

Digitalisierung 2.0

iPad-Klassen am „Städtischen“

Umsetzung ab Herbst 2023

Klassen 5 bis 10

1. Aktueller Stand der Digitalisierung

2. iPad-Klassen am „Städtischen“: Umsetzung

- (1) Medienkompetenzrahmen NRW, Ergebnisse Pädagogischer Tag
- (2) Einbindung in Schulnetzwerk/DEP
- (3) Wie kann mein Kind ein iPad am „Städtischen“ nutzen?
- (4) Zeitplan

3. Digitale Schulbücher

4. Fragen & Austausch

1. Aktueller Stand der Digitalisierung

Netzwerk, Hardware, Qualifikation

1. Aktueller Stand der Digitalisierung

Netzwerk, Hardware, Qualifikation

1. Aktueller Stand der Digitalisierung

Netzwerk, Hardware, Qualifikation

1. Aktueller Stand der Digitalisierung

Netzwerk, Hardware, **Qualifikation**

2. iPad-Klassen am „Städtischen“: Umsetzung



Voraussetzungen



Fachschaften



Lehrerkonferenz



Schulkonferenz



Umsetzung



Weiterentwicklung

6 Schritte

zur Umsetzung von
iPad-Klassen am „Städtischen“

digitale Schulbücher

Wörterbuch

Notizbuch

digitales Werkzeug

Datenschutz

Interaktion

Ergebnissicherung

Präsentation

Office365

Lektüre

Atlas

Webuntis

Recherche

Arbeitsblätter

Organisation

Internet

iPad-Klassen am „Städtischen“

digitale
Arbeitsprozesse

Foto & Film

Multimedia

Klassenarbeiten

Apps

Individuelle Förderung

kollaboratives Arbeiten

wissenschaftlicher Rechner

Kommunikation

Hausaufgaben

Logineo

Dokumentenspeicher



digitale Schulbücher

Wörterbuch

Notizbuch

digitales Werkzeug

Datenschutz

Interaktion

Ergebnissicherung

Präsentation

Office365

Lektüre

Atlas

Webuntis

Recherche

Arbeitsblätter

Organisation

Internet

iPad-Klassen am „Städtischen“

digitale
Arbeitsprozesse

Foto & Film

Multimedia

Klassenarbeiten

Apps

Individuelle Förderung

kollaboratives Arbeiten

wissenschaftlicher Rechner

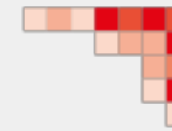
Kommunikation







Hausaufgaben

Logineo

Dokumentenspeicher





1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Medieneinrichtung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
Medieneinrichtung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	Die interessenorientierte Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren





Bedienen und Anwenden

beschreibt die technische Fähigkeit, Medien sinnvoll einzusetzen und ist die Voraussetzung jeder aktiven und passiven Mediennutzung.



Informieren und Recherchieren

umfasst die sinnvolle und zielgerichtete Auswahl von Quellen sowie die kritische Bewertung und Nutzung von Informationen.



Kommunizieren und Kooperieren

heißt, Regeln für eine sichere und zielgerichtete Kommunikation zu beherrschen und Medien verantwortlich zur Zusammenarbeit zu nutzen.



Produzieren und Präsentieren

bedeutet, mediale Gestaltungsmöglichkeiten zu kennen und diese kreativ bei der Planung und Realisierung eines Medienproduktes einzusetzen.



Analysieren und Reflektieren

ist doppelt zu verstehen: Einerseits umfasst diese Kompetenz das Wissen um die Vielfalt der Medien, andererseits die kritische Auseinandersetzung mit Medienangeboten und dem eigenen Medienverhalten. Ziel der Reflexion ist es, zu einer selbstbestimmten und selbstregulierten Mediennutzung zu gelangen.



Problemlösen und Modellieren

verankert eine informatische Grundbildung als elementaren Bestandteil im Bildungssystem. Neben Strategien zur Problemlösung werden Grundfertigkeiten im Programmieren vermittelt sowie die Einflüsse von Algorithmen und die Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt reflektiert.

