

Deutsche Internationale Schule Den Haag

Medienkonzept

Beschlossen durch die Dienstversammlung

am 10.02.2025

Inhalt

1	Vorwort / Ziele	3
2	Koordination der IT - Entwicklung	3
3	Ausstattung (Stand März 2025)	3
3.1	Hardwareausstattung	3
3.1.1	Hardwareausstattung der Klassenräume	4
3.1.2	Hardwareausstattung der pädagogischen Mitarbeiter:innen	4
3.1.3	Hardwareausstattung der Schüler:innen	4
3.2	Softwareausstattung	5
4	Pädagogische Dateiverwaltung	5
5	Digitale Kommunikation im pädagogischen Bereich	5
6	Gesunde Mediennutzung	6
7	Tablet-Einsatz im Unterricht	7
8	Medienkompetenzcurriculum	7
8.1	Kompetenzerwerb im Kindergarten	7
8.2	Kompetenzerwerb in Grundschule und Sekundarstufe	8
8.2.1	Bedienen und Anwenden	8
8.2.2	Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren	8
8.2.3	Kommunizieren und Kooperieren	9
8.2.4	Produzieren und Präsentieren	9
8.2.5	Schützen und sicher Agieren	10
8.2.6	Problemlösen und Handeln	10
8.2.7	Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren	11
9	Fortbildungen	12
10	Evaluationen und Überarbeitung	12

1 Vorwort / Ziele

In einer zunehmend digitalisierten Welt ist es essenziell, dass Schulen ihre Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen einer modernen Gesellschaft vorbereiten. Digitale Medien sind nicht nur Werkzeuge, sondern auch Schlüssel zur Teilhabe am gesellschaftlichen, beruflichen und kulturellen Leben. Ein durchdachtes Medienkonzept gibt Orientierung und schafft die Grundlage für einen verantwortungsvollen sowie kreativen Umgang mit diesen Technologien.

Das hier vorliegende Konzept bezieht sich hauptsächlich auf die pädagogischen Gesichtspunkte der Mediennutzung und stellt die Förderung digitaler Kompetenzen in den Mittelpunkt. Dabei geht es nicht nur um den Einsatz moderner Technologien im Unterricht, sondern vor allem darum, Schülerinnen und Schüler zu befähigen, digitale Medien kritisch, reflektiert und kreativ zu nutzen.

2 Koordination der IT - Entwicklung

An der DISDH ist Koordination der digitalen Unterrichtstransformation (KDU) verantwortlich für die Anpassung digitaler Geräte als auch für die zur Anwendung kommenden digitalen Programme und deren Implementierung. Unterstützung gibt die Digitalisierungsgruppe. Die technische Ausführung und Betreuung sowie der Datenschutz liegen in der Verantwortung der Verwaltung.

3 Ausstattung (Stand März 2025)

Digitalität war bereits zu Beginn des letzten Jahrzehnts an der DISDH implementiert. Im Jahrbuch 2013/14 wird über die Einrichtung eines hypermodernen Computerraums zur Nutzung im Fach Informatik berichtet. Zeitgleich verschwanden alte grüne Wandtafeln und wurden durch moderne interaktive Smartboards ersetzt. Zunehmend wurden die Computer auch von Klassen zu Rechercheaufgaben und während einer AG genutzt.

Sicherlich war die Pandemie nicht der Auslöser, an der DISDH über digitale Transformation nachzudenken und entsprechende Geräte anzuschaffen, aber der Beschleunigungsfaktor war enorm. Damit begann eine dynamische Entwicklung, die auch heute noch nicht beendet ist.

3.1 Hardwareausstattung

Der Internetzugang erfolgt über WIFI, alle elektronischen Geräte (Tablets, Laptops, Drucker, elektronische Tafeln) sind im schuleigenen Mobile Device Management (MDM) eingepflegt. Schuleigene Geräte werden derzeit bei Bedarf ersetzt, ein Anschaffungsplan liegt nicht vor. Ergänzungen, Instandsetzung und Wartung erledigt die IT-Abteilung.

Vorhanden sind:

- Möglichkeit der digitalen Präsentation in jedem Klassenzimmer
 - 4 Beamer in Fachräumen, 2 Smartboards
 - 13 Panel „BenQ“, 3 Panel „Smart“
- Fahrbarer Smart-Prowise in der Grundschule
- 19 Apple TVs in jedem Klassenzimmer der SEK
- WIFI: 32 Wireless Access Points
- 130 Persönliche iPads für Schüler:innen der Klassen 5 – 9
- 1 Trolley mit 30 iPads zur Benutzung nach Ausleihplan für die Klasse 3 / 4 und ab Klasse 10
- 1 Trolley mit 25 Macbooks zur Benutzung nach Ausleihplan für die Klassen 5 – 12
- 22 iPads für Kolleg:innen der iPad-Klassen
- 2 iPads in Klasse 4 zur speziellen Schülerförderung
- 44 Macbooks für Kolleg:innen und Abteilungsleiter:innen
- 4 iPads für NMP / KIGA
- 12 Kopierer und Drucker innerhalb des Schulnetzwerkes
- 1 mobiler Prowise zur Präsentation bei Veranstaltungen
- 1 Overheadprojektor zur Verwendung bei Versuchen in Chemie
- 2 iMacs in der Bibliothek

3.1.1 Hardwareausstattung der Klassenräume

Alle Klassenräume der Sekundarstufe sowie einige der Grundschule (Klassen 4) sind mit elektronischen Tafeln verschiedener Anbieter ausgerüstet und können per Kabel oder drahtlos den Bildschirminhalt mobiler Geräte darstellen.

3.1.2 Hardwareausstattung der pädagogischen Mitarbeiter:innen

Jede:r pädagogische Mitarbeiter:in im Schulbereich verfügt über einen von der Schule gestellten Laptop. Lehrpersonen der Klassen 5 – 8 haben zusätzlich ein von der Schule gestelltes Tablet.

Im vorschulischen Bereich gibt es für Leitungspersonen ebenfalls einen Laptop und für einige Mitarbeiter:innen ein Tablet.

Die Entscheidung zur Nutzung von Appleprodukten traf die Verwaltung.

3.1.3 Hardwareausstattung der Schüler:innen

Ab der 5. Klasse bis 9. Klasse arbeiten die Schüler:innen mit eigenen, aber von der Schule verwalteten Tablets. Für alle anderen Klassen stehen 30 weitere über einen Kalender buchbare Tablets und 25 Laptops zur Verfügung.

Ab der 10. Klasse können die Schüler:innen eigene digitale Endgeräte mitbringen („Bring Your Own Device“).

Für alle Schüler:innen gilt die Nutzungsordnung für elektronische Endgeräte.

3.2 Softwareausstattung

An der Schule wird verwendet:

- Magister als Schulverwaltungssoftware
- Untis zur Stundenplanerstellung
- WebUntis für Vertretungen (Lehrkräfte, Schüler:innen, Eltern) und Planung der Elternsprechtage
- Office 365 als Lizenzen für alle Kolleg:innen und Schüler:innen
- Diverse Anwendungs- und Lernsoftware auf iPads und MacBooks (DISDH-Store)

4 Pädagogische Dateiverwaltung

Eine effiziente Dateiverwaltung erleichtert die Zusammenarbeit und bewahrt schulisches Wissen für die Zukunft. Sie gewährleistet, dass alle relevanten Materialien für Lehrkräfte, Schüler:innen und andere Akteure verlässlich organisiert und leicht auffindbar sind.

Um dies zu ermöglichen, ist die Dateiverwaltung:

- **klar strukturiert**, um widersprüchliche Versionen und Doppelablagen zu vermeiden,
- **einfach zugänglich**, sodass Materialien schnell gefunden und genutzt werden können, und
- **aktuell**, durch kontinuierliche Pflege und Anpassung an neue Anforderungen und Bedarfe.

Die technische Umsetzung sowie die organisatorischen Details zur Dateiverwaltung werden im separaten Konzept zur pädagogischen Dateiverwaltung beschrieben.

Link: [Konzept zur pädagogischen Dateiverwaltung](#)

5 Digitale Kommunikation im pädagogischen Bereich

Eine klare und verlässliche digitale Kommunikation ist ein zentraler Bestandteil der Mediennutzung an der DISDH. Sie unterstützt die Zusammenarbeit zwischen Lehrkräften, Schüler:innen und Eltern, ermöglicht zielgerichteten Austausch und fördert effiziente Abläufe im Schulalltag.

Die konkreten Kommunikationswege sowie die eingesetzten Tools werden in einem separaten Dokument im Detail aufgelistet.

Link: [Kommunikationswege und digitale Tools](#)

6 Gesunde Mediennutzung

Die rasante Entwicklung digitaler Medien stellt unsere Gesellschaft vor weitreichende Herausforderungen. Insbesondere die junge Generation steht im Spannungsfeld zwischen Chancen und Risiken des digitalen Wandels. Der Umgang mit digitalen Medien ist dabei nicht nur eine individuelle Fähigkeit, sondern eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe. Eltern und Schulen tragen gemeinsam die Verantwortung, Kinder frühzeitig zu einer gesunden Mediennutzung zu befähigen.

Das Konzept zur gesunden Mediennutzung an der DISDH ergänzt das Medienkompetenzcurriculum der Schule. Während das Curriculum den Aufbau von Medienkompetenzen durch pädagogische Maßnahmen beschreibt, setzt das Konzept Leitlinien für den Umgang mit digitalen Medien im Schulalltag und stärkt die Zusammenarbeit zwischen Elternhaus und Schule.

Dabei orientiert es sich an folgenden zentralen Anforderungen:

- **Ganzheitlicher Ansatz**

Das Konzept geht über einfache Nutzungsregeln hinaus. Es fördert die Selbstreflexion und orientiert sich an der Vision einer mündigen Mediennutzung, die Risiken minimiert und einen bewussten Umgang stärkt.

- **Berücksichtigung der gesamten Schulgemeinschaft**

- **Schüler:innen:** Das Konzept berücksichtigt, dass Kinder früh mit digitalen Medien in Berührung kommen, und orientiert sich an ihrer jeweiligen Reife. Es stärkt die Eigenverantwortung der Schüler:innen, indem es ihre Perspektiven berücksichtigt und sie aktiv in die Gestaltung der Maßnahmen einbindet.
- **Eltern:** Das Konzept unterstützt Eltern in ihrer zentralen Rolle als Erziehende und Vorbilder. Es fördert den Austausch und die Zusammenarbeit zwischen Schule und Elternhaus und bietet Orientierungshilfen für eine gesunde Mediennutzung im Familienalltag.
- **Pädagogisches Personal:** Das Konzept sieht Maßnahmen vor, um Lehrkräfte, Erzieher:innen sowie die Schulsozialarbeit zu schulen und sie für aktuelle, auch kurzfristig auftretende Herausforderungen im digitalen Bereich zu sensibilisieren.

- **Verbindliche Regeln**

Das Konzept definiert altersangemessene Regeln zur Mediennutzung auf dem Schulgelände und auf Schulveranstaltungen. Es legt verbindliche Maßnahmen bei Regelverstößen fest, die konsequent umgesetzt werden.

- **Weiterentwicklung**

Das Konzept orientiert sich an aktuellen wissenschaftlichen Erkenntnissen sowie den

Erfahrungen der Schulgemeinschaft. Das Konzept wird regelmäßig überprüft und bei Bedarf weiterentwickelt, um auf neue Herausforderungen angemessen reagieren zu können.

Die konkrete Umsetzung dieser Anforderungen wird im Konzept zur gesunden Mediennutzung beschrieben.

Link: [Konzept zur gesunden Mediennutzung an der DISDH](#)

7 Tablet-Einsatz im Unterricht

In der Sekundarstufe haben die Schüler:innen in den Klassen 5 bis 9 individuelle iPads, die im Unterricht eingesetzt werden. Hierzu gibt es ein Konzept, welches in regelmäßigen Abständen evaluiert und verbessert wird. In den Klassen 5 und 9 bleiben die iPads in der Schule und werden bei Bedarf aus dem jeweiligen Schrank geholt.

Link: [iPad Konzept](#)

8 Medienkompetenzcurriculum

Auf den folgenden Seiten sind die grundlegenden Kompetenzen aufgeführt. Sie sind angelehnt an den „Orientierungsrahmen Medienbildung in der allgemeinbildenden Schule“ Niedersachsen (2020) sowie die Handreichung „Kompetenzen in der digitalen Welt“ der KMK (2017).

8.1 Kompetenzerwerb im Kindergarten

Bereits in Kindergarten und Vorschule legen wir großen Wert darauf, erste Medienkompetenzen bei den Kindern zu fördern. Ziel der frühen Medienbildung in diesen Altersstufen ist es, den Kindern erste Einblicke in die Welt der Medien zu ermöglichen und ihnen ein grundlegendes Verständnis sowie eine erste kritische Auseinandersetzung mit verschiedenen Medienarten zu vermitteln.

In dieser frühen Phase nähern wir uns Medien auf spielerische Weise. Besonders beliebt ist dabei das „Zeigen und Erzählen“ mit analogen Medien wie Büchern. Diese Aktivität unterstützt nicht nur die Sprachentwicklung und das Erzählen, sondern hilft den Kindern auch, den Umgang mit Medien zu verstehen. Sie üben, Inhalte aus Büchern zu präsentieren und ihre eigenen Gedanken und Gefühle dazu auszudrücken. Dies ist eine wichtige Grundlage für den Aufbau von Medienkompetenzen und auch digitalen Medienkompetenzen in späteren Bildungsstufen.

Diese ersten Schritte in der Medienbildung schaffen eine solide Basis für die weitere Entwicklung. Sie helfen den Kindern, Medien nicht nur passiv zu nutzen, sondern sie auch aktiv und reflektiert einzusetzen – eine essenzielle Fähigkeit für das Leben in einer zunehmend digitalen Gesellschaft.

8.2 Kompetenzerwerb in Grundschule und Sekundarstufe

8.2.1 Bedienen und Anwenden

Kompetenzstufe (Jg. 1-4)	1	Kompetenzstufe (Jg. 5-9)	2	Kompetenzstufe (Jg. 10-12)	3
Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...	
...können grundlegende Funktionen digitaler Endgeräte nutzen. Sie wissen, wie man Geräte einschaltet, grundlegende Einstellungen vornimmt und einfache Apps und Programme öffnet.		...können eine Vielzahl von Softwareanwendungen sachgerecht nutzen. Sie wissen, wie man spezialisierte Software für bestimmte Aufgabeneinsetzt, wie z.B. Tabellenkalkulationsprogramme für mathematische Berechnungen.		...können komplexe Softwareanwendungen und digitale Tools effektiv für anspruchsvolle Projekte nutzen. Sie sind in der Lage, fortgeschrittene Funktionen in Software wie Grafikdesign-Programmen oder Datenbanken zu nutzen.	
...können einfache Softwareanwendungen bedienen. Sie sind in der Lage, grundlegende Funktionen in Textverarbeitungssoftware zu nutzen, wie das Schreiben, Formatieren und Speichern von Dokumenten.		...können Geräte und Programme für spezifische schulische Aufgaben einsetzen. Sie wählen die geeigneten digitalen Werkzeuge aus, um Präsentationen zu erstellen, Informationen zu sammeln oder Projekte zu organisieren.		...können die Eignung verschiedener digitaler Tools für spezifische Zwecke beurteilen und auswählen. Sie wählen basierend auf den Anforderungen des Projekts oder der Aufgabe die am besten geeigneten digitalen Werkzeuge aus.	
...können einfache Probleme bei der Nutzung digitaler Technologien identifizieren und lösen. Zum Beispiel können sie ein nicht reagierendes Programm schließen und neu starten.					
		...können KI-basierte Anwendungen für spezifische Aufgaben nutzen. Sie wissen, wie man KI-Tools für Texterkennung, einfache Bildbearbeitung oder automatisierte Dateneingabe verwendet.		...können fortgeschrittene KI-Anwendungen bedienen und anpassen.	

8.2.2 Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren

Kompetenzstufe (Jg. 1-4)	1	Kompetenzstufe (Jg. 5-9)	2	Kompetenzstufe (Jg. 10-12)	3
Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...	
... informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.		... recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.		... führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch	
... beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.		... analysieren relevante Quellen. ... verarbeiten Suchergebnisse.			
... entwickeln erste Suchstrategien.		... analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.		... interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.	
... entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten		... organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.		... bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.	
... erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.		... analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.		... bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.	
... speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.		... rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.		... sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.	

	... können KI-Tools zur effizienten Datenanalyse nutzen. Sie sind in der Lage, KI-gestützte Analysewerkzeuge zu verwenden, um Muster und Trends in großen Datenmengen zu erkennen und zu interpretieren.	... können KI-Systeme zur Automatisierung der Datensammlung und -verarbeitung nutzen. Sie sind fähig, KI zur Optimierung von Datenflüssen und zur Verbesserung der Datenintegrität einzusetzen.
--	--	---

8.2.3 Kommunizieren und Kooperieren

Kompetenzstufe (Jg. 1-4)	1 Kompetenzstufe (Jg. 5-9)	2 Kompetenzstufe (Jg. 10-12)	3
Die Schüler:innen ...	Die Schüler:innen ...	Die Schüler:innen ...	
... kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	... passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.	... verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.	
... sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	... geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	... beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	
... formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	... beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen. ... reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.	... berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.	
... nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	... führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.	... kooperieren selbstständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	
... teilen sicher Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	... wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge	... teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.	

8.2.4 Produzieren und Präsentieren

Kompetenzstufe (Jg. 1-4)	1 Kompetenzstufe (Jg. 5-9)	2 Kompetenzstufe (Jg. 10-12)	3
Die Schüler:innen ...	Die Schüler:innen ...	Die Schüler:innen ...	
... sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.	... können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.	... setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.	
... planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.	... verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.	... integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.	
... präsentieren, veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.	... präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.	... wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.	
	... definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.	... geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.	
... beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.	... kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.	... berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.	

	...können einfache digitale Inhalte mit Unterstützung von KI erstellen. Sie nutzen KI-Werkzeuge, um Präsentationen zu verbessern oder einfache grafische Darstellungen zu erstellen.	...können KI gezielt nutzen, um eigene Texte zu verbessern oder auch als Strukturhilfe zum Verfassen eigener Arbeiten
--	--	---

8.2.5 Schützen und sicher Agieren

Kompetenzstufe (Jg. 1-4)	1	Kompetenzstufe (Jg. 5-9)	2	Kompetenzstufe (Jg. 10-12)	3
Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...	
... benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.		... reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.		... agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	
... wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts). ... nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung etc.).		... entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. ... wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.		... entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein. ... nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.	
		... reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.		... nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.	
... benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen für sich selbst und andere.		... nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit. ... berücksichtigen Jugendschutz- und Verbraucherschutzmaßnahmen.		... identifizieren Mechanismen zur Verbraucher manipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.	
... beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.		... hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.		... nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.	

8.2.6 Problemlösen und Handeln

Kompetenzstufe (Jg. 1-4)	1	Kompetenzstufe (Jg. 5-9)	2	Kompetenzstufe (Jg. 10-12)	3
Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...		Die Schüler:innen ...	
... beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).		... formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.		... bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	
... benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).		... setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.		... beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.	
... wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.		... beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.		... passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.	
... wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.		... erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.		... erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen.	
... identifizieren technische Probleme.		... ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme. ... identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. ... können KI-Systeme zur Unterstützung bei der Lösung realer		... finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt. ... können KI-Strategien entwickeln, um komplexe Probleme zu lösen. Sie können	

	Probleme einsetzen.	eigenständig KI-Lösungen planen und implementieren, um Herausforderungen in
... erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.	... entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge	... setzen Lösungsstrategien effektiv um. ... teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.

8.2.7 Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren

Kompetenzstufe (Jg. 1-4)	Kompetenzstufe (Jg. 5-9)	Kompetenzstufe (Jg. 10-12)
Die Schüler:innen ...	Die Schüler:innen ...	Die Schüler:innen ...
... stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	... reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.	... beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.
... erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.	... analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.	... bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. ... reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).
... beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.	... erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.	... setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.
... setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.	... analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch. ... orientieren ihre Mediennutzung an (z.B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.	... analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte. ... reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.
... verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.	... schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein....	... beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. ... beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.

9 Fortbildungen

Fortbildungen für Lehrkräfte im Bereich der digitalen Bildung sind essenziell, um die Qualität des Unterrichts in einer zunehmend digitalisierten Welt sicherzustellen. Sie ermöglichen es Lehrkräften, aktuelle technologische Entwicklungen und digitale Werkzeuge kennenzulernen, die Kenntnisse zu vertiefen und diese gezielt in ihren Unterricht zu integrieren. Darüber hinaus unterstützen Fortbildungen die Lehrkräfte dabei, mit den Herausforderungen einer zunehmend heterogenen Schülerschaft umzugehen. Sie lernen, digitale Werkzeuge für Differenzierung, Individualisierung und Inklusion einzusetzen, was die Chancengerechtigkeit im Bildungswesen erhöht.

Wir nutzen Microsoft365 zur Kommunikation (Teams, Outlook) und der Produktion (Word, Power-Point, etc.) Daher ist es unerlässlich, dass das Kollegium in diesen Programmen geschult ist.

An der DISDH finden in der Einführungswoche Fortbildungen für neue Kolleg:innen statt, um den Umgang mit der eingesetzten Hardware sowie Software zu erlernen und zu festigen. Hier werden unter anderem spezielle Schulprogramme, wie Magister und die Handhabung von iPad, Macbooks und AppleTV behandelt.

Im laufenden Schuljahr werden für das ganze Kollegium Mikrofortbildungen angeboten, die sich mit konkreten Themen, wie zum Beispiel „Umgang mit OneNote“ befassen.

Die Schule verfügt über Fobizz-Lizenzen, worüber individuelle Fortbildungen zum Thema Digitalisierung absolviert werden.

Die Fortbildungen dienen hauptsächlich dem Zweck der Weiterbildung der Lehrkräfte, damit eine bessere Schüler:innen Aktivierung im Bereich der digitalen Medien und somit ein kritischerer und technisch versierterer Umgang erzielt werden kann. Außerdem ist aufgrund der schnellen Entwicklung in diesem Bereich, zum Beispiel im Bereich KI, eine dauerhafte Weiterbildung unerlässlich.

Link: [Fortbildungskonzept der Schule](#)

10 Evaluationen und Überarbeitung

Die regelmäßige Evaluation der digitalen Mediennutzung an unserer Schule erfolgt systematisch mithilfe des Instruments „IQES online“. Dieses Evaluationswerkzeug bietet eine fundierte Grundlage, um den Stand der Medienkompetenzförderung sowie die Integration digitaler Medien in den Unterricht umfassend zu analysieren.

Im Rahmen der Evaluation werden verschiedene Zielgruppen, wie Lehrkräfte, Schüler:innen sowie Eltern, in den Prozess einbezogen. Dadurch erhalten wir differenzierte Einblicke in die Nutzung digitaler Medien und können die Perspektiven aller Beteiligten berücksichtigen.

Die Ergebnisse der Befragungen dienen nicht nur der Diagnose, sondern bilden auch die Basis für konkrete Entwicklungsmaßnahmen. Auf Grundlage der Daten können wir gezielt Fortbildungsangebote für Lehrkräfte planen, technische Anforderungen identifizieren und Unterrichtskonzepte weiterentwickeln.

Durch die regelmäßige Wiederholung der Evaluationen wird zudem eine langfristige Qualitätsentwicklung sichergestellt.