



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

Vorwort

Die Europagesamtschule Brühl ist eine Schule für alle Kinder. Das bedeutet eine gewollte Vielfalt, in der die Schüler*innen miteinander und voneinander lernen können, indem wir uns z.B. am 4K Modell (Kreativität, Kritisches Denken, Kollaboration, Kommunikation) orientieren und das selbstständige Lernen durch digitale Tools unterstützen. Dies schließt ausdrücklich den Kompetenzerwerb für einen sicheren, kreativen und verantwortlichen Umgang mit Medien ein!

Die Gesamtschule sortiert keine Kinder aus, sondern will sie den **individuellen Fähigkeiten entsprechend fördern und herausfordern.** Die Schüler*innen bleiben im Sinne des längeren gemeinsamen Lernens möglichst lange in stabilen Klassengemeinschaften zusammen. Für jedes einzelne Kind wird der bestmögliche Schulabschluss angestrebt und umgesetzt. Dabei arbeiten Schule und Elternhaus eng zusammen.

Damit dieses **Konzept auch zukunftsfähig** ist, orientiert sich die Schul- und Unterrichtsentwicklung seit 2019 auch an zentralen Entwicklungsbereichen des digitalen Lehrens und Lernens, damit wir neben zeitgemäßen Prüfungsformaten unsere Schüler*innen der *Generation a* bestmöglich in eine noch unbestimmte Zukunft der realen Welt gleichermaßen wie der "extended Reality" begleiten.

8 Leitsätze der Gesamtschule Brühl



Den Einzelnen im Blick

Erziehung zur Mündigkeit

Verlässliche Teamarbeit

Schule vielfältig leben

Herzstück Unterricht

Unsere Partner und wir

Unsere Schule in der Öffentlichkeit

**Europäisches Denken und
Zukunftsvorbereitung**



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

Ein zukunftsorientierter Unterricht, in dem digitale Medien als Werkzeug dienen, ist uns wichtig. Dabei stehen Zukunftskompetenzen und Deeper Learning - auch durch den Einsatz von KI - als Ziele! Seit 2023 sind alle Klassenräume der Gesamtschule Brühl flächendeckend mit **digitalen Tafeln** der Firma SMART ausgestattet. Hinzu kommen **Tablettaschen** in jeder 6. und 7. Klasse sowie einer **1:1 Ausstattung** (BYOD & Leihgeräte ca. 50%) in den Tabletjahrgängen ab der 8. Klasse. Auch **alle Lehrkräfte** haben ein Dienstgerät, sind durch zahlreiche Fortbildungen geschult und werden durch ein großes internes Expert*innenteam unterstützt, sodass der selbstverständliche Umgang zur Bereicherung des Unterrichts und der Schulorganisation verbreitete Praxis ist.

Darüber hinaus bieten wir **Informatikunterricht** in den Jahrgängen 5 und 6 an, es gibt **Office Unterricht** und mindestens ein OA für **PC- und Tabletförderung**. Aktuell etablieren wir die **Mediencouts** für eine Medienerziehung von Schüler*innen für Schüler*innen. In der Q1 führen wir im Schuljahr 2023/24 das erste Mal einen Projektkurs "Extended Reality" durch, in dem wir neben 21st Century Skills mithilfe von Scrum im dezentralen Verfahren auf dem schuleigenen Server die Schule in Minecraft nachbauen.

Besonders hervorzuheben ist, dass wir nicht nur im Ergänzungsfachbereich Kurse zum ICDL (International Certification of Digital Literacy) anbieten, sondern auch als **ICDL-Prüfungszentrum** zertifiziert sind. Wir vergeben den internationalen Computerführerschein an eigene Schüler*innen und die anderer Schulen in unseren drei Computerräumen.

Als **Lernplattform**, auch für hybride Unterrichtsformate, nutzen die Schüler*innen und das schulische Personal alle Bereiche von Logineo LMS sowie ergänzend für kollaboratives Arbeiten Office 365 und sukzessive iServe.

Über das LiGa **Netzwerk** (www.lernen-im-ganztag.de) sind wir im Bereich der Bezirksregierung Köln, NRW-weit und bundesweit vernetzt, z.B. im Netzwerk „individuelle Förderung durch Tabletklassen“, aber auch im Netzwerk „Zukunftsschulen NRW“ (www.zukunftsschulen-nrw.de) „Projektorientiertes und selbstgesteuertes Lernen“ sind wir mit 13 Schulen der Region im regelmäßigen Austausch und NRW-weit vernetzt.

