



Medienkonzept

Goethe-Gymnasium Wilmersdorf

04Y11

Gasteiner Str. 23, 10717 Berlin

Tel: 030-864996-0, Fax: 030-8617680,

Email: 04Y11@04Y11.schule.berlin.de

Homepage: goethe-gymnasium.berlin

Schulleiter: Jörg Freese

Stellvertretender Schulleiter: Reinhard Pohlke

Autoren: Schulleitung, Fachverantwortliche, Lauri Lehmann

Stand Herbst 2022

Gliederung des Medienkonzepts

I	Schulprofil und aktuelle Rahmenbedingungen	1
II	Pädagogische Strategie / Mediennutzungskonzept	3
	a) Allgemeines Konzept zur pädagogischen Mediennutzung	3
	b) Fächerorientiertes Konzept der Mediennutzung und Medienschulung	4
III	Fortbildungskonzept	12
IV	Technisches Raum- und Ausstattungskonzept	13
	a) derzeitige Ausstattung, geplante notwendige Erweiterung der Ausstattung und mittelfristig geplante notwendige Erweiterung der Ausstattung	13
	b) Anschaffungsbedarf im Rahmen des Digitalpakts	16
V	Support- und Wartungskonzept	17
VI	Zuständigkeiten innerhalb und außerhalb der Schule	17

I Schulprofil und aktuelle Rahmenbedingungen

Durch unsere digitale Bildung möchten wir die Lernenden am Goethe-Gymnasium auf dem Weg zu digital mündigen Bürgern begleiten und unterstützen. Das Leitbild des Goethe-Gymnasiums nimmt an zwei Stellen auf die digitale Bildung Bezug: „Die Bildung am Goethe-Gymnasium bietet den Heranwachsenden insbesondere in der digitalen Welt eine umfassende Allgemein- und Menschenbildung, einen Kompass auf ihrem Lebensweg.“ Und „Mit Goethe, Bits und Bytes, mit Neugier und Humor (...) fördern wir die kritische Auseinandersetzung mit den Themen unserer Zeit“.

Im Schulprogramm hat die digitale Bildung im Kapitel Unterrichtsorganisation einen eigenen Schwerpunkt. Hier wird auf das Medienkonzept verwiesen und es werden die konkreten Angebote genannt. Der Ausbau der digitalen Bildung für alle Jahrgänge ist zudem einer der unbefristeten Entwicklungsschwerpunkte, die im Schulprogramm aufgeführt sind.

Für diese Herausforderungen ist die Schule mit IT-Medien gut ausgestattet. In den Jahren 2019-2022 wurden viele Geräte ausgetauscht, insbesondere wurden überall LED-Beamer installiert. Das Internet wurde auf 50 DSL beschleunigt und durch Accespoints und mobile Router ein flächendeckendes WLAN installiert. Ein Anschluss an Glasfaser ist anzustreben.

Seit 1. März 2018 wird das Goethe-Gymnasium im Kontext des Rahmenvertrags IT-Experten der Senatsverwaltung für den edukativen Bereich unterstützt. Dies ist eine gute Gelingensbedingung für die weitere Entwicklung.

Die Schulkonferenz hat im Schuljahr 2017/18 beschlossen, am Projekt Calliope sowie am Modellversuch „Digitale Welten“ teilzunehmen. Die Calliope-AG (für die Klassenstufen 5 und 6) läuft seit dem Schuljahr 2018/19 erfolgreich, der Kurs „Digitale Welten“ (zweisemestriger Grundkurs für die Oberstufe) wird erstmals im Schuljahr 2019/20 angeboten. Darüber hinaus werden seit 2019/20 auch für die Klassenstufen 7 und 8 sowie für die Klassenstufen 9 und 10 zwei weitere Informatik-AGs angeboten, in denen den Schülerinnen und Schülern u.a. mit mBots, LegoMindstorms und Arduino Grundkenntnisse in der Robotik sowie der imperativen und objektorientierten Programmierung vermittelt wird. Im Rahmen der AGs wird auch besonders interessierten Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gegeben, an Informatik-Wettbewerben teilzunehmen (z.B. dem Informatik-Biber, dem Jugendwettbewerb und dem Bundeswettbewerb Informatik sowie der Informatik-Olympiade). Seit dem Schuljahr 2019/20 wird also den Schülerinnen und Schülern aller Jahrgangsstufen ein Angebot im Bereich der digitalen Bildung gemacht.