Ergebnisse Pädagogischer Tag (Planungen)

- **Einführungsveranstaltungen** zur iPad-Nutzung für alle Schülerinnen und Schüler (Plenum und Klassenlehrertag)
- **iPad-Führerschein** für Schülerinnen und Schüler der Klasse 5 (und höher)
- Verbindliche **Vereinbarung** zur Nutzung der iPads in der Schule
- **Portfolio** mit analogem und digitalem Heft
- **Anleitungen** und Absprachen zur Datensicherung, Ordnerstruktur
- **Digitale Tools** für Unterricht (unverbindlich)
- **Austausch** mit anderen Schulen (u.a. JAG Bad Berleburg)

Einbindung der iPads in das Schulnetzwerk/DEP



- Verwaltung der iPads mit jamf school
- zentrales Installieren von Apps & Einstellungen
- Ausblenden von privaten Apps in der Schule (Geofence)
- Regulierung der Nutzung in der Schule durch Lehrkraft
- Anbindung an bestehende AppleTVs & Beamer
- Kontrolle der Bildschirmzeit bzw. der Nutzung zu Hause

3 Möglichkeiten

zur Nutzung eines iPads am „Städtischen“

**Kaufen oder
Finanzieren**



vorhandenes iPad
(bestimmte Voraussetzungen)



Leihe
(Solidaritätsprinzip)



Zeitplan

zur Einführung und Nutzung der iPads am „Städtischen“

ab 30.10.



Onlineshop geöffnet

ab 13.11.



Administration

11/2023



Ausgabe iPads

nach Ausgabe



Einsatz im Unterricht
(pädagogische und technische
Begleitung)

01/2024



Evaluation



3. Digitale Schulbücher

MM Wo ich lebe und lerne

Lorenzo geht wie Federica und Louisa seit diesem Jahr auf das Bischöfliche Gymnasium St. Ursula. Seine Klasse, die 5a, besteht aus 32 Schülerinnen und Schülern, die nicht alle in Geilenkirchen wohnen.

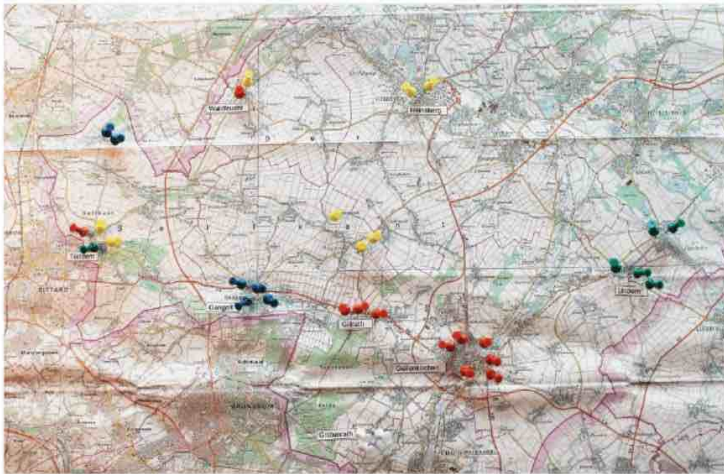
Im Erdkundeunterricht haben die Schülerinnen und Schüler der Klasse 5a eine Karte der Umgebung des Schulortes aufgehängt und ihre Wohnorte mit Fähnchen markiert. Wie Louisa kommen viele aus umliegenden Gemeinden. Steffi wohnt z. B. in Waldfeucht, Peter in Gillrath. Da mehr als die Hälfte aller Schülerinnen und Schüler nicht in Geilenkirchen wohnen, verfügt das Gymnasium über ein großes Einzugsgebiet. Heute erkundet die Klasse 5a die Innenstadt von Geilenkirchen. Die Kinder, die hier wohnen, kennen sich gut aus. Sie erklären mithilfe eines Stadtplans, wo sich die Bücherei, die Eisdiele oder ein günstiger Schreibwarenladen befinden. Ein Stadtplan ist ein wichtiges

Hilfsmittel, um sich in fremden, aber auch bekannten Städten zu orientieren. Mithilfe einer Zeichenerklärung, der sogenannten **Legende**, findest du schnell wichtige Gebäude, Straßen und Anlagen, das Hallenbad oder den Sportplatz. **Planquadrate** erleichtern dir die Suche im Stadtplan. Sie sind als dünne Linien in den Plan eingedruckt. Jedes Planquadrat hat eine Kombination aus einer Zahl und einem Buchstaben. Die Buchstaben geben die senkrechte Spalte, die Zahlen die waagerechte Zeile an. Du findest z. B. in C3 das Gymnasium St. Ursula und Lorenzo wohnt in D3 in der Steinfeldgasse.

SP Tipp

Lagebeziehungen beschreiben
→ Aufgabe 1a

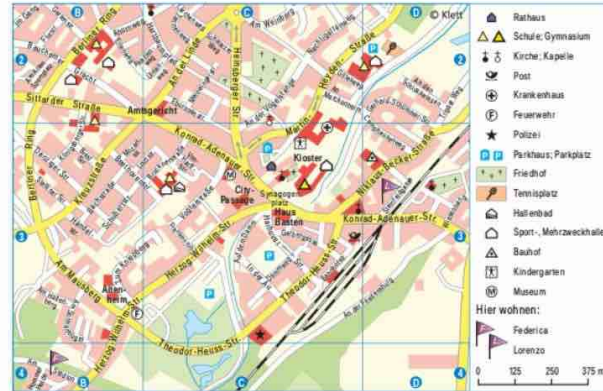
- ... liegt nördlich/südlich/westlich/östlich von ...
- ... befindet sich im Norden/Süden/Westen/Osten von ...



1 Einzugsgebiet der Klasse 5a

Material
BIPARCOURS-App
8yt9rh

Sich orientieren 2



2 Stadtplan von Geilenkirchen

Straßen und Plätze

Akazienweg	B/C2	Dammweg	C3	Sittarder Straße	B2
An Merkenheim	C2	Eburonenstraße	C2/3	Steinfeldgasse	D3
Bachstraße	B3	Im Gang	B2	Synagogenplatz	C3
Berliner Ring	B2/3	Königsberger Straße	B2/3	Ulmenweg	C2
Camphausenweg	D2/3	Lärchenweg	C2	Vogteistraße	C3
Danziger Straße	B3	Lisztstraße	B/C3	Zum Kniepberg	B/C3

3 Ausschnitte aus dem Straßenregister

1 MM

Arbeite mit Foto 1:

- Beschreibe die Lage von Lindern, dem Wohnort von Louisa, in Bezug auf Geilenkirchen.
- Erkläre am Beispiel von Geilenkirchen und Lindern den Begriff Einzugsgebiet.

2 MM

Einzugsgebiet bei euch:

- Wendet den Begriff auf euren Wohnort an.
- Stellt das Einzugsgebiet eurer Klasse anschaulich dar.

3 MM

Arbeite mit dem Stadtplan 2:

- Lokalisier die Polizei, Sporthalle, Bauchemer Gracht, Friedhof und Nachtigallenweg. Das Straßenregister 3 und die Legende des Stadtplans 2 helfen dir.
- In welchen Planquadraten liegen das Rathaus, die Danziger Straße und der Tennisplatz?
- Stelle deinem Tischnachbarn Fragen zum Stadtplan: In welchem Planquadrat liegt ...?

