



Gymnasium der Stadt Frechen

Medienkonzept (Arbeitsversion)

Stand: 03.2026

Einleitung

Ein zeitgemäßer Unterricht muss Schüler:innen nicht nur mit Fachwissen ausstatten, sondern sie auch gezielt in ihrer Methoden- und Medienkompetenz fördern. Dies ist insbesondere deshalb notwendig, weil sich die Arbeitswelt und Wissensinhalte rasant verändern, mediale Angebote stetig wachsen und vermeintliche Fakten häufig ungeprüft verbreitet werden. Ein fundiertes Methodenwissen befähigt Lernende insbesondere dazu, Medien reflektiert und zielgerichtet zu nutzen, Fachwissen eigenständig zu erwerben sowie Informationen kritisch zu hinterfragen und zu bewerten.

Im Rahmen der Schulprogrammarbeit ist daher die Entwicklung eines Medienkonzeptes verpflichtend. Die Förderung von Medienkompetenz ist zudem fest in den Kernlehrplänen verankert. Der Medienkompetenzrahmen NRW (2020) dient hierbei als zentrale Orientierungshilfe und strukturiert die Vermittlung von Medienkompetenz in sechs Kompetenzbereichen:

- 1. Bedienen und Anwenden,*
- 2. Informieren und Recherchieren,*
- 3. Kommunizieren und Kooperieren,*
- 4. Produzieren und Präsentieren,*
- 5. Analysieren und Reflektieren sowie*
- 6. Problemlösen und Modellieren.*

Diese sechs Kompetenzfelder sind essenziell, um Schülerinnen und Schüler auf die Anforderungen einer zunehmend digital geprägten Gesellschaft vorzubereiten. Wie im Medienkompetenzrahmen NRW (2020) betont wird, geht es darum, die Fähigkeit zu fördern, digitale Medien zielgerichtet für das eigene Lernen und Arbeiten einzusetzen sowie die Kompetenz zur kritischen Reflexion über Medieninhalte und -wirkungen zu entwickeln.

Das vorliegende Medienkonzept dient daher dazu, den Medieneinsatz in den unterschiedlichen Fächern zu koordinieren und Synergien zu nutzen, um einen kontinuierlichen Kompetenzaufbau im Sinne des Medienkompetenzrahmens NRW (2020) und des Referenzrahmens Schulqualität (2020) zu ermöglichen. Darüber hinaus unterstützt das schulische Medienkonzept die Kommune bei der Erstellung des städtischen Medienentwicklungsplans zur digitalen Neuausrichtung der Schulen. Die im Konzept formulierten Anforderungen an eine zeitgemäße digitale Infrastruktur dienen als Leitlinie für die zukünftige Ausstattung des Schulgebäudes. Ferner dient dieses Medienkonzept auch dazu für die Schüler:innen und Eltern transparent darzulegen, wie die Medienkompetenz am Gymnasium Frechen gefördert wird.

Da ein Medienkonzept stets an aktuelle Entwicklungen angepasst werden muss, versteht es sich als ein dynamisches Dokument, das kontinuierlich überprüft und weiterentwickelt wird.

Rahmenbedingungen und technische Ausstattung

Um die unterrichtlichen Ziele erreichen zu können, ergeben sich folgende Anforderungen an die technische Ausstattung:

- Ausstattung mit Multimediageräten,
- Vernetzung der Computerarbeitsplätze,
- schneller Internetzugang in allen Räumen,
- Verfügbarkeit von geeigneten Unterrichtsmedien (insbesondere iPads) in allen Räumen.

Wesentlich ist dabei ein einfacher, schneller und gelingender Einsatz der jeweiligen Technik, da nur dann gewährleistet ist, dass sie zum Einsatz kommt und ein Mehrwert durch den Einsatz entstehen kann, der den Unterricht befördert. Hemmnisse durch hohe Aufbau- und Einrichtungszeiten müssen unbedingt verhindert werden.

IST-Stand

In den letzten Jahren konnten wir – dank der Unterstützung des Schulträgers, des Fördervereins und des Leistungszentrums für Naturwissenschaften und Umweltfragen (LNU) – die technische Ausstattung immer weiter ausbauen und verfügen nun über eine weitestgehend gute Medienausstattung.

Die vorhandenen Ressourcen decken nicht den Bedarf, der durch das anvisierte Medienkonzept in einer Schule mit im laufenden Schuljahr ca. 1300 Schüler:innen in ca. 70 Räumen entsteht (vgl. auch Bedarfe der Fachschaften im Anhang). Die folgende Liste stellt die aktuellen Kapazitäten für den Medieneinsatz im Unterricht dar.

Raum:	Geräte:
<i>Über das Schulgebäude verteilte Räume mit iPads</i>	In Summe 370 iPads für Schüler:innen als Leihgeräte, 32 werden dauerhaft in der 6d genutzt, 8 sind dauerhaft in der Mediothek, 30 in der Willkommensklasse, 10 für die Schach-AG reserviert.
<i>Computerraum A03</i>	30 iMacs – LNU Frechen
<i>Medienraum A09</i>	16 iMacs – LNU-Frechen
<i>Computerraum A11</i>	28 PCs
<i>Computerraum N12</i>	24 PCs
<i>Physik 0.05</i>	16 Dell-Notebooks – LNU-Frechen
<i>Fotolabor</i>	12 Macbooks-Pro im digitalen Foto- und Videolabor

Alle Unterrichtsräume sind mit einer digitalen Tafel ausgestattet, welche im Zentrum ein 86-Zoll-Touchscreen enthält und an den Seiten jeweils einen Klappflügel als analoges Whiteboard besitzt. Alle Tafeln sind mit einem Apple-TV verbunden, sodass eine störungsfreie Präsentation auch beim Ausfall des Netzwerks möglich ist.

Bedarfe für die kommenden Schuljahre

Nach Installation der Gigabit-Glasfaserleitung im Jahr 2025 muss höchste Priorität auf dem Ausbau von LAN und WLAN liegen, damit so viele Geräte wie möglich gleichzeitig genutzt werden können. Darüber hinaus muss der Bestand gepflegt und ausgebaut werden. Ferner haben die einzelnen Fachschaften aus ihren Mediencurricula heraus Bedarfe geäußert. Sie sind im Anhang zu finden.

Digitale Medien in der Unterrichtsentwicklung am Gymnasium Frechen

Bereits das Schulgesetz NRW betont in § 2(6) den Bildungs- und Erziehungsauftrag der Schule, der auch den verantwortungsvollen und sicheren Umgang mit Medien umfasst. Ziel ist es, das Lernen mit Medien systematisch in schulische Lernprozesse zu integrieren. Dies geschieht in

der Überzeugung, dass der kompetente Umgang mit Medien nicht allein auf technische Fähigkeiten reduziert werden darf, sondern als eine grundlegende Bildungsaufgabe zu verstehen ist. Medienbildung bedeutet daher sowohl das Lernen mit Medien als auch das Leben mit Medien.

Dabei setzen wir am Gymnasium Frechen auf ein hybrides Vorgehen. Ziel ist es entsprechend nicht, Unterricht ausschließlich mit digitalen Medien durchzuführen, da dies der Erkenntnis widerspräche, dass für einen Lernerfolg immer auch ein Wechsel der Methoden und eingesetzten Lernmittel sinnvoll ist, denn jeder Mensch verfügt über unterschiedliche Lernzugänge und -strategien. Auch die große, international viel beachtete Hattie-Studie (2013) zeigt, dass digitales Lernen nicht per se einen positiven Lerneffekt hat. Eine überdurchschnittlich positive Auswirkung auf den Lernerfolg wird erst durch die richtige Zielsetzung und didaktische Umsetzung erlangt.

Vielmehr treffen die Kolleg:innen und Fachschaften didaktische Abwägungen, inwiefern ein digitales Tool tatsächlich einen Vorteil gegenüber analogem Material aufweist. Zur Bewertung und Reflexion des Einsatzes digitaler Medien bietet sich dabei das SAMR-Modells (Puentedura, 2006) an (vgl. Tabelle unten).

Stufe:	Beispiele:
<i>Ersetzung</i>	digitale Texte, digitale Arbeitsblätter
<i>Erweiterung</i>	Verlinkungen, Multimedia-Inhalte, (Erklär-)Videos, Audiofiles
<i>Änderung</i>	Bloggen und Kommentieren, Kollaboration an einem Dokument
<i>Neubelegung</i>	Visualisierung, Produktion von multimedialen Inhalten

Förderung der Medienkompetenz am Gymnasium Frechen

Nutzung von Office 365

Vom Schulträger steht uns die MNSpro-Cloud zur Verfügung, die das Herzstück des digitalen Austauschs der Schulgemeinde bildet. In der auf Office 365 basierenden Lösung haben alle Schüler:innen und Lehrer:innen einen Account und können sowohl das Office-Paket nutzen als auch via Microsoft-Teams in Klassen- und Kursteams kollaborativ arbeiten. Darüber hinaus wird Microsoft-Teams auch in Phasen des Distanzunterrichts genutzt.

Im Bereich der Verwaltung haben wir WebUntis als digitales Klassenbuch angeschafft, welches von den Lehrkräften, den Eltern und dem Sekretariat mit unterschiedlichen Rechten genutzt wird. Der digitale Vertretungsplan ist in der App verfügbar und wird darüber hinaus für die Schüler:innen auf einem großen Screen im Atrium dargestellt.

Auszeit-Konzept

Im Rahmen unseres Schulkonzepts „Auszeit“ bewahren die Schüler:innen ihre Smartphones und Smartwatches während des gesamten Schultages in verschlossenen LOCKSTA-Handytaschen auf. Alternativ haben die Schüler:innen die Möglichkeit, ihr Smartphone oder ihre Smartwatch zu Hause zu lassen. Ziel des Auszeit-Konzepts ist es, die Konzentration im Unterricht sowie die persönliche Kommunikation und das soziale Miteinander zu stärken. Die Geräte bleiben dabei im Besitz der Schüler:innen und können sicher in der Schultasche mitgeführt werden. Nach Schulschluss oder in berechtigten Ausnahmefällen können die Handytaschen mithilfe bereitgestellter Entsperrmagnete

geöffnet werden. Für Notfälle ist jederzeit eine Erreichbarkeit über das Schulsekretariat gewährleistet. Die Auszeit wird medienpädagogisch begleitet und versteht sich als bewusster, zeitlich begrenzter Umgang mit digitalen Medien im Schulalltag.

Förderung der Medienkompetenz in den einzelnen Fächern

Dieses Medienkonzept stellt die Arbeit mit digitalen Medien an unserer Schule in den Mittelpunkt, ohne dabei bewährte analoge Medien wie Schulbücher oder Hefte auszublenden. Die schrittweise Weiterentwicklung der Medienbildung erfolgt mit Blick auf eine ausgewogene und didaktisch sinnvolle Integration digitaler Werkzeuge in den Unterricht. Wie es im Referenzrahmen Schulqualität NRW (2020) formuliert ist, sollen Schulen eine mediengestützte Lernumgebung schaffen, die individuelles und kooperatives Lernen ermöglicht und Medienbildung als fächerübergreifendes Prinzip in den Unterricht integrieren. Die aufschließenden Aussagen zur Dimension „Lehren und Lernen im digitalen Wandel“ machen deutlich, dass das Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter mit multiperspektivischem Blick betrachtet werden muss und sich die Aufgabe vom Schulprogramm über die Lehr- und Lernprozesse bis zur Fortbildungsplanung erstreckt.

Verbindliche Absprachen im Rahmen des Medienkonzepts bieten dabei allen Beteiligten Vorteile: Schüler:innen sowie Eltern profitieren von einer verlässlichen, systematischen Förderung der Medienkompetenz. Unsere Lehrkräfte erhalten durch die Konzeption eine klare Vorstellung über die medialen Lernvoraussetzungen der Lernenden und können fächerübergreifend auf bereits erworbene Kenntnisse aufbauen. Gleichzeitig wird die kollegiale Zusammenarbeit gestärkt, was zu einer Arbeitsentlastung und einer effizienteren Unterrichtsgestaltung beitragen kann.

Auf den folgenden Seiten findet man Kurzbeschreibungen der einzelnen Fächer im Hinblick auf ihren Fokus der Förderung der Medienkompetenz. Sie sind in alphabetischer Reihenfolge genannt. Detailliertere Informationen findet man in den tabellarischen Darstellungen der Fächer auf den jeweiligen Websites <https://homepage.gymnasium-frechen.de/lernen/#faecher> bzw. unter nach Kompetenz sortiert unter [\(LINK auf der Website\)](#) – für die Lehrerkonferenz siehe Datei mit der tabellarischen Übersicht.

Biologie

Im Fach Biologie liegt der Fokus für die Ausbildung digitaler Kompetenz auf folgenden Feldern: (1) In der Nutzung aufgabenbezogener Präsentationsformate unter Anwendung unterschiedlicher Programme/Apps (z.B. Erstellung von Kurzfilmen, Ergebnispräsentationen von Lösungen von Schüleraufgaben, zur Unterstützung von Kurzvorträgen). (2) In der Beurteilung von Informationen und Quellen im Internet (z.B. von allgemein verfügbaren Lehrvideos, Ergebnissen von Suchanfragen an Suchmaschinen und durch generative KI erstellte Inhalte). (3) In der Anwendung von KI-unterstützten Bestimmungsapps und der Beurteilung ihrer Ergebnisse. (4) In der Erprobung digital wissenschaftlichen Arbeitens (z.B. Planen von Experimenten in digitaler Form, digitale Datenerhebung und Datenanalyse). (5) In der Unterstützung von kollaborativem Arbeiten (z.B. an Postern, Protokollen, in Form von Peerfeedback).

Chemie

Die Förderung von Medienkompetenz findet auch im Fach Chemie vielfältige Anknüpfungspunkte. Im Bereich *Bedienen und Anwenden* lernen die Schüler:innen den sicheren Umgang mit digitalen Messgeräten wie pH-Metern, Leitfähigkeitsmessgeräten oder Temperaturfühlern. Regelmäßig kommen iPads oder PCs zum Einsatz mit Anwendungen wie der Phet-App, dem Minilabor (AK

Kappenberg) oder mit Browseranwendungen zum Einsatz. Auch die digitale Planung von Laboraufbauten mit Chemix.org fördert das technische Verständnis und die Visualisierungskompetenz.

Die Kompetenz *Informieren und Recherchieren* wird durch die gezielte Nutzung von Fachinternetseiten oder Suchmaschinen wie LeifiChemie, Google Scholar oder Onlinelexika gefördert, beispielsweise auch während der Erstellung von Referaten. Die Schüler:innen lernen, wissenschaftliche Informationen zu recherchieren und kritisch zu bewerten.

Im Bereich *Kommunizieren und Kooperieren* bieten unsere digitale Plattformen Microsoft Teams oder TaskCards Möglichkeiten zur kollaborativen Arbeit. Schüler:innen können gemeinsam Laborprotokolle verfassen, sich über chemische Fragestellungen austauschen und Peer-Feedback zu digitalen Produkten geben.

Die Kompetenz *Produzieren und Präsentieren* wird durch die Erstellung digitaler Präsentationen zu chemischen Themen unterstützt. Mit Canva oder PowerPoint lassen sich anschauliche Infografiken und Vorträge und Videos gestalten, während Programme wie in der Phet-App Visualisierung von Molekülstrukturen in 3D ermöglichen.

Im Bereich *Analysieren und Reflektieren* setzen sich Schüler:innen kritisch mit Medieninhalten auseinander – etwa durch die Analyse von YouTube-Videos zu chemischen Themen oder die Bewertung von Informationsquellen.

Schließlich bietet der Bereich *Problemlösen und Modellieren* zahlreiche Möglichkeiten zur digitalen Simulation und Modellierung. So fördert die Anwendung von Modellierungssoftware zur Vorhersage chemischer Gleichgewichte oder Zellspannungen das Verständnis abstrakter Konzepte.

Deutsch

Im Fach Deutsch werden digitale Medien systematisch und kompetenzorientiert in alle Bereiche der Sprach-, Text- und Literatuarbeit integriert. Sie dienen sowohl der Rezeption als auch der Produktion und erweitern klassische Formen des Lesens, Schreibens, Sprechens und Interpretierens um zeitgemäße, mediale Ausdrucks- und Darstellungsformen.

Die Schüler:innen nutzen digitale Werkzeuge, um Texte, Gespräche und Medienprodukte zu analysieren, zu reflektieren und eigenständig zu gestalten – etwa in Form von Präsentationen, Podcasts, Erklärvideos, digitalen Portfolios oder kreativen Schreibformaten. Dabei erwerben sie die Fähigkeit, sprachliche und literarische Inhalte adressaten-, situations- und mediengerecht aufzubereiten.

Zugleich werden mediale Umsetzungen von Texten (z. B. Film, Hörspiel, Graphic Novel, digitale Editionen) gezielt in die Interpretation einbezogen. Die Lernenden untersuchen, wie Bedeutung durch mediale Gestaltung erzeugt wird, und vergleichen unterschiedliche Darstellungsformen kritisch miteinander. So werden literarische Texte nicht nur inhaltlich, sondern auch in ihrer medialen Inszenierung erschlossen.

Der Medieneinsatz im Deutschunterricht fördert damit sowohl sprachlich-literarische Kompetenz als auch medienkritische Urteilskraft und befähigt die Schüler:innen, sich reflektiert, kreativ und verantwortungsbewusst in analogen wie digitalen Kommunikationsräumen zu bewegen.

Englisch

Die englische Sprache spielt eine zentrale Rolle in der heutigen Medienwelt – viele digitale Inhalte wie Videos, soziale Netzwerke oder Nachrichten sind auf Englisch. Daher fördert der Englischunterricht nicht nur die Sprachkompetenz, sondern auch den kritischen Umgang mit englischsprachigen Medien.

Durch die Analyse authentischer Inhalte und die eigene Medienproduktion – zum Beispiel in Form von Präsentationen, Podcasts oder Blogs, stärken die Schüler:innen ihre Fähigkeit, sich sicher und reflektiert in der globalen, digitalen Medienlandschaft zu bewegen.

Erdkunde

Im Fach Erdkunde fördert der Einsatz digitaler Medien schwerpunktmäßig die Kompetenzbereiche *Informieren und Recherchieren*, *Analysieren und Reflektieren* sowie *Produzieren und Präsentieren*. Die Schüler:innen nutzen nach Möglichkeit digitale Karten, in Teilen auch Geoinformationssysteme und Satellitenbilder, um raumbezogene Informationen selbstständig zu beschaffen, auszuwerten und strukturiert darzustellen. Dadurch werden räumliche Orientierung, ein Verständnis für den Maßstab sowie das Erkennen von Mensch-Umwelt-Zusammenhängen nachhaltig gestärkt. Im Rahmen von Internetrecherchen analysieren die Schüler:innen beispielsweise Klimadaten, Bevölkerungsentwicklungen oder Landnutzungsänderungen und reflektieren zur Aussagekraft unterschiedlicher Quellen und Darstellungsformen. Digitale Werkzeuge ermöglichen zudem die Überlagerung und Auswertung verschiedener Datenebenen, wodurch komplexe räumliche Strukturen sichtbar gemacht werden. Die Ergebnisse werden in Form von Präsentationen, digitalen Karten, Lern- bzw. Erklärvideos, Infografiken oder digitalen Pinnwänden wie Padlet oder Taskcards aufbereitet und adressatengerecht kommuniziert. Darüber hinaus unterstützen digitale Medien kooperative Lernformen, problemorientiertes Arbeiten sowie die Entwicklung von Urteilskompetenz, etwa bei der Bewertung raumbezogener Nutzungskonflikte oder nachhaltiger Standortentscheidungen. Insgesamt tragen digitale Medien wesentlich zur Förderung von Sach-, Methoden-, Handlungs- und Urteilskompetenz im Geographieunterricht bei.

Französisch

Im Fach Französisch steht die Förderung der Medienkompetenz im Zentrum eines handlungsorientierten, digitalen Lernprozesses.

Analoge und digitale Medien ergänzen sich dabei gegenseitig: Lernende nutzen vielfältige digitale Werkzeuge wie Kahoot, Quizlet oder andere LearningApps, um Wortschatz, Grammatik und kommunikative Fähigkeiten spielerisch zu vertiefen.

Weiter unterstützt das Lehrwerk den Lernprozess durch digitale Lerninhalte, die jederzeit abgerufen werden können. Die Schüler:innen erstellen auch eigene Medienprodukte – etwa Videos, Radiobeiträge, Präsentationen, E-Books oder E-Mails – und reflektieren dabei den kreativen Umgang mit Sprache und Medien und dokumentieren nachhaltig ihren Lernfortschritt. Zudem werden kollaborative Lernformen gefördert, etwa beim gemeinsamen Erstellen von Film- und Fotopräsentationen oder bei der Vorbereitung mündlicher Prüfungen durch Videoaufnahmen. Die Schüler:innen lernen, digitale Werkzeuge, wie digitale Präsentationen reflektiert und verantwortungsvoll einzusetzen.

Damit stärkt der Französischunterricht die vier zentralen Dimensionen der Medienbildung – Kommunikation, Kollaboration, Kreation und Kritisches Denken – und trägt so maßgeblich zur Entwicklung einer kompetenten, kreativen und reflektierten Mediennutzung bei.

Geschichte

Das Fach Geschichte legt seinen Schwerpunkt auf die Kompetenzen *Informieren und Recherchieren* (2.1-2.4) sowie *Analysieren und Reflektieren* (5.1-5.4) des Medienkompetenzrahmens NRW. Die Schüler:innen lernen, zielgerichtete Informationsrecherchen durchzuführen (2.1), Quellen kritisch zu bewerten (2.3) und die Absichten und Strategien von Texten und Medien zu erkennen (2.4).

Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf dem kritischen Umgang mit digitalen Informationen: (1) Erkennen und Einordnen von Fake News und manipulierten Darstellungen. (2) Reflektieren der Rolle von Künstlicher Intelligenz und deren Einfluss auf historische Deutungen und öffentliche Debatten. (3) Förderung einer eigenständigen Urteilsbildung durch den Vergleich von Quellen und Perspektiven. Darüber hinaus wird die Kommunikation und Kooperation (3.1-3.3) gezielt eingebunden, indem die Schüler:innen ihre Ergebnisse adressatengerecht präsentieren (4.1), Quellen dokumentieren (4.3) und sich in Diskussionen mit Mitschüler:innen austauschen.

Ziel ist es, die Lernenden zu befähigen, historische Inhalte nicht nur zu verstehen, sondern kritisch zu hinterfragen, digitale Informationsquellen zu überprüfen und ihre Ergebnisse reflektiert und medienkompetent zu präsentieren.

Informatik

Im Fach Informatik werden folgenden Kompetenzbereiche des Medienkompetenzrahmens bevorzugt behandelt: (1) *Informieren und Recherchieren*. Die Schüler:innen recherchieren verschiedene Arten von Daten und deren Codierung. Sie lernen, Informationen aus digitalen Quellen zu extrahieren, kritisch zu bewerten und in einen Kontext zu setzen. (2) *Produzieren und Präsentieren*. Die Schüler:innen entwickeln eigene Programme in einer visuellen Programmierungsumgebung (z.B. Scratch) und präsentieren ihre Ergebnisse. Dabei lernen sie, ihre Projekte strukturiert und ansprechend darzustellen. Ferner erstellen die Schülerinnen und Schüler Projekte, die auf maschinellem Lernen basieren, und präsentieren diese, um ihre Kreativität und Problemlösungsfähigkeiten zu demonstrieren. (3) *Analysieren und Reflektieren*. Die Schüler:innen analysieren verschiedene Verschlüsselungsmethoden und reflektieren über deren Bedeutung für Datensicherheit. Sie diskutieren die Vor- und Nachteile der Methoden und deren Anwendung in der Praxis. Im Inhaltsfeld „Informatik, Mensch und Gesellschaft“ reflektieren die Schüler:innen über die Auswirkungen von Informatiksystemen auf die Gesellschaft und diskutieren ethische Fragestellungen im Zusammenhang mit Datenschutz und Datensicherheit.

Kunst

Der Kunstunterricht trägt im Sinne des Medienkompetenzrahmens NRW in besonderem Maße zur Förderung einer reflektierten, kreativen und verantwortungsvollen Mediennutzung bei. Im Mittelpunkt steht dabei die Weiterentwicklung der Bild- und Medienkompetenz der Schüler:innen. Sie setzen sich aktiv mit der stetig wachsenden Bilderflut in digitalen Medien, sozialen Netzwerken und ihrem persönlichen Alltag auseinander und lernen, Bildinhalte kritisch zu betrachten, zu analysieren und ihre Wirkung zu verstehen. Themen wie Selbstinszenierung, mediale Bildgestaltung, Bildmanipulation sowie Authentizität und Glaubwürdigkeit von Bildern werden regelmäßig aufgegriffen und fachlich reflektiert.

Durch gezielte Bildanalyseverfahren werden Bildcodes, Bildstrategien und Bedeutungszusammenhänge erschlossen (Kompetenzbereich *Analysieren und Reflektieren*). Gleichzeitig erwerben die Lernenden praktische Kompetenzen in der digitalen Bildbearbeitung, Fotografie, Videoarbeit sowie in der Nutzung geeigneter Software und Apps (Kompetenzbereiche *Bedienen und Anwenden* sowie *Produzieren und Präsentieren*). Präsentationen, digitale Portfolios und Recherchephasen fördern zudem einen verantwortungsvollen Umgang mit Informationen, Quellen und Urheberrechten (Kompetenzbereich *Informieren und Recherchieren*).

Auch Aspekte des Datenschutzes, der persönlichen Bildrechte sowie verantwortungsvoller Kommunikation im Netz werden thematisiert (Kompetenzbereich *Kommunizieren und Kooperieren*). Damit leistet das Fach Kunst einen wichtigen Beitrag zur Umsetzung des Medienkompetenzrahmens NRW und befähigt Schüler:innen, als mündige, reflektierte und kreative Nutzerinnen und Nutzer digitaler Medien zu handeln.

Latein

Im Fach Latein verhelfen digitale Medien zu einer vereinfachten historischen Kommunikation, welche das oberste Ziel des Lateinunterrichts darstellt. Virtuelle Rekonstruktionen, Film- und Audiomaterial erlauben es den Schüler:innen in die Welt der Antike einzutauchen und ihre Erkenntnisse und Vorstellungen (be)greifbarer zu machen. Digitale Lernprogramme erweitern die Möglichkeiten, differenzierter auf die individuellen Ansprüche und Stärken der Schüler:innen einzugehen und unterstützen sowohl die Einführung als auch Einübung neuer grammatischer Phänomene, Vokabeln und Satzstrukturen. Durch das Erstellen von digitalen Präsentationen, Lernfilmen und Podcasts schulen die Schüler:innen ihre Recherche- und Präsentationskompetenz.

Mathematik

Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen fokussiert sich im Mathematikunterricht auf die Bereiche *Bedienen und Anwenden* sowie *Informieren und Recherchieren*. Im Bereich *Bedienen und Anwenden* lernen die Schüler:innen den Umgang mit digitalen Werkzeugen wie einem Taschenrechner, einem Tabellenkalkulationsprogramm, einem Funktionenplotter und einem Computer-Algebra-System am iPad oder dem Computer. Hier entstehen neue Differenzierungs- und Fördermöglichkeiten. Zudem unterstützen digitale Medien die Schüler:innen dabei, Zusammenhänge zwischen einem Funktionsterm und dem zugehörigen Grafen selbst zu entdecken. Im Bereich *Informieren und Recherchieren* wird ein Augenmerk auf die Darstellung von Daten sowie deren kritische Reflexion gelegt.

Musik

Der Musikunterricht an unserer Schule profitiert in hohem Maße vom vielfältigen Einsatz digitaler Medien. Grundlage hierfür sind in erster Linie die schuleigenen iPads, die den Schüler:innen im regulären Unterricht zur Verfügung stehen.

Ein verbreitetes Beispiel ist die Internetrecherche, die den Lernenden ermöglicht, aufgaben- und kriteriengeleitet Informationen zu Komponisten, Epochen, Musikstilen oder aktuellen musikalischen Themen zu sammeln und zu verwenden. Die Ergebnisse werden häufig in Präsentationen aufbereitet, wobei Programme wie Keynote, PowerPoint und im kreativeren Bereich auch iMovie zum Einsatz kommen.

Darüber hinaus spielt fachspezifisch die Musikproduktion eine große Rolle. Mit universellen Apps wie Garage Band sowie spezialisierten Programmen wie Auxe Jam oder Loopy HD können die Schüler:innen eigene musikalische Ideen entwickeln, aufnehmen und arrangieren. Daneben eignet sich Garage Band auch hervorragend für die Musikanalyse, die Erarbeitung musiktheoretischer Grundlagen sowie für eigene Audioaufnahmen. Auch hier gibt es für jeden Bereich zusätzlich spezialisierte Apps wie Chordbot, Better Ears oder Audacity, welche situationsbezogen alternativ eingesetzt werden.

Ergänzend fördern themenbezogene musikalische Spiele-Apps wie Clapping Music oder die Klangkiste des WDR auf spielerische Weise Rhythmusgefühl, Hörverständnis und musikalische Kreativität.

Neben der Arbeit mit iPads eröffnet das in der Entstehung befindliche Musikstudio mittelfristig zusätzliche Möglichkeiten einer praxisnahen Mediennutzung. Dort sollen die Schüler:innen noch intensiver im Bereich Aufnahme, Bearbeitung und Produktion von Musik tätig werden können und so Einblicke in professionelle Arbeitsweisen gewinnen.

Physik

Der Physikunterricht am Gymnasium Frechen wird häufig durch unsere gute Ausstattung mit Endgeräten und Sensoren digital angereichert. Der Hauptfokus der Förderung der Medienkompetenz liegt dabei auf den Kompetenzbereichen *Bedienen und Anwenden*, *Informieren und Recherchieren* und *Produzieren und Präsentieren*.

Im Kompetenzbereich *Bedienen und Anwenden* liegt der Fokus auf der Verwendung von Simulationen, um Vorgänge auf der Modellebene darzustellen oder Experimente in digitalen Lernumgebungen durchzuführen. Darüber hinaus führt die Nutzung von Sensoren und Tabellenkalkulation in Experimenten dazu, dass die Lernenden erkennen, inwiefern Sensoren die Wahrnehmung erweitern können und, wie digitale Tools die Auswertung vereinfachen können. In den Kompetenzbereichen *Informieren und Recherchieren* und *Produzieren und Präsentieren* liegt der Fokus auf der Internetrecherche zu aktuellen Themen (z.B. Möglichkeiten der Energieumwandlung und Energieversorgung) zwecks Produktion von Lernprodukten wie Präsentationen oder Erklärvideos.

Dabei lernen die Schüler:innen insbesondere auch, wie sie geeignete Quellen auswählen und dokumentieren.

Politik/Sowi

Der Einsatz von digitalen Medien im Fach Politik/Sowi bezieht sich auf verschiedene Bereiche der Medienkompetenz, vor allem aber auf die Bereiche *Informieren und Recherchieren* sowie *Analysieren und Reflektieren*. Medienkompetenz geht dabei mit den sozialwissenschaftlichen Fähigkeiten der Sach-, Handlungs-, Methoden- und Urteilskompetenz einher. Die Schüler:innen müssen im Angesicht vielfältiger medialer Herausforderungen heutzutage in der Lage sein, Medien zu nutzen und Informationen zu recherchieren, aber ebenso wichtig ist es, diese einordnen, reflektieren und bewerten zu können. Diese Fähigkeiten möchte das Fach Politik/Sozialwissenschaften in Bezug für den Medienkompetenzrahmen besonders fördern.

Religionslehre und Praktische Philosophie

Die Fächer evangelische bzw. katholische Religionslehre, sowie Praktische Philosophie fokussieren den Einsatz von digitalen Medien auf die Kompetenzen *Informieren und Recherchieren*, *Kommunizieren und Kooperieren*, *Produzieren und Präsentieren* sowie *Analysieren und Reflektieren*.

Im Bereich *Informieren und Recherchieren* können die Schüler:innen sich durch Internetrecherchen Unterrichtsinhalte selbstständig erarbeiten und ihre Sachkompetenz erweitern. Für die Kompetenzerweiterung im Bereich *Analysieren und Reflektieren* liegt das Augenmerk auf der Analyse der digital vermittelten Inhalte sowie auf einem kritisch reflektierten Umgang mit den in der Recherche erworbenen Informationen. Mit Hilfe von Textverarbeitungs- und Präsentationsprogrammen können die Lernprodukte erstellt und präsentiert werden. Im Kompetenzbereich *Kommunizieren und Kooperieren* dienen die digitalen Medien vor allem der Erweiterung der Methoden-, Handlungs- und Beurteilungskompetenz.

Spanisch

Die Förderung der Medienkompetenz im Fach Spanisch spielt eine entscheidende Rolle beim Erwerb der Fremdsprache. Durch die Nutzung digitaler Medien wie Podcasts, Bilder, Videos und Online-Artikeln entwickeln Schüler:innen ihre Hör- und Leseverstehensfähigkeiten, und erhalten durch authentische Materialien Einblicke in verschiedene Dialekte und Sprachvariationen, was das Verständnis der Sprache in realen Kontexten fördert. Die Schüler:innen können durch digitale Plattformen, wie Sprachlern-Apps die Sprache praktisch anwenden, unterstützt durch KI eigenständig Übungsmaterial erstellen, Bilder gestalten lassen etc. Sie lernen, KI kreativ zu nutzen und gleichzeitig kritisch zu hinterfragen. Mithilfe von einfachen Apps gestalten die Schüler:innen eigene Inhalte, wie Podcasts, Videos etc. Der kreative Umgang mit digitalen Medien stärkt die Sprachbeherrschung und fördert die Fähigkeit, Gedanken strukturiert und adressatengerecht auszudrücken. Die gezielte Förderung der Medienkompetenz im Spanischunterricht unterstützt nicht nur den sprachlichen Erwerb, sondern auch die persönliche und interkulturelle Entwicklung der Schüler:innen. Durch den aktiven Umgang mit digitalen Medien wird das Lernen der Fremdsprache lebendiger und relevanter, was zu einer nachhaltigeren Sprachbeherrschung führt.

Sport

Im Rahmen des Sportunterrichts kommt der hohen Bewegungszeit - insbesondere in den Jahrgangsstufen 5 bis 7 - eine große Bedeutung zu. Daher liegt der im schulinternen Lehrplan beschriebene Medieneinsatz vor allem ab Stufe 8 vor. Hierbei liegt der Fokus auf drei Kompetenzbereichen: (1) *Informieren und Recherchieren*: Die Schüler:innen informieren sich insbesondere durch Videos über Spielregeln, Bewegungsabläufe, Trainingsmöglichkeiten, etc. Exemplarisch sei hier die Analyse von unterschiedlichen Bewegungsabläufen beim Hochsprung und dem Kugelstoßen in Klasse 9 und 10 genannt. (2) *Analysieren & Reflektieren*: Der Medieneinsatz ermöglicht den direkten Vergleich von exemplarischen Idealen Bewegungsabläufen mit eigenen

Bewegungsabläufen, die im Unterricht aufgenommen wurden. Auf diese Weise können Abläufe analysiert, reflektiert und damit optimiert werden. Exemplarisch sei hier die Videoanalyse beim Rückschlagspiel in der EF genannt. (3) *Produzieren & Präsentieren*: Insbesondere bei gestalterischen Inhalten (Tanz, Gymnastik, Rope Skipping, ...) spielt die Präsentation eine zentrale Rolle. Durch den Einsatz von mobilen Medien können die Schüler:innen in einem ersten Schritt ihre erarbeiteten Ergebnisse eigenständig dokumentieren und in einem zweiten Schritt ggf. aus dem so entstandenen Material auch eigene Videos produzieren. Diese Videoproduktion wird in der Qualifikationsphase vertiefend in den Unterricht integriert.

Förderung der Medienkompetenz in den OS-Stunden

Nicht alle Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens werden durch die Fach- bzw. Mediencurricula der Fächer ausreichend abgedeckt, sodass hierzu ergänzend auch die OS-Stunden in den Stufen 5 bis 7 zur Förderung genutzt werden. Beim Think-Tank 2025 wurde das OS-Stunden-Konzept auch im Hinblick auf die Förderung der Medienkompetenz überarbeitet. Themen wie (Cyber-)Mobbing (Kompetenz 3.4, *Cybergewalt- und -kriminalität*), Recht am eigenen Bild (Kompetenz 4.4, *Rechtliche Grundlagen*), Deepfakes (Kompetenz 3.4, *Cybergewalt- und -kriminalität*), usw. werden nun in den OS-Stunden behandelt.

Auch der „Cybercrime-Workshop“, der gemeinsam mit der Polizei durchgeführt wird, findet in den OS-Stunden statt. Hierbei handelt es sich um eine Schulung in den Bereichen Verhalten im Internet und Cyberkriminalität. Insbesondere werden auch rechtliche Grundlagen behandelt (Kompetenz 4.4, *Rechtliche Grundlagen*). Wünschenswerte Inhalte sind Cybermobbing, rechtliche Aspekte von WhatsApp und Online-Kommunikation, strafbare Inhalte, Cybergrooming, usw.

Darüber hinaus soll in den OS-Stunden bereits zu Beginn der Jahrgangsstufe 5 der iPad-Führerschein, sowie der Teams-Führerschein mit den Schüler:innen thematisiert werden (Kompetenz 1.3, *Datenorganisation und Kompetenz 3.1-3.3 bzw. Kompetenz 1.1, Medienausstattung/Hardware*).

Elternabende mit dem Fokus Medienkompetenz

Die Förderung der Medienkompetenz der Lernenden muss ergänzend zur Schule auch im häuslichen Umfeld stattfinden, sodass es sinnvoll ist den Eltern geeignete Informationsveranstaltungen anzubieten. Eine Übersicht über die aktuellen Veranstaltungen findet man in der folgenden Tabelle:

Projekt:	Stufe:
Elternabend für Erziehungsberechtigte der Jahrgangsstufe 5 und 6 in Kooperation mit der Landesanstalt für Medien NRW. Der Schwerpunkt liegt hierbei auf der Sensibilisierung für eine kindgerechte Mediennutzung.	5/6
Elternabend für Erziehungsberechtigte der Mittelstufe: Informationen zu den Aspekten Verhalten im Internet und Cyberkriminalität. Wünschenswerte Inhalte sind Cybermobbing, rechtliche Aspekte von WhatsApp und Online-Kommunikation, strafbare Inhalte, Cybergrooming, usw. Durchgeführt wird der Elternabend von der Kreispolizei des Rhein-Erft-Kreises.	7/8

Aktuelle Herausforderungen und Ausblick

In den kommenden Jahren warten sowohl didaktische, aber auch technische Herausforderungen. Als didaktische Herausforderung sei insbesondere der Einsatz von künstlicher Intelligenz (KI) zu nennen,

die längst Einzug in den Alltag unserer Lernenden gefunden hat. Um die Medienkompetenz in allen Räumen fördern zu können, müssen alle Räume über eine angemessene WLAN-Abdeckung verfügen. Defekte Geräte müssen ersetzt werden und das Ausstattungsverhältnis wird so (Stand jetzt) nur langsamer erhöht werden können. Hieraus resultiert, dass sich eine Arbeitsgruppe Gedanken hinsichtlich eines organisierten Bring your own Device (BYOD) machen sollte, so wie es der Medienentwicklungsplan der Stadt Frechen vorsieht. Derzeit können die Schüler:innen ab Klasse 7 ihr privates Endgerät im Unterricht einsetzen (vgl. Nutzungsregeln für digitale Endgeräte im Anhang). Diese heterogene Struktur ist jedoch sehr unbefriedigend, zumal die Geräte nicht im WLAN der Schule eingebunden sind und sich die für den Unterricht benötigten Apps nicht zwingend auf den Privatgeräten der Jugendlichen und Kinder befinden. Bei der Frage, inwiefern BYOD realisiert wird, gilt es das gesamte Kollegium, aber auch die Eltern und Schüler:innen einzubeziehen und ein geeignetes Konzept zu entwickeln. Es gilt Potenziale und Schwierigkeiten abzuwägen.

Fortbildungsbedarfe

Wie an anderen Schulen auch sind die digitalen-technischen und digital-pädagogischen Kompetenzen im Kollegium in hohem Maße divers. Um die besonderen Erwartungen, die mit dem Lernen mit digitalen Medien verbunden werden, erfüllen zu können, muss somit die Medienkompetenz der Lehrer:innen unserer Schule gefördert werden. Da im Sinne des DPACK-Modells (Honegger, 2018; Huwer et al., 2019) die Lernenden beim Erwerb digitaler Kompetenzen sowohl technologische Perspektiven, die Anwendungs-Perspektiven und die Gesellschaftlich-kulturelle-Perspektiven betrachten sollen, benötigen Lehrkräfte einerseits die Bedienkompetenz, um sich bei der Nutzung von Software und Geräten sicher zu fühlen. Gleichzeitig sollten sie fachliche Unterrichtskonzepte - beachte z.B. auch SAMR-Modell von Puentedura (2006) - kennen, die es ermöglichen, den Mehrwert der digitalen Medien mit der gewohnten Unterrichtspraxis (und unseres modernen Lebensstils) zu verbinden oder neue Unterrichtsformen zu erproben. Im Sinne des Orientierungsrahmens für die Lehrerausbildung und Lehrerfortbildung in NRW (2020) sollen - je nach individuellem Kompetenzstand – Fortbildungen in den Bereichen Unterrichten, Erziehen, Lehren und Leisten fördern, Beraten und Schule entwickeln angeboten bzw. besucht werden. Für das Kennenlernen von neuer Technik und Apps (z.B. Apple School Manager) bieten sich dabei insbesondere Digitalhappen, also etwa 20-minütige Mini-Fortbildungen, an, um möglichst viele Kolleg:innen zu erreichen. Darüber hinaus wird aus technischer Sicht versucht, Anleitungen für die Kolleg:innen immer bebildert darzustellen. Über kurz oder lang könnten kurze Videoanleitungen diese bebilderten Anleitungen ersetzen.

In regelmäßigen Abständen werden darüber hinaus auf den schulinternen Fortbildungstagen digitale Inhalte behandelt (z.B. Nutzung von Teams, KI im Unterrichtsalltag, Arbeit am Medienkonzept, usw.). Eine Übersicht über die schulinternen Fortbildungen der letzten Jahre mit Bezug zum Thema Digitalisierung findet man im Anhang.

Evaluation der Medienkompetenzförderung / des Medienkonzepts

Bisherige Evaluation

Evaluation und Feedback sind unabdingbare Bestandteile des schuleigenen Medienkonzepts des Gymnasiums Frechen. Neben einem informellen Feedback in Form von Gesprächen werden summative und formative Formen der Evaluation genutzt. Da der Weg zur digitalisierten Schule auch Irrungen beinhaltet, findet die iterative (Weiter-)Entwicklung der Konzepte im Sinne des OKR (Objectives and Key Results) statt, wobei im Sinne eines zyklischen Vorgehens auch mehrere (Teil-

)Gruppen an ähnlichen bzw. sich gegenseitig ergänzenden Zielen arbeiten. Aus den gewonnenen Erkenntnissen heraus kommt es zu einer Erweiterung des Medienkonzepts.

Neben diversen informellen Gesprächen wurde im Jahr 2023 mit einem Online-Fragebogen der bisherige Stand der Nutzung und Organisation der Schuleigenen bzw. BYOD-Tablets der Lernenden am Gymnasium Frechen aus Sicht der Lehrkräfte evaluiert. Die Ergebnisse, die im Anhang übersichtlich dargestellt werden, haben u.a. zu folgenden Änderungen bzgl. der Tablet-Nutzung am Gymnasium-Frechen geführt:

- Farbliche Markierung der schuleigenen iPads, um ein Einsortieren durch die Lernenden einfacher / schneller zu gestalten.
- Eigene Ladegeräte für die iPad-Stifte.
- Hinlegen der iPads, um Ablenkungen der Lernenden zu verringern.
- Erstellung eines iPad-Führerscheins für Schüler:innen der Stufe 5
- Erweiterung der Medien-Nutzungs-Ordnung.
- ...

Die Änderungen sollen im Sinne des OKR ebenso evaluiert werden, wobei neben der Sicht der Lehrkräfte auch die Erfahrungen der Schüler:innen erhoben werden sollten. Dabei erscheint es auch sinnvoll, wenn die SV des Gymnasiums Frechen Unterstützung bei der Evaluation bietet.

Gleichzeitig hat sich gezeigt, dass viele Wünsche der Lehrkräfte aufgrund der schlechten Internetverbindung in einigen Räumen nicht zu realisieren sind. Entsprechend muss aus technischer Sicht ein Fokus auf die Herstellung einer entsprechenden Internetgeschwindigkeit gelegt werden, um das Medienkonzept am Gymnasium geeignet weiterentwickeln und die Medienkompetenz fördern zu können.

Darüber hinaus gab es im Schuljahr 2025/26 eine Evaluation über die Bedarfe der Fachschaften an zusätzlicher digitaler Ausstattung. Die Ergebnisse sind im Anhang gezeigt.

Die Arbeit am Medienkonzept soll dabei so transparent wie möglich gestaltet werden. Es soll regelmäßig über die Fortschritte der Arbeit (z.B. im Rahmen von Lehrerkonferenzen bzw. Elternpflegschaftssitzungen und den Schülerräten) informiert werden. Die Fachkonferenzen werden an der (Weiter-)Entwicklung des Medienkonzepts explizit beteiligt sein.

Geplante Evaluation des Medienkonzepts im Schuljahr 2026/27

Am Ende des Schuljahrs 2026/27 soll evaluiert werden, inwiefern Anpassungen am Medienkonzept und den tabellarischen Zuordnungen der Fächer zu den einzelnen Kompetenzbereichen bzw. Kompetenzen vorgenommen werden müssen. In diesem Zusammenhang soll auch evaluiert werden, ob neue Aspekte (z.B. Nutzung von KI) verstärkt in die Übersicht der Fächer aufgenommen werden müssen.

Mit dem Schuljahr 2025/26 wurde das Auszeit-Modell (vgl. Seite 3 in diesem Medienkonzept) am Gymnasium Frechen eingeführt. Bei der gemeinsamen Entwicklung dieses Modells mit Schüler- und Elternvertreter:innen im Rahmen einer Arbeitsgruppe wurde festgelegt, dass die SV federführend an der Evaluation beteiligt sein wird. Neben den SV-Verbindungslehrer:innen unterstützt die Elternschaft die Schüler:innen bei der Erstellung und Auswertung eines entsprechenden Fragebogens. Ziel der Evaluation ist die Identifikation von Problemen von die gemeinsame, datengestützte Weiterentwicklung des Modells.

Zusätzlich soll mit dem kommenden Schuljahr ein App-Curriculum entwickelt werden, welches festlegt, welche Fachschaft in welchem Schuljahr bestimmte Apps einführt. So können Synergieeffekte stärker genutzt werden.

Darüber hinaus sollen auch im Schuljahr 2026/27 die Bedarfe der Fachschaften an zusätzlicher digitaler Ausstattung in den einzelnen Fachschaften erhoben werden.

Ansprechpersonen

Die Digitalisierung des Gymnasiums Frechen ist eine umfassende Aufgabe, sodass verschiedene Ansprechpersonen für verschiedene Bereiche zur Verfügung stehen. Eine Übersicht über die Ansprechpersonen findet man in der folgenden Tabelle.

Björn Küper (Schulleiter)	
Nadine Volmer (Koordination Schulentwicklung mit Schwerpunkt Digitalisierung)	
Technischer Schwerpunkt:	Pädagogischer Schwerpunkt:
<i>Christian Barkhausen</i> (iPad-Verwaltung) Fabian Flock (redaktionelle Gestaltung der Homepage) <i>Laura Freund</i> (WebUntis) Lukas Imgrund (redaktionelle Gestaltung der Homepage) <i>Michael Pfeiffer</i> (WebUntis, Teams, technischer Support Schulwebsite) <i>Kurt Wiens</i> (Internet) <i>Michael Geldermann</i> (digitale Tafeln)	<i>Maximilian Füssenich</i> (Medienscouts ¹) <i>Alexander Küpper</i> (Digitalisierungsbeauftragter, Cybercrime-Workshops, Elternabende zur Digitalisierung 5-8, iPad-Führerschein) <i>Stefanie Walter</i> (Teams-Führerschein) <i>Antonia Zeimetz</i> (Medienscouts ¹)

¹ Die Qualifizierung der betreuenden Lehrkräfte erfolgt zwischen September und November 2026 in Düsseldorf.

Anhang

Bedarfe der Fachschaften

Fach:	Bedarf:
<i>Allgemein</i>	Dauerhaftes, zuverlässiges WLAN in angemessener Geschwindigkeit
<i>Biologie</i>	Neue digitale Tafel in N01
<i>Chemie</i>	
<i>Deutsch</i>	Höhere Anzahl an iPads in der Nähe der Deutsch-Fachräume
<i>Englisch</i>	Edumaps Lizenzen
<i>Erdkunde</i>	
<i>Ev. Religion</i>	2 weitere iPad-Kiste im 2. Stock des G-Gebäudes.
<i>Französisch</i>	Neue digitale Tafel in E33/E37
<i>Geschichte</i>	Neue Blu-ray-Player und HDMI-Kabel zum Verbinden, 10 Eddings, möglichst viel Flipchart Papier, Tesafilm, Dokumentarfilm Anne Roerkohl Nr. 39 & 40, Bilder vom historischen Karten, Rahmen, Foto vom aktuellen Bundeskanzler, Universalfernbedienungen für vorhandene Abspielgeräte
<i>Informatik</i>	Stabileres und zuverlässigeres LAN Sanierung Raum N12 (Anschluss der neuen Endgeräte, insbesondere Erneuerung der Netzwerkdosen und Kabel)
<i>Kunst</i>	Besseres WLAN in den Kunsträumen, es ist in A12 überhaupt kein Empfang möglich, in den anderen Räumen gibt es nur schlechten Empfang. Mindestens zwei Klassensätze an digitalen Endgeräten nur für den Kunstunterricht. ² Zudem ist es notwendig den Zugang für die Computerräume für den Kunstunterricht zu ermöglichen und digitale Bildbearbeitungsprogramme, wie Photoshop, auf den Rechnern zu installieren. ³ Des Weiteren wäre eine schülerbasierte Anmeldung an den iPads und Computern sinnvoll, um Projekte sichern zu können.

² Im Curriculum ist in vielen Jahrgangsstufen das Arbeiten mit digitalen Endgeräten Voraussetzung zum Erwerb der Kompetenzen, gerade in der Jahrgangsstufe 8, 10 und der Q1/Q2, da dort digitale Bildbearbeitung, Fotografie und Film im Curriculum verankert sind. Dies ist mit der aktuellen Ausstattung nicht umsetzbar, zudem werden die digitalen Arbeiten auch immer wieder gelöscht, sodass das Weiterarbeiten an Projekten auch immer wieder erschwert wird. Auch wenn die digitalen Projekte auf anderen Wegen gesichert werden (Teams, Email, etc.) kann man anhand der verfügbaren Tools nicht am Projekt weiterarbeiten, wenn beispielsweise an verschiedenen Ebenen gearbeitet wird. Aktuell ist die Umsetzung des Lehrplans anhand der vorhandenen Ressourcen sehr frustrierend, aufwändig und meist nicht umsetzbar.

³ Dies wird meist durch die Kollision mit anderen Fächern, z.B. Informatik, verhindert. Entweder müsste das bei der Planung des Stundenplans mehr beachtet werden oder es müssten mehr Computerräume zur Verfügung stehen. Auch hier ist meist die Umsetzung des Lehrplans nicht möglich.

	2 weitere (gebrauchte) DSLR-Kameras mit guten Varioobjektiven. ⁴
<i>Kath. Religion</i>	1 weitere iPad-Kiste im 2. Stock des G-Gebäudes.
<i>Latein</i>	
<i>Mathematik</i>	Neue digitale Tafel in N21/N22.
<i>Musik</i>	Neue digitale Tafel im Musikraum „Mensa“. Besserer Wlan-Empfang in A15 bzw. im neuen Studio (hinter A01)
<i>Pädagogik</i>	Eine Kiste iPads für den Pädagogik-Fachraum. Lange HDMI-Kabel.
<i>Physik</i>	Bei steigender Schülerzahl weitere 16 iPads plus Ersatz der alten des FoeV-iPads
<i>Politik/Sowi</i>	
<i>PP</i>	
<i>Spanisch</i>	Neue digitale Tafel in E27/E37 In E27/E37 je ein halber Satz iPads Lizenz Quizlet (ggfs. Schullizenz)
<i>Sport</i>	WLAN in TU4 und TU5, mindestens ein weiterer Satz an iPads für die Fachschaft. Zusätzlich benötigte Tools: App der Bundesjugendspiele auf allen iPads

Übersicht über die schulinternen Fortbildungen mit Schwerpunkt Digitalisierung

Datum:	Thema:
18.02.2019	Digitales Lernen
03.03.2021	Barcamp: Apps im Unterricht
08.09.2021	Das iPad im Unterricht
31.10.2022	Die Plattform fobizz zur Unterrichtsgestaltung nutzen
25.09.2023	KI im Unterrichtsalltag
10.10.2024	KI und Medienkonzept

⁴ Diese Kameras werden auch für den neuen Kunst(film)-Projektkurs benötigt. Z. Zt. liegen 5 Canon EOS DSLR-Kameras (EOS-600, -650, -700) vor. Leider ist eines der Varioobjektive defekt. Die verbleibenden 4 Kameras sind viel zu wenig für die 18-20 Schüler:innen. Da es ratsam ist, nur Kameras einer Modellreihe (EOS 600-700) zu verwenden, bittet die Fachschaft um 2 weitere EOS-Kameras, die es nur noch als Gebraucht-Exemplare gibt. Dazu habe ich gerade folgendes Angebot bei Amazon gesehen. EOS 600 + 18-135mm-Objektiv für ca. 400 Euro). Interessant daran ist vor allem das inkludierte Objektiv.

Mediennutzungsordnung

Die aktuelle Version der Mediennutzungsordnung findet man unter dem folgenden Link:

https://homepage.gymnasium-frechen.de/wp-content/uploads/2025/08/Schulordnung-IT-Regeln-ab-2025_26.pdf