Ein Schwerpunkt ist auch die Elternarbeit zum Thema Mediennutzung. Regelmäßig finden Elterninformationsabende mit einem externen Referenten statt. 2018 gab es einen Vortrag zum Thema „Heranwachsen mit digitalen Medien“ und 2019 einen Vortrag zum Thema „Eintauchen in digitale Spielwelten: Aktuelle Highlights, Problembereiche, Handlungsmöglichkeiten für Eltern“. Die Pandemie hat diese Tradition unterbrochen. Jedoch wurde eine AG „Goethe-Goes-Digi“ mit hoher Elternbeteiligung gegründet, die nun in eine Steuergruppe zur Digitalen Bildung mündet.

Die Pandemie hat die digitale Entwicklung am Goethe-Gymnasium beschleunigt und nachhaltig verbessert. Im Kollegium hat sich eine Supportgruppe aus digital-afinen Lehrerinnen und Lehrern gebildet, die unschätzbare Beratungs- und Unterstützungsangebote, Mikrofortbildungen und Initiativen zum Ausbau des digitalen Medienangebotes startete und weiterhin begleitet. Leitlinien zu salzH wurden 2021 partizipativ entwickelt und von der Schulkonferenz verabschiedet. Sie sind Teil des Medienkonzeptes. Es wird im Schuljahr 2022-23 angestrebt auch für BYOD Leitlinien partizipativ zu entwickeln.

In einer Zeit, in der digitale Medien und Kommunikationstools das soziale, das gesellschaftliche und das persönliche Leben der Menschen immer mehr durchdringen, muss es Aufgabe der Schule sein, dazu beizutragen, dass die jungen Menschen in mündiger Weise an dieser Entwicklung teilhaben können. Ein mündiger Umgang mit digitalen Medien bedeutet nicht allein, diese Medien zu kennen und den Umgang mit ihnen zu beherrschen. Dazu gehört auch die Fähigkeit, in den einzelnen Lebens- und Arbeitssituationen das jeweils angemessene Medium auszuwählen und sich ggf. auch für ein entsprechendes analoges Medium entscheiden zu können. Kenntnisse über den Schutz persönlicher Daten sind extrem wichtig geworden. Die Ausbildung dieser Fähigkeiten erfordert einen Entwicklungsprozess, der sich über Jahre erstreckt und mit der Entwicklung der allgemeinen menschlichen Reife korreliert.

Das vorliegende Medienkonzept baut auf den Medienkonzepten der Jahre 2014, 2018 und 2019 auf. Es wurde im Schuljahr 2022-23 grundlegend überarbeitet. Wegen des rasanten digitalen Wandels ist eine regelmäßige Revision des Medienkonzeptes sowohl in pädagogisch-didaktischer als auch in technischer Hinsicht sinnvoll.

II Pädagogische Strategie/Mediennutzungskonzept

Allgemeines Konzept zur pädagogischen Mediennutzung

Über die Verwendung digitaler Medien in konkreten Unterrichtszusammenhängen hinaus ist es notwendig, auch die Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler bei der Verwendung digitaler Medien in ihrer individuellen Arbeit zu fördern.

Die in diesem Teil skizzierten Vorhaben sollen in der folgenden Phase der Entwicklung des Medienkonzepts zu konkreten unterrichtlichen Maßnahmen weiterentwickelt werden.