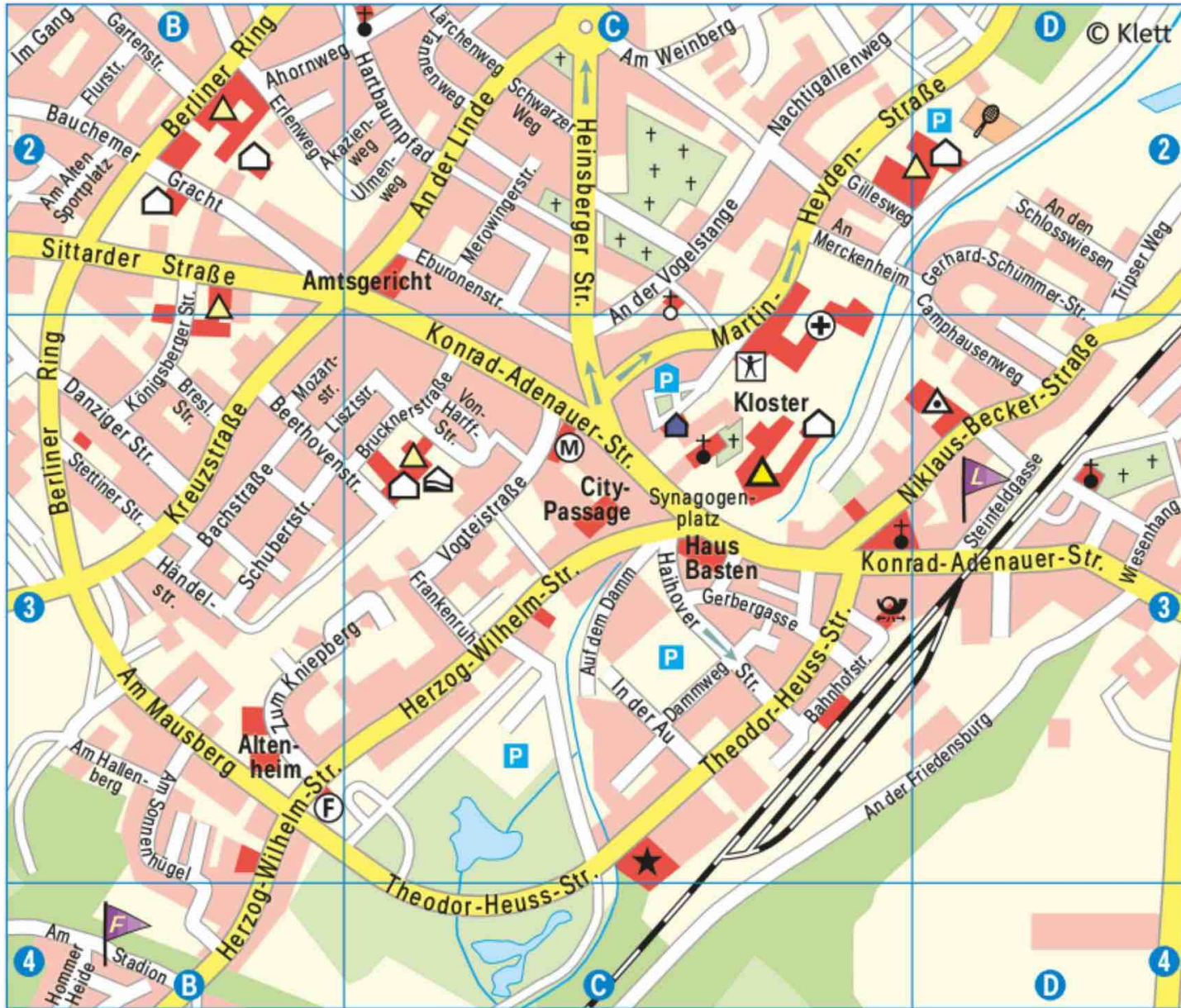
4 MM

Arbeite in Partnerarbeit mit Skizze 1, S. 18 und dem Stadtplan 2:

- Überprüfe mithilfe des Stadtplans, ob Federica den Weg richtig gezeichnet hat. Notiere eure Ergebnisse.
- Überprüfe mithilfe des Stadtplans den Schulweg Federicas auf Gefahrenstellen. Notiere eure Ergebnisse.

Tipp

Ihr könnt auch die BIPARCOURS-App verwenden, um eure Schule und euren Schulort besser kennenzulernen und euch dort besser orientieren zu können. Mit dieser App könnt ihr selbst ganz leicht eigene Themenrallyes, Führungen oder Rundgänge erstellen oder bereits von anderen erstellte nutzen. Probiert es einfach einmal aus!



- Rathaus
 - Schule; Gymnasium
 - Kirche; Kapelle
 - Post
 - Krankenhaus
 - Feuerwehr
 - Polizei
 - Parkhaus; Parkplatz
 - Friedhof
 - Tennisplatz
 - Hallenbad
 - Sport-, Mehrzweckhalle
 - Bauhof
 - Kindergarten
 - Museum
 - Hier wohnen:**
 - Federica
 - Lorenzo
- 0 125 250 375 m

Nutzung digitaler Schulbücher

- **Lizenzen** personalisiert für jede Schülerin/ jeden Schüler
- **Apps** der einzelnen Schulbuchverlage
- alle Fachschaften wollen digitale Schulbücher nutzen
- Nutzung von **analogen Büchern** weiter gewünscht
- Neuordnung der **finanziellen Mittel** des Schulträgers
- keine zusätzliche finanzielle Belastung der Familien
- **Start** im Herbst **in allen Klassen** in verschiedenen Fächern

4. Fragen & Austausch