Nächste Schritte sind die stärkere Einbindung von KI in der Unterrichtsvorbereitung, Umsetzung und Nachbearbeitung, Virtual Reality und ein MakerSpace.

Zuständigkeiten



Ein zukunftsorientierter Unterricht, in dem digitale Medien als Werkzeug dienen, ist uns wichtig. Dabei stehen Zukunftskompetenzen und Deeper Learning - auch durch den Einsatz von KI - als Ziele! Seit 2023 sind alle Klassenräume der Gesamtschule Brühl flächendeckend mit **digitalen Tafeln** der Firma SMART ausgestattet. Hinzu kommen **Tablettaschen** in jeder 6. und 7. Klasse sowie einer **1:1 Ausstattung** (BYOD & Leihgeräte ca. 50%) in den Tabletjahrgängen ab der 8. Klasse. Auch **alle Lehrkräfte** haben ein Dienstgerät, sind durch zahlreiche Fortbildungen geschult und werden durch ein großes internes Expert*innenteam unterstützt, sodass der selbstverständliche Umgang zur Bereicherung des Unterrichts und der Schulorganisation verbreitete Praxis ist.

Darüber hinaus bieten wir **Informatikunterricht** in den Jahrgängen 5 und 6 an, es gibt **Office Unterricht** und mindestens ein OA für **PC- und Tabletförderung**. Aktuell etablieren wir die **Medienscouts** für eine Medienerziehung von Schüler*innen für Schüler*innen. In der Q1 führen wir im Schuljahr 2023/24 das erste Mal einen Projektkurs "Extended Reality" durch, in dem wir neben 21st Century Skills mithilfe von Scrum im dezentralen Verfahren auf dem schuleigenen Server die Schule in Minecraft nachbauen.

Besonders hervorzuheben ist, dass wir nicht nur im Ergänzungsfachbereich Kurse zum ICDL (International Certification of Digital Literacy) anbieten, sondern auch als **ICDL-Prüfungszentrum** zertifiziert sind. Wir vergeben den internationalen Computerführerschein an eigene Schüler*innen und die anderer Schulen in unseren drei Computerräumen.

Als **Lernplattform**, auch für hybride Unterrichtsformate, nutzen die Schüler*innen und das schulische Personal alle Bereiche von Logineo LMS sowie ergänzend für kollaboratives Arbeiten Office 365 und sukzessive iServe.

Über das LiGa **Netzwerk** (www.lernen-im-ganztag.de) sind wir im Bereich der Bezirksregierung Köln, NRW-weit und bundesweit vernetzt, z.B. im Netzwerk „individuelle Förderung durch Tabletklassen“, aber auch im Netzwerk „Zukunftsschulen NRW“ (www.zukunftsschulen-nrw.de) „Projektorientiertes und selbstgesteuertes Lernen“ sind wir mit 13 Schulen der Region im regelmäßigen Austausch und NRW-weit vernetzt.

Ansprechpartner*innen

Eva Ildefeld: Digitalisierungsbeauftragte, Leitung der Entwicklungsgruppe „Digitales Lehren & Lernen“ (LiGa)

Michael Döbele: Tabletjahrgänge (Admin & Ansprechpartner), **Logineo LMS**, Tabletkoffer, Tablettaschen, 1st Level Support Schulnetz, IServ

Peter Ibing: IT Administration, Datenschutz, Website, SchILD Administration, Lizenzverwaltung, Computerräume, Logineo Messenger, Verwaltungsnetz, ICDL, IServ

Christoph Berghaus: ICDL

Andreas Gorjup: Tabletkoffer, Schulmanager Online, (IServ?)

Andreas Keller: Logineo NRW, Schwerpunkt Datensafe und E-Mails

Elisa Kruse: IServ

David Lauen: Web-Untis, Informationsbildschirme

Tobias Ramm: IServ

Andrea Seger: Digitale Schulbücher

Marcella Venghaus, Thilo Martius: Medienscouts

LiGa Team (Döbele, Hellmich, Ildefeld, Strube): Entwicklungsgruppe „Digitales Lehren & Lernen“ --> Digitale Unterrichtsentwicklung, Digitales Onboarding von KuK & SuS

Bei übergreifenden Fragen wenden Sie sich bitte an die
Didaktische Leitung: **Michael Hellmich**

E-Mail: 1. Buchstabe des Vornamens.Nachname@egs-bruehl.schule





Geschäftsverteilungsplan digitales Lehren und Lernen an der EuGe Brühl

Eva Ildefeld, Digitalisierungsbeauftragte Studeinrätin

[Christoph Berghaus], Oberstudienrat
ICDL, Computerräume

[Andreas Gorjup], Studienrat
Dig. Kurs- und Klassenbücher,
Tabletkoffer

dig. Schulbücher

digitales Onboarding

Mediencouts (i.B.)

[C. Meier], 1. BA Lehrerin
1st Level Support dig. Medien

[David Lauen], Studienrat
WebUntis, Bildschirm

Andreas Keller, 1. BA
Einführung
der Schulplattform
Logineo NRW
(Schule online) Datensafe usw.

1st Level Support Verwaltungsnetz

Administration Microsoft License Center

1st Level Support Schulnetz

Administration SchiIDzentral

Administration Email-Portal

Administration Website

Datenschutzbeauftragter

Administration Logineo Messenger

Administration Online-Ticketsystem

ICDL (momentan eher ruhend)

[Peter Ibing], Studiendirektor
Datenschutz, Homepage, IT Admin, ICDL, Verwaltungsnetz, 1st Level Support,
Lizenzverwaltung Microsoft, Computerräume, LogineoNRW-Messenger

[LiGa Gruppe]

Schul- und Unterrichtsentwicklung: indiv. Lehren und Lernen durch digitale Medien

Tabletkoffer

Tabletjahrgänge

[Michael Döbele], Rektor
Tabletjahrgänge, Tabletkoffer, SchiID (in AL1 & 2),
LogineoNRW LMS, IT Admin, 1st Level Support

LogineoNRW LMS

SchiID

1st Level Support Schulnetz

Ein zukunftsorientierter Unterricht, in dem digitale Medien als Werkzeug dienen, ist uns wichtig. Dabei stehen Zukunftskompetenzen und Deeper Learning - auch durch den Einsatz von KI - als Ziele! Seit 2023 sind alle Klassenräume der Gesamtschule Brühl flächendeckend mit **digitalen Tafeln** der Firma SMART ausgestattet. Hinzu kommen **Tablettaschen** in jeder 6. und 7. Klasse sowie einer **1:1 Ausstattung** (BYOD & Leihgeräte ca. 50%) in den Tabletjahrgängen ab der 8. Klasse. Auch **alle Lehrkräfte** haben ein Dienstgerät, sind durch zahlreiche Fortbildungen geschult und werden durch ein großes internes Expert*innenteam unterstützt, sodass der selbstverständliche Umgang zur Bereicherung des Unterrichts und der Schulorganisation verbreitete Praxis ist.

Darüber hinaus bieten wir **Informatikunterricht** in den Jahrgängen 5 und 6 an, es gibt **Office Unterricht** und mindestens ein OA für **PC- und Tabletförderung**. Aktuell etablieren wir die **Mediencouts** für eine Medienerziehung von Schüler*innen für Schüler*innen. In der Q1 führen wir im Schuljahr 2023/24 das erste Mal einen Projektkurs "Extended Reality" durch, in dem wir neben 21st Century Skills mithilfe von Scrum im dezentralen Verfahren auf dem schuleigenen Server die Schule in Minecraft nachbauen.

Besonders hervorzuheben ist, dass wir nicht nur im Ergänzungsfachbereich Kurse zum ICDL (International Certification of Digital Literacy) anbieten, sondern auch als **ICDL-Prüfungszentrum** zertifiziert sind. Wir vergeben den internationalen Computerführerschein an eigene Schüler*innen und die anderer Schulen in unseren drei Computerräumen.

Als **Lernplattform**, auch für hybride Unterrichtsformate, nutzen die Schüler*innen und das schulische Personal alle Bereiche von Logineo LMS sowie ergänzend für kollaboratives Arbeiten Office 365 und sukzessive iServe.

Über das LiGa **Netzwerk** (www.lernen-im-ganztag.de) sind wir im Bereich der Bezirksregierung Köln, NRW-weit und bundesweit vernetzt, z.B. im Netzwerk „individuelle Förderung durch Tabletklassen“, aber auch im Netzwerk „Zukunftsschulen NRW“ (www.zukunftsschulen-nrw.de) „Projektorientiertes und selbstgesteuertes Lernen“ sind wir mit 13 Schulen der Region im regelmäßigen Austausch und NRW-weit vernetzt.

Nächste Schritte sind die stärkere Einbindung von KI in der Unterrichtsvorbereitung, Umsetzung und Nachbearbeitung, Virtual Reality und ein MakerSpace.

Zuständigkeiten





GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

1.1 MEDIENAUSTATTUNG (HARDWARE)

- PC-Räume (2.4, 2.5, 1.33) - Neuausstattung Jan/2024
- Dokumentenkameras (3x)
- iPad-Koffer (9x à ca. 16 iPads)
- Tablet-Taschen mit 5 iPads (je Klasse in 6 + 7) - Dienst: Tabletscouts
- iPads (1:1 Ausstattung) 8.-10. Klasse plus EF (hochwachsend)
- Tablethalterung (2x), Vorlesestifte (2x)
- Flachbildschirme und SMART boards (flächendeckend in allen Räumen)
- AR: 15 Mergcubes und 4 T-Shirts für den Biologieunterricht.
- flächendeckendes WLAN (Glasfaser)

1.2 DIGITALE WERKZEUGE

**BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

- Anwendungen: IServ, Lernplattform Logineo NRW, Office365 (Teams), WebUntis, SchILD NRW
- Apple Grundlagen: Keynote, Pages, Numbers, iMovie, Garage Band
- GoodNotes als Heftführung
- Weitere Apps: Buffl, Teamshake, Anton-App, phyphox, Bibox (Mathe), Antolin, Anton APP
- Deutsch-Fuchs, Binogi (für den DAZ-Unterricht), BiParcour zu BNE

1.3 DATENORGANISATION

**BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

- Logineo LMS: Kurse und Klassen, Fachkonferenzen, Schulleitung, Jahrgangsteams, Lehrkräfterat, Arbeitsgruppen, Onboarding, Themenräume (z.B. Teilleistungsschwäche) etc.
- Office 365 inkl. Teams: Hybride Konferenzen, kollaborative Organisation, Materialaustausch FKs
- Datenstruktur auf den iPads: Selbstlernkurs (Tablet-Einführung Jg. 8, externe EF-Schüler*innen)

1.4 DATENSCHUTZ UND INFORMATIONSSICHERHEIT

**BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

- Kriminalprävention - Frau Rautenberg (Kreispolizeibehörde Rhein-Erft-Kreis)
- Elterninformationsabend Suchtprävention digitale Medien
- Präventionsprojekt im Jg. 6
- Medienscouts weiter ausbauen
- Literatur, z.B. die Daten-Füchse (Carlsen)



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN ENGAGIEREN GESTALTEN

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

2.1 INFORMATIONSRECHERCHE

Wir können Suchmaschinen zielgerichtet anwenden, z.B.

- www.blinde-kuh.de
- www.helles-koepfchen.de
- www.google.de
- Schul-KI / Chat GPT

Externe Partner*innen, z.B.

- [TouchTomorrow-Truck](#) "Dein Wissen - Deine Zukunft" -
Berufsberatung Vorort im virtuellen Raum

2.2 INFORMATIONSAUSWERTUNG

- Wir können aus vielen Suchergebnissen die passenden (Fake News, mindestens drei seriöse Quellenangaben) auswählen.
- Wir können durch das Produzieren eigener Videos (Greenscreen, Schnitttechnik, Vertonung) manipulierte Videos besser erkennen.

2.3 INFORMATIONSBEWERTUNG

- Wir können zwischen Werbung und Information unterscheiden.
- Manipulative Strategien und Absichten können wir erkennen und bewerten.
- <https://www.weitklick.de/>

2.4 INFORMATIONSKRITIK

- Wir erkennen unangemessene und gefährdende Medieninhalte und wissen, wie wir Hilfsangebote nutzen können.
- Wir können kritische Medieninhalte in einen größeren Kontext einordnen.



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

3.1 KOMMUNIKATIONS- UND KOOPERATIONSPROZESSE

KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN

- Wir können digitale Geräte nutzen, um uns auszutauschen.
- Kollaboratives Arbeiten wird digital unterstützt, z.B. durch Logineo LMS, ZUMpad, AirDrop, IServ.

3.2 KOMMUNIKATIONS- UND KOOPERATIONSREGELN

- Die Schüler*innen kennen die iPad-Regeln und halten diese ein.
Das Tablet ist bei Unterrichtbeginn im Ruhemodus.
Das Tablet wird nur mit Zustimmung der Lehrperson verwendet.
Das Tablet ist einsatzbereit: Schulmodus und ausreichend geladen.
- Wir kommunizieren dem Medium angemessen.

3.3 KOMMUNIKATION UND KOOPERATION IN DER GESELLSCHAFT

KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN

- Wir kennen geeignete Seiten, auf denen wir unsere Meinung äußern können.
- Wir können diese Meinungen und Kommentare kontextorientiert und sachlich veröffentlichen.

3.4 CYBERGEWALT UND - KRIMINALITÄT

- Wir wissen, wie wir uns bei Gewalt, Beleidigungen oder Drohungen im Internet verhalten (www.klicksafe.de; www.internet-abc.de).
- Wir sind uns darüber bewusst, wie leichtfertig Nachrichten verschickt werden, die eine verletzende Wirkung haben können.
- Die MedienScouts unterstützen die Schüler*innen im Umgang mit Cybermobbing, Cybergrooming, Datenmissbrauch und exzessiver Mediennutzung im schulischen Alltag (Logineo-Raum: MedienScouts, www.medienscouts-nrw.de).



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

4.1 MEDIENPRODUKTION UND PRÄSENTATION

- Wir können digitale Medienprodukte gestalten und bearbeiten, z.B. Keynote-Präsentationen, Broschüren, Einladungen, StopMotion-Videos, Erklärvideos, eBooks, Podcast-Folgen, Hörspiele, Netflix-Template (Portfolio), Flyover-Videos, Videos zur Analyse (Bewerbung, Bewegungsabläufe, etc.)
- Diese werden auch als Ersatz für schriftliche Arbeiten (Klassenarbeiten / Lernzielkontrollen) zur Notenfindung herangezogen; zeitgemäße Prüfungsformate.

4.2 GESTALTUNGSMITTEL

Wir können Bilder, Schriftarten und Töne gezielt einsetzen:

- Informatikunterricht (5 & 6 und Sek.2)
- Tablet-Einführungseminar Jg. 8 (Selbstlernraum)
- Office-Unterricht Jg. 7
- ICDL-Unterricht (Jg. 9/10)
- div. Offene Angebote und Teilnahme am Hackerthon

4.3 QUELLENDOKUMENTATION

- Wir geben beim Erstellen von Medienprodukten die Bild- und Textquellen adäquat an.

4.4 RECHTLICHE GRUNDLAGEN

- Die Schüler*innen wissen, dass sie ohne Erlaubnis keine Bilder und Informationen von anderen veröffentlichen dürfen.
- Sie kennen das Persönlichkeitsrecht (u.a. Bildrecht) sowie das Urheber- und Nutzungsrecht (u.a. Lizenzen).



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

5.1 MEDIENANALYSE

ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN

- Wir können durch den vielfältigen Einsatz von Medien im Unterricht und an diverse Unterrichtsreihen angepasste Reflexions- und Rechercheaufgaben, verschiedene Medien und deren Vor- und Nachteile benennen.
- Dies wird regelmäßig reflektiert und gemeinsam angepasst.

5.2 MEINUNGSBILDUNG

- Wir wissen, dass jeder Beitrag im Internet eine mehr oder weniger integere Intention hat.
- Wir können zwischen sachlich belastbaren Informationen, bewussten Falschmeldungen und getarnter Werbung sowie *scripted reality* unterscheiden.
- Zum Sensibilisieren ist dies zum einen in diversen Curricula verankert, zum anderen werden diese projektartig geschult (z.B. Tablet-Biparcours, Logineo Raum "Sicher im Netz" und app-gesteuerte-Schnitzeljagden des Landes NRW).
- Wir wissen, dass sich provokante und negative Nachrichten stärker verbreiten und diese Meinungen beeinflussen.

5.3 IDENTITÄTSBILDUNG

ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN

- Wir wissen, dass Informationen im Internet, z.B. Social Media, nicht ausgewogen präsentiert werden.
- Wir können uns im Internet mit gezielt gesetzten Informationen auseinandersetzen und wissen, wie wir an weitere Informationen kommen.
- Rollenvorbilder im Internet haben stets eine Intention und präsentieren sich überlegt.

5.4 SELBSTREGULIERTE MEDIENNUTZUNG

ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN

- Wir wissen, dass ein starker Medienkonsum zu einer Überforderung in vielen Bereichen führt.
- Wir können unser Medienverhalten reflektieren (z.B. durch Apps wie Bildschirmzeit oder Altersangaben von Inhalten).
- Ziel: Wir haben Strategien entwickelt, uns auf bestimmte Aufgaben zu konzentrieren, ohne uns ablenken zu lassen, die Häufigkeit der Informationsbeschaffung in einem angemessenen Maß zu halten und bewusste Auszeiten zu nehmen ("digital detox").



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

6.1 PRINZIPIEN DER DIGITALEN WELT

- Wir können anhand des EVA-Prinzips ein Informatiksystem erkennen und verstehen. [5]
- Wir können mit Hilfe des Binärcodes die Funktionsweise eines Computers verstehen und erklären. [5]
- Wir können die Wirkung von Automatisierung in Informatiksystemen erkennen, darstellen und interpretieren. [EF I]

Aufgrund des Alleinstellungsmerkmals des Informatikunterrichts wird im Bereich "Problemlösen und Modellieren" die **Zuordnung zu den Jahrgängen** aufgeführt.

6.2 ALGORITHMEN ERKENNEN

- Wir wissen, dass Algorithmen auch in der nicht digitalen Welt unser Leben beeinflussen, da es strengenommen ein eindeutiger Handlungsablauf ist.
 - Wir können algorithmische Muster von einfacheren Automaten nachvollziehen und Fehler erkennen. [5/6]
- Wir können maschinelles Lernen mit Entscheidungsbäumen darstellen und reflektieren. [5]

- Wir können die effizient von algorithmischen Strukturen in der Funktionsweise von Automaten reflektieren. (5/6)
- Wir können algorithmische Strukturen und Muster an einfachen Lebensweltbezügen z.B. Kuchen backen erkennen und erklären. (5)
- Wir können beschreiben, was Algorithmen sind, diese erkennen und Möglichkeiten sowie Gefahren diskutieren.
 - Wir verstehen, wie uns in sozialen Medien Content (Inhalte & Werbung) eingeblendet wird.

6.2 ALGORITHMEN ERKENNEN

- Wir wissen, dass Algorithmen auch in der nicht digitalen Welt unser Leben beeinflussen, da es strengenommen ein eindeutiger Handlungsablauf ist.
 - Wir können algorithmische Muster von einfacheren Automaten nachvollziehen und Fehler erkennen. [5/6]
- Wir können maschinelles Lernen mit Entscheidungsbäumen darstellen und reflektieren. [5]

- Wir können die effizient von algorithmischen Strukturen in der Funktionsweise von Automaten reflektieren. [5/6]
- Wir können algorithmische Strukturen und Muster an einfachen Lebensweltbezügen z.B. Kuchen backen erkennen und erklären. [5]
- Wir können beschreiben, was Algorithmen sind, diese erkennen und Möglichkeiten sowie Gefahren diskutieren.
 - Wir verstehen, wie uns in sozialen Medien Content (Inhalte & Werbung) eingeblendet wird.

6.3 MODELLIEREN UND PROGRAMMIEREN

**Problemlösen
und
Modellieren**

- Wir können einfache algorithmische Strukturen in Turtle programmieren. [5]
- Wir ein Flussdiagramm erstellen, algorithmische Strukturen erkennen und effizient in Turtle umsetzen. [5]
- Wir können im Programmiercode reflektieren, Fehler erkennen und selbständig Lösungsstrategien entwickeln. [5/6]

- Wir können Modellieren, Implementieren und eine objektorientierte Analyse verstehen. [EF II]
- Wir können mit Scratch umgehen (teilw. auch Kalliope).
- Wir beherrschen Anwendungsgebiete und die Verarbeitung binärer Codes. [EF IV]
- Wir beherrschen die Syntax und Programmiersprache. [EF V]
- Wir können dynamische und lineare Datenstrukturen anwenden. [Q1 II]
- Wir können Möglichkeiten und Grenzen von Automaten und formalen Sprachen benennen und anwenden. [Q1 IV]
- Wir nutzen Informatiksysteme und die Wirkungen der Automatisierung im Kontext Mensch und Gesellschaft. [Q2 II]
- Wir nutzen und modellieren relationale Datenbanken in Anwendungskontexten.

- Wir können Modellieren, Implementieren und eine objektorientierte Analyse verstehen. [EF II]
- Wir können mit Scratch umgehen (teilw. auch Kaliopé).
- Wir beherrschen Anwendungsgebiete und die Verarbeitung binärer Codes. [EF IV]
- Wir beherrschen die Syntax und Programmiersprache. [EF V]
- Wir können dynamische und lineare Datenstrukturen anwenden. [Q1 II]
- Wir können Möglichkeiten und Grenzen von Automaten und formalen Sprachen benennen und anwenden. [Q1 IV]
- Wir nutzen Informatiksysteme und die Wirkungen der Automatisierung im Kontext Mensch und Gesellschaft. [Q2 II]
- Wir nutzen und modellieren relationale Datenbanken in Anwendungskontexten.

6.3 MODELLIEREN UND PROGRAMMIEREN

**Problemlösen
und
Modellieren**

- Wir können einfache algorithmische Strukturen in Turtle programmieren. [5]
- Wir ein Flussdiagramm erstellen, algorithmische Strukturen erkennen und effizient in Turtle umsetzen. [5]
- Wir können im Programmiercode reflektieren, Fehler erkennen und selbständig Lösungsstrategien entwickeln. [5/6]

- Wir können Modellieren, Implementieren und eine objektorientierte Analyse verstehen. [EF II]
- Wir können mit Scratch umgehen (teilw. auch Kalliope).
- Wir beherrschen Anwendungsgebiete und die Verarbeitung binärer Codes. [EF IV]
- Wir beherrschen die Syntax und Programmiersprache. [EF V]
- Wir können dynamische und lineare Datenstrukturen anwenden. [Q1 II]
- Wir können Möglichkeiten und Grenzen von Automaten und formalen Sprachen benennen und anwenden. [Q1 IV]
- Wir nutzen Informatiksysteme und die Wirkungen der Automatisierung im Kontext Mensch und Gesellschaft. [Q2 II]
- Wir nutzen und modellieren relationale Datenbanken in Anwendungskontexten.

6.4 BEDEUTUNG VON ALGORITHMEN

- Wir können den Einfluss von KI auf unsere Lebenswelt erkennen und reflektieren. [6]
- Wir können Maßnahmen zum Datenschutz und Sicherheit im Internet erkennen und auf eigene Situationen im Alltag anwenden. [5]
- Wir können die Vor- und Nachteile der digitalen Einflüsse in unserer Lebenswelt benennen, einordnen und abwägen. [6]
- Wir können in den algorithmischen Grundstrukturen von Java argumentieren, modellieren, implementieren und kommunizieren und kooperieren [EF III / Q1 I]
- Wir verstehen Such- und Sortieralgorithmen [EF VI]
- Wir diskutieren die Gefahren und Möglichkeiten von Algorithmen. [EF VII]
- Wir wenden dynamische nicht-lineare Datenstrukturen an. [Q2 I]



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Schulentwicklungsplanung Digital

Stand: 06.02.2024

- KI Tools flächendeckend in verschiedenen Kontexten nutzen; z.B. selbständiges Lernen, individuelle Förderung, Korrektur von schriftlichen Arbeiten, Schulverwaltung (AI4Students 2/24)
- Tabletnutzung der Qualifikationsphase der gymn. Oberstufe
- zeitgemäße Prüfungsformate verbindlich in allen Fächern
- Entwicklungsgruppe 'Digitales Lehren und Lernen' über den 31.01.2024 hinaus installieren und personell erweitern [Projekt LiGa NRW 2.0 läuft aus -> LiGa BR Köln]
- IServ schulweit, zielorientiert implementieren
- Ausbau von AR und VR.
- Einrichtung eines MakerSpace

Prozessplanung

Prozessplanung

Schwerpunkte



Schulentwicklungsplanung Digital

Stand: 06.02.2024

- KI Tools flächendeckend in verschiedenen Kontexten nutzen; z.B. selbständiges Lernen, individuelle Förderung, Korrektur von schriftlichen Arbeiten, Schulverwaltung (AI4Students 2/24)
- Tabletnutzung der Qualifikationsphase der gymn. Oberstufe
- zeitgemäße Prüfungsformate verbindlich in allen Fächern
- Entwicklungsgruppe 'Digitales Lehren und Lernen' über den 31.01.2024 hinaus installieren und personell erweitern [Projekt LiGa NRW 2.0 läuft aus -> LiGa BR Köln]
- IServ schulweit, zielorientiert implementieren
- Ausbau von AR und VR.
- Einrichtung eines MakerSpace

Prozessplanung



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

Digitalitäts-Fortbildungen seit 2020

(Ohne Individualfortbildungen/Netzwerktreffen/Fachtage)

1	2	3	4
Juni 2020	August 2021	Dezember 2021	Februar 2022
			
Umgang mit iPads im Unterricht - Anwendungen und Kompetenzerwerb (Frajo Ligmann)	Lernvideos erstellen (lassen), Teams, iPadnutzung, LMS (Kolleg*innen)	Spezielle Apps im Fachunterricht / Diklusion (Kolleg*innen)	Vision & Praxis: Evolution von Unterricht - Game based Learning und 21 Century Skills/ 4K (Steffie Wössner) plus 11 Workshops der Medienberatung NRW
5	6	7	
August 2022	März 2023	August 2023	
			
BuffL, Vertiefung Logineo LMS, SMARTBoards optimal nutzen (Kolleg*innen / Kutschera)	KI im Unterricht - Chancen und Risiken von Chat GPT, DALL-E & Co. (Keno Schulz)	OnBoarding, Vertiefungen in Logineo & Classroommanagement mit iPads (K*K)	



GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

Digitalitäts-Fortbildungen seit 2020 (Ohne Individualfortbildungen/Netzwerktreffen/Fachtage)





GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz

Zeitgemäße Prüfungsformate

Durch den didaktisch-pädagogischen Schwerpunkt unserer Schule auf digitalen Unterricht haben wir auch die Prüfungsformate im Blick. Um unsere Schüler*innen einerseits zukunftsfähig zu machen, müssen diese Kompetenzen auch in Leistungsüberprüfungen bewertet werden. Andererseits werden wir so auch den äußeren Anforderungen gerecht, die durch die veränderte Schüler*innenschaft offenbar wird. Denn eine geringere Lesekompetenz und stärkere psychische Belastungen dürfen nicht dazu führen, dass auch andere Kompetenzen und Inhalte nicht positiv bewertet werden.

Andere Medien als Text geben genauso eine Antwort darauf wie auch kollaborative Prüfungsformate, die den Druck auf den einzelnen Lernenden verringern. Dass Angst weder das Lernen noch das Abprüfen befördert, ist allgemeingültig aber auch eine Herausforderung.

Die Gesamtschule Brühl hat sich deshalb auf den Weg gemacht, ein ausgezeichnetes Leistungsniveau zu halten, dabei aber psychische Belastungen zu reduzieren sowie Gelerntes barrierefrei abzuprüfen.

Beispiele aus dem Unterricht

Zeitgemäße Prüfungsformate der Europagesamtschule Brühl
Goodpractice Beispiele aus dem Schulleben, nach Fächern sortiert.

Gesamtschule Brühl **Links und Quellen** **Deutsch theater** **Englisch ga**

Home - Gesamtschule der Stadt Brühl
<http://www.europagesamtschule-bruehl.de>

GESAMTSCHULE BRÜHL
VERGLEICHEN VERGLEICHEN VERGLEICHEN
Europageschule in Rheinland-Pfalz

Medienkonzept der EGS Brühl
Medienkonzept der Gesamtschule Brühl
<https://prezi.com/view/teC7k4fuhREcxMpyQcT9/>

Institut für zeitgemäße Prüfungsformate
Zeitgemäße Prüfungsformate:
Institut für zeitgemäße Prüfungskultur
<https://pruefungskultur.de>

Alternative Prüfungsformate - Sammlung (u.a. Netflix-Serie)
KMS Bildung
[alternative Prüfungsformate] Netflix-Serie - KMS-Bildung
<https://www.kms-bildung.de/2022/01/28/netflix-s...>

NETFLIX Serie
als alternatives Prüfungsformat

Liebeslyrik in Klasse 9 eBook als Portfolioarbeit
Zweifach differenziert über TaskCards organisiert.
Aufteilung in Grundlagen, kreative Aufgaben, Analyse und Songtexte als moderne Form von Lyrik.
Das eBook ersetzt eine Klassenarbeit.
Ansprechpartner: Michael Hellmich

Liebeslyrik eKurs 9AD - Hellmich
Wir analysieren Lyrik und erstellen dazu ein eBook als Klassenarbeit

Liebeslyrik eKurs 9AD - Hellmich
Wir analysieren Lyrik und erstellen dazu ein eBook als Klassenarbeit

Lektürearbeit in Klasse 9 Netflix Template als Lektüreprodukt
Deeplearning im ansprechenden, digitalen Design als Ersatz für eine Klassenarbeit.
Inhaltsangaben, Videoschnitt, Übertragung in Bild, Kontextualisierung durch "Weiterlese-Kategorie", hohe kognitive Aktivierung.
Ansprechpartner: Michael Hellmich

[alternative Prüfungsformate] Netflix-Serie - KMS-Bildung
<https://www.kms-bildung.de/2022/01/28/netflix-s...>

NETFLIX Serie
als alternatives Prüfungsformat





GESAMTSCHULE BRÜHL

VERBINDEN. ENGAGIEREN. GESTALTEN.

Europaschule in Nordrhein-Westfalen

Medienkonzept der Gesamtschule Brühl

Vorwort

**Digitale
Schule**



**1.
BEDIENEN
UND
ANWENDEN**

**3.
KOMMUNIZIEREN
UND
KOOPERIEREN**

**5.
ANALYSIEREN
UND
REFLEKTIEREN**

**2.
INFORMIEREN
UND
RECHERCHIEREN**

**4.
PRODUZIEREN
UND
PRÄSENTIEREN**

**6.
PROBLEMLÖSEN
UND
MODELLIEREN**

**Zeitgemäße
Prüfungs-
formate**

**Fortbildungen
ab 2024**

**Fortbildungen
2020-2023**

**Schulent-
wicklungs
planung**

Beschlusslage: 10. April 2024, Schulkonferenz