Digitale Medien gewinnen ihre besondere Bedeutung im Bereich der persönlichen Arbeits- und Lernorganisation. Dieser Bereich greift tief in die persönliche Selbstorganisation hinein und erfordert deshalb für den Einzelnen ein hohes Maß an Kenntnissen und Fertigkeiten in der Verwendung von Techniken und Programmen. Darüber hinaus ist ein hohes Maß an Reflexion über die Wahl der jeweils geeigneten Programme und Apps, einer geeigneten Suchmaschine und des Datenschutzes erforderlich.

Einen wesentlichen Teil der schulischen Erziehung im Bereich der elektronischen Medien wird also die Anleitung und das Training im Umgang mit Software für den persönlichen Gebrauch der Schülerinnen und Schüler darstellen.

Wünschenswert ist, dass sich die Schülerinnen und Schüler bewusst machen, dass es zu vielen digitalen Arbeits-Medien immer auch ein entsprechendes analoges Arbeits-Medium gibt. Und erst wenn die Schülerinnen und Schüler beide Arten von Medien beherrschen, sind sie in der Lage, das in der jeweiligen Situation für sie effizientere Medium zu wählen.

Je bewusster und erfahrener die Schülerinnen und Schüler in ihrem persönlichen Umgang mit elektronischen Medien für die eigene Arbeits- und Lernorganisation sind, desto zielgerichteter können sie sich in die unterrichtsbezogene Arbeit mit elektronischen Medien einbringen, wie sie in Teil I des Medienkonzeptes skizziert ist.

Die Anleitung und das Training im persönlichen Gebrauch für die eigene Arbeits- und Lernorganisation der Schülerinnen und Schüler lassen sich in folgende Einzelbereiche gliedern:

Arbeitsform	entsprechende elektronische Medien
Wie organisiere und ordne ich meine eigene Arbeit?	Terminkalender, Mind-Maps, Projekt-Management, flowchart-Programme
Wie gewinne ich für mich relevante Informationen?	Zielgerichtete Suchmaschinen-Anfrage, Auswertung von Zeitungen und Fernseh-Dokumentationen, Auswertung von Podcasts
Wie kommuniziere ich mit anderen und tausche mich mit ihnen aus?	Soziale Netzwerke, Videokonferenzen, themenorientiertes E-mailing, Foren-Diskussionen
Wie artikuliere ich meine eigenen Inhalte gegenüber anderen, sodass ich mich konstruktiv in die gemeinsame Arbeit einbringen kann?	Arbeit im virtuellen Klassenraum und auf digitalen Lernplattformen, Arbeit mit gemeinsamen Dokumenten, Desktop- Sharing-Software, Video-Konferenz

Wie ordne und archiviere ich Informationen und eigene Ausarbeitungen?	Umgang mit dem Datei-System, Suchanfrage an die eigene Festplatte, Scatchbook-Software, Wikis, Anlegen einer eignen Datenbank
Wie bereite ich meine eigenen Ausarbeitungen so auf, dass ich sie situationsbezogen veröffentlichen kann?	Benutzung von Präsentations-Software, z.B. Powerpoint, prezi; Umgang mit Tabellenkalkulationsprogramen, z.B. Excel (z.B. bei der Portfolio-Arbeit)

Fächerorientiertes Konzept der Mediennutzung und Medienschulung

Das vorliegende Medien-Konzept geht von den einzelnen Unterrichtszusammenhängen aus, in denen digitale Medien verwendet werden sollen, ordnet diese aber den einzelnen Jahrgangsstufen zu, um mit dem jeweils steigenden Grad der Komplexität der Verwendung elektronischer Medien den Notwendigkeiten der altersmäßigen Entwicklung zu entsprechen.

Dabei wird die jeweilige Verwendung den entsprechenden Kompetenzbereichen zugeordnet, wie sie der eEducation Masterplan des Landes Berlin vorsieht:

Kompetenzbereich 1: Handhabung und Modellvorstellung (bedienen, modellieren, durchschauen)

- Praktische Fähigkeiten; Bedienung der technischen Umgebung
- Verfügung über grundlegende Konzepte und Vorstellungen, wie etwas funktioniert; Einsichten in Hintergründe und Zusammenhänge zwischen Bedienung und Funktion

Kompetenzbereich 2: Anwendung (sich informieren, selbst gestalten, kommunizieren)

- Zielgerichtete Nutzung, Bearbeitung von Arbeitsaufträgen; Einsatz als Medium oder Werkzeug im Lernprozess
- Einsatzbereiche in der Lebens- und Berufswelt bzw. in Wissenschaft und Forschung

Kompetenzbereich 3: Soziokulturelle Reflexion (kritisch nutzen, analysieren, bewerten)

- Gestalterische, kritische, bewertende, gesellschaftliche Aspekte
- Reflexion des Umgangs mit IT

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
5	Individuelle Förderung durch Nutzung von Lernprogrammen	Deutsch, Mathematik	1, 2	
	Medienunterstütztes Präsentieren	NAWI	2	
	Lernsoftware im Rahmen des Lehrbuchs Adeamus (bis einschließlich Klassenstufe 8)	Latein	1	
	Lernsoftware/Filmclips im Rahmen des Lehrbuchs	Englisch	2	
	Umgang mit verschiedenen Aufgabenformaten, z.B. Email schreiben, Arbeit im Lernraum	Englisch	1,2	
	Einführung in die Robotik und Programmierung mit Calliope	AG Informatik I	1,2	
	Gefahren im Netz (Polizeivortrag)			
6	Individuelle Förderung durch Nutzung von Lernprogrammen	Deutsch, Mathematik	1, 2	
	Medienunterstütztes Präsentieren (z.B. mit Powerpoint)	NAWI	2	
	Lernsoftware im Rahmen des Lehrbuchs Adeamus (bis einschließlich Klassenstufe 8)	Latein	2	
	Lernsoftware/Filmclips im Rahmen des Lehrbuchs	Englisch	1	
	Einführung in die Robotik und Programmierung mit Calliope	AG Informatik I	1, 2	

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
7	Grammatik- und Rechtschreibübungen	Deutsch	1	
	Medienprojekt der „Berliner Morgenpost“: Schüler machen Zeitung (Anfertigen von Artikeln, Interviews, Rezensionen)	Deutsch	2	
	Elektronik Basics	Physik	1,2	
	Lernsoftware im Rahmen des Lehrbuchs Prima Nova (bis einschließlich Klassenstufe 8)	Latein	1,2	
	Lernsoftware/Filmclips im Rahmen des Workbooks	Englisch	2	
	Einführung in die Robotik und Programmierung mit mBots und LegoMindstorms	AG Informatik II	1,2,3	
	ITG lt. Rahmenplan	ITG	1,2,3	
	Vulkanismus in Italien	Geografie	1,2	
	Wohnungsgestaltung	Kunst	2	
	10-Finger-Tippen			
Elektronische Musik: Soundtrack und digitale Komposition und Bearbeitungsmöglichkeiten	Musik	1,2		

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
8	Bewerbungen 2.0 – Die Digitalisierung des Arbeitsmarktes	Deutsch	2	Bewerbungsportale und Bewerbungsforen im Internet
	Metalle in Handys – wie nachhaltig müssen wir mit den Geräten umgehen?	Chemie	2	Online recherchieren; interaktive Übungen
	Lernsoftware im Rahmen des Lehrbuchs Prima Nova (bis einschließlich Klassenstufe 8)	Latein	1	
	Media Messages	Englisch	3	Vielfalt der Medien, Serienstars und Seifenopern, Bedeutung der Medien im eigenen Leben, Vor- und Nachteile verschiedener Medienarten
	Lernsoftware/Filmclips im Rahmen des Lehrbuchs	Englisch	2	
	Einführung in die Robotik und Programmierung mit mBots und LegoMindstorms	AG Informatik II	1, 2, 3	
	Nutzungskonflikte in den Savannen und im tropischen Regenwald	Geografie	2, 3	Kritische Auswertung von Bildern, Satellitenbildern, Artikeln, Karikaturen aus klassischen und Online-Medien
	Elektronische Musik: Soundtracks und digitale Komposition und Bearbeitungsmöglichkeiten	Musik	1,2	
	<ul style="list-style-type: none"> - Soziale Netzwerke: Chancen und Gefahren - Datensicherheit und Persönlichkeitsrechte im Netz - Cyberstalking und Cybermobbing - Ursachen und Gefahren exzessiven Medienkonsums 	Ethik	3	Die ersten beiden Themen werden schon im ITG-Modul der Kl. 7 angerissen und ggf. auch im Ethikunterricht der Kl. 7 behandelt.

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
9	Homepages, Blogs, Twitter – Formen der Literatur im Internet Gewalt in der Realität und in virtuellen Umgebungen (Filme, TV, Computerspiele): ihre Bewertung und die Diskussion über ihre Wirkungen	Deutsch	3	Internet-Recherche
	Atommodelle im Wandel der Zeit, Animationen zu Versuchen von Rutherford und Bohr	Chemie	2	Online recherchieren; interaktive Übungen
	Lernsoftware/Filmclips im Rahmen des Lehrbuchs	Englisch	2	Internet, Verstehen und Erstellen von Blogs, Einführung in die Filmanalyse, ggf. ein eigenes Drehbuch schreiben, Medienvokabular
	„Media Mad“/ Media Literacy	Englisch	3	Szenen aus einem Film über eine Reality Show (z.B. The Truman Show); Rolle der Medien im Alltagsleben
	Analyse diskontinuierlicher Texte wie Graphiken, Statistiken, Bildern	Englisch	3	
	Robotik sowie imperative und objektorientierte Programmierung	AG Informatik III	1,2,3	
	Einführung in Filmsprache. Praxis: Handyfilm/Filmen und Filmschnitt mit Tablets (POV-Kameraperspektiven, digitaler Filmschnitt)	Kunst	2	Copyright und Persönlichkeitsrechte werden problematisiert. Musikdownloads nur von jamendo.de (lizenzfreie Musik). Verwendete Programme: Adobe Premiere CS5 und Adobe Encore CS5
	Filmmusik: Computer als Aufnahme- und Bearbeitungswerkzeug	Musik	1,2,3	

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
10	Verfilmung literarischer Vorlagen	Deutsch	2	Schüler verfilmen ausgewählte Romanszenen (Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Kunst)
	Excel- Tabellen	Mathematik	1,2	
	Das Smartphone: mehr als ein Telefon	Physik	1,2	Nutzung des Smartphones als Messinstrument (Einsatz im Schülerexperiment)
	Projektarbeit im Rahmen des Moduls „Classical Civilization“ mit Erstellen eines Portfolios am Computer	Latein / Englisch	2	
	Media literacy: the genre of the teen film	Englisch	3	Film analysis, film presentation, environmental films, understanding
	Analyse diskontinuierlicher Texte wie Graphiken, Statistiken, Bildern	Englisch	3	Film categories, film review
	Robotik sowie imperative und objektorientierte Programmierung	AG Informatik III	1,2,3	
	Klimawandel und Klimaschutz	Geografie	2,3	Präsentieren: Präsentationstechniken auswählen und verwenden, Feedback-Kultur Quellen kritisch beurteilen
	Fotografiegeschichte, Fotografiesprache: Digitalfotografie, digitale Bildbearbeitung	Kunst	2	Copyright und Persönlichkeitsrechte werden problematisiert. Verwendete Programme: Adobe Photoshop CS5, Gimp 2, Paint.NET

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
11	Literatur und Literaturkritik im Internet: Rezensionen, Buchbesprechungen	Deutsch	3	Zeitung vs. Amazon bzw. Perlentaucher.de etc. (Seriosität, Qualität der unterschiedlichen Quellen)
	Nutzung moderner computergestützter Messmethoden	Physik	1,2	Umgang mit Casey Messsystem
	Naturwissenschaftliche Präsentationstechniken	Physik	1,2	Erstellen von Grafiken aus Datensätzen, gestalterische Elemente (insb. bei Posterpräsentationen)
	Arbeit mit Messwertprogrammen	LK Chemie		z.B. Leitfähigkeitskonzentration, Gaschromatographie
	Media Literacy: filmic devices, film analysis	Englisch	3	Filmische Umsetzung von Literatur (z.B. in Form eines Trailers)
	Analyse diskontinuierlicher Texte wie Graphiken, Statistiken, Bildern, Flyern, Erstellen von Flyern	Englisch	2, 3	
	Analyse der Raumstrukturen in Europa	Geografie	1, 2, 3	Einführung in WebGIS
	Rechner und Netze, Datenbanken und Datenschutz, Grundlagen der Programmentwicklung	GK Informatik (in-Z1/2)		voraussichtlich ab 2020/21
	Videokunst/Performance (KU1) Referate/Vorträge mit Power Point	Kunst	2	Copyright und Persönlichkeitsrechte werden problematisiert. Musikdownloads nur von jamendo.de (lizenzfreie Musik). Verwendete Programme: Adobe Premiere CS5 und Adobe Encore CS5
	Erstellung von Plakaten und Flyern im Rahmen von ku1 und für den Tag der offenen Tür (KU2)	Kunst	2	Verwendete Programme: Adobe Photoshop CS5, Adobe Illustrator CS5, Gimp 2, Paint.NET
Durchführung von Onlinetests, Erlernen von Recherchetechniken, Internetrecherche, Erlernen von	GK Studium und Beruf	1,2,3		

	Präsentationstechniken, Präsentationstraining, Datenbankarbeit, Erstellung eines Portfolios am Computer			
	Grundkurs Digitale Welten lt. Rahmenplan (Kommunikation und digitale Medien; digitale Techniken in der Produktion; digitaler Wandel im Alltag; Forschung im Wandel)	GK Digitale Welten	1,2,3	

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
12	Filmische Darstellungsmittel und ihre Wirkungsmöglichkeiten: Theaterinszenierungen und Literaturverfilmungen als Textinterpretationen erfassen und beurteilen	Deutsch	2, 3	Zusammenarbeit mit dem Fachbereich Kunst
	Erstellung von eigenen Filmen oder anderen audiovisuellen Präsentationsformen	Deutsch	2,3	
	Arbeit mit Messwertprogrammen	LK Chemie	1,2	z.B. Leitfähigkeitskonzentration, Gaschromatographie
	Datenbanken und Softwareentwicklung I, Datenbanken und Softwareentwicklung II	GK Informatik (in-1/2)	1,2,3	voraussichtlich 2021/22
	Erstellung von Plakaten und Flyern im Rahmen von ku4 und für den Tag der offenen Tür (KU4), Referate/Vorträge mit Power Point.	Kunst	2	Verwendete Programme: Adobe Photoshop CS5, Adobe Illustrator CS5, Gimp 2, Paint.NET
	Erstellung von Werbefilmen im Rahmen von ku4	Kunst	2	Verwendete Programme: Adobe Premiere CS5 und Adobe Encore CS5
	Grundkurs Digitale Welten lt. Rahmenplan (Kommunikation und digitale Medien; digitale Techniken in der Produktion; digitaler Wandel im Alltag; Forschung im Wandel)	GK Digitale Welten	1,2,3	
	Recherche zu aktuellen politischen Themen und Veröffentlichung der eigenen Ausarbeitungen im virtuellen Klassenraum	PW	2	Einstieg in das Konzept online-teamwork

Klassenstufe	Inhalt	Referenzfach	Kompetenzbereich	Bemerkungen
jahrgangs- übergreifend	Recherche-Arbeiten, Nutzung von Lernplattformen, insbesondere Nutzung der Notebooks bei projektartigem Unterricht	NaWi, Biologie, Chemie	1,2,3	
	Arbeit mit Bildschirmexperimenten und Animationen, Postererstellung	Physik	1,2,3	
	Lernen von Vokabeln mit digitalen Hilfsmitteln	Latein, Griechisch, Englisch	1,2,3	Lernen und kollaboratives Erstellen von Vokabellisten (z.B. Quizlet)
	Arbeiten mit dem digitalen Bildarchiv "Prometheus" der Uni Köln	Kunst	1,2,3	
	Service für andere Fächer und für Schulveranstaltungen: Unterstützung bei der Erstellung von Filmen	Kunst	1,2,3	
	Erstellen von Podcast	Latein, Griechisch, Englisch	2	
	Kollaboratives Arbeiten	alle	2	Etherpad im LR
	Graphische Strukturierungen (Sachfelder, Wortfelder etc.)	alle	2	z.B. Wortschatzarbeit (Sachfelder, Wortfelder); Zusammenfassung von Argumentationen mit Taskcards; Differenzierung eines Themas mit MindMap
	Nutzung interaktiver Übungs- und Aufgabenformate	alle	1,2,3	z.B. Aufgabenformate zu Formen im Lernraum, LearningApps, Learning Snacks
	Erstellen interaktiver Übungen / Quizze	alle	1,2,3	z.B. als Sicherung in einem Kahoot
	Nutzung elektronischer Wörterbücher		2	z.B. Gemoll.eu
	Storyboards		2	- Drehbuch zu einer Metamorphose - Visualisierung römischer Esskultur mit storyboardthat.com
Erstellung eines Glossars	alle	2	Glossar im LR (grammatische Fachbegriffe,	

				Kasusfunktionen, Stammformen)
	Lernen von Phänomene mit Erklärvideos	alle	1	Nutzung vorhandener Erklärvideos (z. B. magister digitalis) oder Erstellen eigener Erklärvideos
	Visualisierung von Texten	alle	2	z. B. mit StopMotion z. B. Metamorphose, Höhlengleichnis

III Fortbildungskonzept

Zur erfolgreichen Umsetzung des Medienkonzeptes ist es notwendig, die Lehrkräfte regelmäßig fortzubilden. Fortbildungsbedarf besteht insbesondere in folgenden Bereichen:

Fortbildungsinhalt	Zielgruppe	Bemerkung / Notizen Hinweise / Niveaustufe
Bsp.: Arbeiten mit den interaktiven Whiteboards und der Präsentationssoftware „Active Inspire“	Alle Lehrkräfte	Einstiegsfortbildung und Fortbildungen für Fortgeschrittene
Arbeiten in und mit dem Lernraum und dessen interaktiven Tools ; entsprechende Schulungen	alle Lehrkräfte, insbesondere neue Lehrkräfte müssen eingewiesen werden	Der Lernraum-Berlin wird seit 2020 intensiv auch für die Kollegiale Zusammenarbeit genutzt.
Umgang und Nutzung des Schulservers (SBE, Linux)	Alle Lehrkräfte	Einstieg + Fortgeschritten, insb. Dateiablage und -austausch, Nutzung Online-Raumbuchung
Schulung in der Verwendung von Tablets	Alle Lehrkräfte	
Fachspezifische Lernsoftware	Alle Lehrkräfte	z.B. Filmschnitt, Simulationssoftware, Physikalische Messungen, Mathematische Modellierung
Digitale Lernstandsdiagnosen und Lernausgangslagen	Fachbereiche	Vor allem: De, Ma, FS
Soziale Medien, Cybermobbing, Gaming, