, kann es in jedem Raum der Schule genutzt werden.

Zudem gibt es die Möglichkeit in Kombination mit dem **Apple Pencil** (oder vergleichbarem digitalen *Pencil*) und einer entsprechenden App das Tablet hervorragend als **interaktives Whiteboard** einzusetzen. Das Display des *iPads* stellt dabei die zu projizierende Bildschirmfläche dar. Die Schreibfläche kann also bearbeitet werden, ohne die Ausrichtung zu den Schüler*innen zu verlieren. Der *Apple Pencil* erlaubt ein sehr präzises Bearbeiten der Schreibfläche. Beim Schreiben ist keine zeitliche Verzögerung feststellbar. Es stehen darüber hinaus viele Apps zur Verfügung, die solch ein Arbeiten ermöglichen, wie *GoodNotes* (alle Schüler*innen und Lehrer*innen), *NoteShelf* oder *Notability*.

Eine Grundvoraussetzung für die Einbindung neuer Medien in den Unterricht an der Europaschule Ostendorf-Gymnasium stellt der **WLAN-Zugang** im gesamten Schulgebäude sowohl für Lehrkräfte als auch für Lernende dar. Nur wenn jedes Mitglied der Schulgemeinschaft über einen WLAN-Zugang mit

Internetnutzung verfügt, können Unterrichtsinhalte, beispielsweise über den Schulserver *Iserve*, ausgetauscht, direkt im Unterricht eingesetzt und bearbeitet werden. Hierbei ist eine Gigabit-Internetleitung (z.B. *Unity Media*) erforderlich, seit 2026 ist sogar Glasfaser verfügbar. Der Einsatz von Online-Inhalten der Schulbuchverlage ist ebenfalls nur möglich, wenn jede Schülerin und jeder Schüler die Möglichkeit hat, auf die Inhalte über einen WLAN-Zugang im Fachunterricht zuzugreifen. Dies entscheiden die Fachschaften in Absprache mit dem Schulträger individuell. Ebenso ist der Einsatz von *Logineo* mit seinen umfangreichen Funktionen untrennbar mit dem Ausbau des WLAN-Netzes verbunden.

In logischer Konsequenz ging unsere Schule mit Beginn des Schuljahres 2020/21 den nächsten Schritt der Digitalisierung und etablierte mit *Iserve* eine Netzwerklösung mit Schulserver, die den Austausch von digitalen Materialien, die Kommunikation aller an Schule beteiligten Akteur*innen, die Schulverwaltung und die (Selbst-) Organisation von Lehrer*innen und Schüler*innen an einem zentralen Punkt bündelt und erheblich vereinfacht. Jede*r Schüler*in und jeder*r Lehrer*in verfügt über eine Schulmailadresse, darüber hinaus bieten das Videokonferenztool und der integrierte Messenger weitere niederschwellige Kommunikationskanäle, die den Austausch zwischen Lehrer*innen, Schüler*innen und Eltern fördern.

Über das Aufgabenmodul können die Lehrer*innen ihren Lerngruppen, z.B. in Phasen des Distanzlernens und zur Unterstützung kollaborativer Arbeitsphasen, u.a. Aufgaben, Materialpakete, weiterführende Links und Erklärvideos zuweisen und die digital eingereichten Beiträge der Schüler*innen mit Rückmeldungen versehen.

Die **Internetverbindung** ist daher darauf ausgelegt, dass mehrere hundert Mitglieder der Schulgemeinschaft gleichzeitig über den WLAN-Zugang das Internet nutzen können.

Der Ausbau des WLAN-Netzes mit Internetzugang wird optimal durch die Anschaffung von zwölf mobilen Tablet-Koffern ergänzt. Mithilfe dieser Koffer, in denen sich jeweils 16 bzw. 20 Tablets befinden, können die Schüler*innen paarweise und gemeinsam an einem Tablet oder in Einzelarbeit, wenn zwei Koffer parallel verwendet werden, arbeiten. Die Tablets lassen sich ergänzend zu den vorhandenen Schulbüchern, Karten, Schulheften und angefertigten Plakaten in jedem Unterrichtsraum schnell und zuverlässig einsetzen. Zudem gibt es zwei Tablet-Schränke mit jeweils 30 *iPads* mit Tastatur für den flexiblen Einsatz im Unterricht.

Auf den Tablets sind spezielle Lern-Apps installiert, die im Unterricht eingesetzt werden können. Darüber hinaus sollen diese Geräte zur Internetrecherche und für die Durchführung einzelner Bausteine des **Medienkompetenzrahmen NRW** verwendet werden. Mit der Anschaffung der Tablet-Koffer entfällt die regelmäßige Neu-Ausstattung von zwei der drei bestehenden Computerräume mit neuer Hardware.

3. Tableteinsatz

Es soll in jeder Unterrichtsstunde und in jedem Raum einfach und betriebssicher möglich sein, digital unterstützt zu lernen und zu lehren, wie zum Beispiel durch das digitale Klassenbuch (bei uns: *WebUntis*), Apps, digitale Lehrwerke oder die digitale Tafel, um Schülerprodukte zu visualisieren. Zudem liegt der generelle, große schulische Erfolg des *iPads* nicht nur in der intuitiven Technik begründet, sondern auch in den Bemühungen des Herstellers, *iOS*-Geräte optimal auf den Bildungsbereich abzustimmen. Neben der fortwährenden Weiterentwicklung der schuladäquaten Technik, bieten *iPads* zudem u.a. die Software *Classroom*, mit deren Hilfe schnell und einfach Apps vom Lehrer*innen-Tablet aus auf den Tablets der Lernenden geöffnet und der Lernfortschritt jedes einzelnen Tablets auf dem Lehrer*innen-Tablet angezeigt werden kann.

iPads für Lehrer*innen (Schul-Tablets)

Die Lehrer*innen-Tablets sollen jedoch nicht nur für den Unterrichtseinsatz angeschafft werden. Sie sollen vielmehr die stetig zunehmende **Verwaltungsarbeit** reduzieren, indem an der Europaschule Ostendorf-Gymnasium ein digitales Klassenbuch (bei uns: *WebUntis*) eingerichtet wird, mit dem dann das Sekretariat und alle Lehrkräfte Versäumnisse einfach und schnell eintragen, Einsicht in Versäumnisse nehmen können oder die Klassenlehrer*innen auch sofort den aktuellen Leistungsstand eines Schülers oder einer Schülerin einsehen können. Die Kombination des *iPad*-Einsatzes von Unterricht und Verwaltung ist nicht nur als komfortabel, sondern als geradezu notwendig anzusehen. Hier wird wertvolle Unterrichtszeit effektiv entlastet.

iPad-Klassen und Jahrgänge (iPads für Schüler*innen)

Die EOG hat den Entschluss gefasst, den flächendeckenden Einsatz von *iPads* zunächst 2020 in einem Pilotprojekt zu erproben. Dabei stand von Beginn an nicht nur die Ausstattung der Schüler*innen im Vordergrund, sondern eine enge konzeptuelle und evaluative Begleitung, die Herausforderungen und Chancen erfassen und unmittelbar in handlungsleitende Vorgaben übersetzen kann. Bereits in der Planungsphase wurden Elternvertreter*innen, Schüler*innen und Kolleg*innen intensiv in die Entscheidungsfindung einbezogen. So erfolgte die Bestimmung der Jahrgangsstufe zur Pilotierung gemeinsam zwischen Schulleitung, Elternvertreter*innen, Schülervertreter*innen und Kolleg*innen der AG iPad Pilotklasse. Ab der Jahrgangsstufe 7 werden Die Schüler*innen unserer Schule fortan mit *iPads* arbeiten. Dazu wurde von der Arbeitsgruppe iPad-AG ein entsprechendes Konzept formuliert, welches auf unserer Schulhomepage zu finden ist. Dort werden neben der pädagogischen Arbeit ebenso die technischen Fragestellungen erläutert.

Im Rahmen einer Grundschulung werden die Nutzungsregeln für den Umgang mit den iPads im Klassenverband zunächst entwickelt und für alle Schüler*innen verbindlich festgehalten. Darüber hinaus treffen die Jahrgangsstufenteams in ihren Klassen, gemeinsam mit den Schüler*innen, und treffen Vereinbarungen, die anschließend synchronisiert und allen Lehrkräften und Schüler*innen zugänglich gemacht werden. Auf diese Weise erreichen wir bei allen Beteiligten eine hohe Akzeptanz und Bereitschaft, die Regeln einzuhalten.

Regeln für den Umgang mit den iPads

1. iPads und der Pencil müssen stets mit voll aufgeladenem Akku mit in die Schule gebracht werden. Einfache Kopfhörer bzw. Headsets sind immer mitzubringen.
2. Das schulische WLAN muss immer aktiviert sein. Das Erstellen privater Hotspots ist nicht erlaubt.
3. Während des Unterrichts liegen die iPads flach auf dem Tisch. Die Nutzung der iPads während der Unterrichtszeit geschieht ausschließlich auf Anweisung der Lehrkraft. Diese entscheidet, ob, wann und wie das iPad im Unterricht eingesetzt wird.
4. Um die Handschrift auch weiterhin zu trainieren, wird im Unterricht auf dem iPad mit dem Stift geschrieben. Hausaufgaben auf dem iPad werden ebenfalls handschriftlich gemacht.
5. Die Schriftgröße muss generell so gewählt werden, dass Texte, Schaubilder, Skizzen etc., die über Apple-TV für alle an die Wand projiziert werden, als Ganzes gelesen werden können.
6. Das iPad entbindet nicht von der Pflicht, Schulbücher, Arbeitshefte (oder Mappen) und Schreibutensilien mitzubringen.
7. Die Nutzung eines fremden iPads ohne Einverständnis des Besitzers / der Besitzerin ist verboten. Passwörter sind persönlich.
8. Zu versuchen, das Benutzerkonto von Anderen zu verwenden, ist verboten.
9. Es werden in der Schule keine Computerspiele gespielt, keine Videos oder Musik gestreamt, außer sie dienen schulischen Zwecken. Die Benutzung von Internetseiten, die nicht

unterrichtsrelevant sind, ist untersagt. Fotos, Filme und Audiomitschnitte dürfen auf dem Schulgelände nur mit Erlaubnis einer Lehrkraft und zu schulischen Zwecken aufgenommen werden.

10. Aufnahmen / Verbreitung von Fotos, Videos, Tonaufnahmen von anderen Personen, ohne deren ausdrückliche Zustimmung, sind untersagt und kann sowohl schulische als auch strafrechtliche Konsequenzen nach sich ziehen.
11. Der Konsum/die Verbreitung von Fotos, Filmen, Musik, Apps etc. mit rassistischen, pornografischen, gewaltverherrlichenden, verfassungsfeindlichen oder ehrverletzenden Inhalten ist verboten, muss umgehend gemeldet werden und wird sowohl schulische als auch strafrechtliche Konsequenzen nach sich ziehen.
12. Es muss jederzeit für ausreichend Speicherkapazität gesorgt und schulische Inhalte müssen regelmäßig gesichert werden.

4. Zuordnung der Medienkompetenzen zu den Fächern
(Aktualisierung vom 14.04.2026)

1. Bedienen und Anwenden	2. Informieren und Recherchieren	3. Kommunizieren und Kooperieren	4. Produzieren und Präsentieren	5. Analysieren und Reflektieren	6. Problemlösen und Modellieren
Medienausstattung	Informationsrecherche	Kommunikations- und Kooperationsprozesse	Medienproduktion und -präsentation	Medienanalyse	Prinzipien der digitalen Welt
ITG, alle	ITG, übergreifend Bio (Jg. 5: Plakate, Referate; Anpassung von Lebewesen); Eng (Jg. 6), PPL (Jg.5: Tiere als Mit-Lebewesen, Tiersteckbriefe mittels Recherche am iPad erstellen), D (Jg.6: Sachtexte und Medien verstehen: Geheimnisvolle Schriftzeichen)	D (Jg.5-10 Argumentieren und überzeugen, z.B. in Jg.5 Echte Tierliebe? - Zoos: Artenschutz oder Tierquälerei? im Chat diskutieren), E, F, L, S (ab Jg. 5 bzw. Jg.6)	D (Jg. 5/6: Buchvorstellungen individuell durch SuS ausgewählt zur Förderung der Lesekompetenz), Science-Fair (Jg. 8) Chemie Jg. 10: Erklärvideo erstellen zum Thema Alkane	Englisch (Jg. 9), Musik (Jg. 8/9-Werbung, Clips und weiteres) D (Jg.7: Werbung analysieren und verstehen - Werbeanzeigen/-plakate und -clips)	ITG
Digitale Werkzeuge	Informationsauswertung	Kommunikations- und Kooperationsregeln	Gestaltungsmittel	Meinungsbildung	Algorithmen erkennen
D (Textverarbeitung; Briefe, Bewerbung): Einen Brief über die neue Schule schreiben (Jg.5), Eine Bewerbung schreiben (Jg.8) M (Jg 5: Geogebra; Jg 7:Taschenrechner), Ph (Jg. 8,9: Videoanalyse; Messwerterfassung), Ku (Jg. 6), Mus: Begegnungen mit Musik in der Schule und in unserer Stadt/Musik und Umwelt/Musik in unserem Umfeld; „Einfach tierisch“ (Jg.5)	Alle, Bio (Jg. 5: Plakate, Referate; Anpassung von Lebewesen), Eng (Jg. 6), Erdkunde: Entfernungen zwischen Herkunftsland und Konsumstandort messen und auswerten	D (Jg.7: Chatregeln erarbeiten), E, F, L, S (ab Jg. 5 bzw. Jg.6) Sprachen: Aufbau von Feedback-Regeln zur Bewertung medial unterstützter Präsentationen	D (Jg. 5/6: Buchvorstellungen individuell durch SuS ausgewählt zur Förderung der Lesekompetenz), Science-Fair (Jg. 8) Chemie Jg. 10: Erklärvideo erstellen zum Thema Alkane	Politik („aktuelle 5 min“), D (Jg. 8 - Zeitungen regional und überregional untersuchen, ePaper und analog, Aufbau, Struktur, Artikelbestandteile und -arten), Geschichte: Kriegspropaganda im Ersten Weltkrieg als stereotypisch und propagandistisch bewerten (Jgf.?), [Quellenkritik]	M

Datenorganisation	Informationsbewertung	Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	Quelldokumentation	Identitätsbildung	Modellieren und Programmieren
übergreifend	Gesellschaftswissenschaften, Politik („aktuelle 5 Minuten“), D (Jg.8: Zeitungen und Zeitschriften untersuchen, Informationen filtern und mittels einer Analysestruktur bewerten)	Religion/Philosophie (Jg. 9: Eine Fishbowl Diskussion z.B. zum Thema Reichtum-Armut führen)	alle	Englisch (Jg. 9-Bücher, Filme; mdl. Prüfung) PPL (Jg.8/9: Freiheit und Verantwortung, Freiheit als Grundrecht jedes Menschen; Regeln im Netz, Verantwortung für eine bessere Welt)	Informatik, ITG, Physik (Jg. 9: Bewegungsabläufe)
Datenschutz und Informationssicherheit	Informationskritik	Cybergewalt und -kriminalität	Rechtliche Grundlagen	Selbstregulierte Mediennutzung	Bedeutung von Algorithmen
Vortrag Datenschutz (im Jg.7); Informatik (Diff.-bereich), Thema Datenschutz in der iPad-Stunde (KL, Jg.7)	Politik (Jg. 5/6) + Datenschutz (in Jg. 7))	Religion/Philosophie (Jg. 9/10: Medien als Quelle der Erkenntnis. Ist alles nur eine Konstruktion? - Falschmeldungen und Deepfakes untersuchen)	Politik	Sport (Abläufe aufnehmen und analysieren)	Informatik, ITG

Medienbausteine im Unterricht aller Fächer
zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW

Fächer	Jahrgang 5	Jahrgang 6	Jahrgang 7	Jahrgang 8	Jahrgang 9
Deutsch	Bedienen und Anwenden 2 Informieren und Recherchieren 1 Produzieren und Präsentieren 1	Informieren und Recherchieren 1 Kommunizieren und Kooperieren 2	Informieren und Recherchieren 1 & 2 Analysieren und Reflektieren 2 Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 1 & 3	Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 2 & 3 Informieren und Recherchieren 1 & 2, Analysieren und Reflektieren 2	Analysieren und Reflektieren 2 & 3 Kommunizieren und Kooperieren 1
Englisch		Informieren und Recherchieren 1 & 2 Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2			Analysieren und Reflektieren 1 & 3
Französisch		Informieren und Recherchieren 1 & 2 Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2	Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 3	Informieren und Recherchieren 1 & 2	
Spanisch		Informieren und Recherchieren 1, 2 & 3 Produzieren und Präsentieren 1	Informieren und Recherchieren 1 & 2	Informieren und Recherchieren 1 & 3 Produzieren und Präsentieren 1 & 3	Informieren und Recherchieren 1 & 3 Produzieren und Präsentieren 1, 2 & 3
Latein		Bedienen und Anwenden 1 & 2 Informieren und Recherchieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 3 Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2	Bedienen und Anwenden 1 & 2 Informieren und Recherchieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 3 Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2	Bedienen und Anwenden 1 & 2 Informieren und Recherchieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 3 Kommunizieren und Kooperieren 1 & 2	Bedienen und Anwenden 1 & 2 Kommunizieren und Kooperieren 1
Geschichte		Informieren und Recherchieren 1-3		Produzieren und Präsentieren 3 Informieren und Recherchieren 1&2 Analysieren und Reflektieren 2	Informieren und Recherchieren 1 & 2 Analysieren und Reflektieren 2 Informieren und Recherchieren 3
Erdkunde	Informieren und Recherchieren 1 & 2		Informieren und Recherchieren 1 & 2		Informieren und Recherchieren 1 & 3

			Produzieren und Präsentieren 1		
Philosophie	Kommunizieren und Kooperieren 3 Analysieren und Reflektieren 3	Kommunizieren und Kooperieren 3 Analysieren und Reflektieren 3	Kommunizieren und Kooperieren 4 Informieren und Recherchieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 3	Kommunizieren und Kooperieren 3 Informieren und Recherchieren 4	Kommunizieren und Kooperieren 3
Politik	Analysieren und Reflektieren 1 & 2, Informieren und Recherchieren 2		Informieren und Recherchieren 2 Analysieren und Reflektieren 2		Informieren und Recherchieren 2 & 4 Produzieren und Präsentieren 4
Mathematik	Algorithmen erkennen 2 Produzieren und Präsentieren 3	Algorithmen erkennen 2 Produzieren und Präsentieren 1 & 2 Bedienen und Anwenden 1 & 3	Algorithmen erkennen 2 Produzieren und Präsentieren 1 & 2 Bedienen und Anwenden 1 & 3	Algorithmen erkennen 2 Bedienen und Anwenden 1 & 3	Algorithmen erkennen 2 Bedienen und Anwenden 1 & 3
Biologie	Informieren und Recherchieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 3	Informieren und Recherchieren 1 & 2 Produzieren und Präsentieren 3		Bedienen und Anwenden 1 & 3	
Chemie			Produzieren und Präsentieren 1 & 2, Informieren und Recherchieren 1 & 2	Informieren und Recherchieren 1 & 2	Produzieren und Präsentieren 1 & 2 Bedienen und Anwenden 1 & 3
Physik				Produzieren und Präsentieren 1 & 2	
Sport			Analysieren und Reflektieren 4	(Fakultativ) Analysieren und Reflektieren 4	
Musik	Bedienen und Anwenden 2	Produzieren und Präsentieren 1	-	Produzieren und Präsentieren 2 Analysieren und Reflektieren 2	Analysieren und Reflektieren 2
Kunst	Bedienen und Anwenden 4 Produzieren und Präsentieren 4	Bedienen und Anwenden 2	Analysieren und Reflektieren 2	-	Produzieren und Präsentieren 2 Analysieren und Reflektieren 2

1. Bedienen & Anwenden	2. Informieren & Recherchieren	3. Kommunizieren & Kooperieren	4. Produzieren & Präsentieren	5. Analysieren & Reflektieren
1.1 Digitale Werkzeuge Musik: Begegnungen mit Musik in der Schule und in unserer Stadt/Musik und Umwelt/Musik in unserem Umfeld; „Einfach tierisch“	2.2 Infoauswertung Erdkunde: Entfernungen zwischen Herkunftsland und Konsumstandort messen und auswerten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Sprachen: Aufbau von Feedback-Regeln zur Bewertung medial unterstützter Präsentationen	4.2 Gestaltungsmittel Kunst: Bearbeitung von Medienprodukten wie Plakate zur Werbung	5.2 Meinungsbildung Geschichte: Kriegspropaganda im Ersten Weltkrieg als stereotypisch und propagandistisch bewerten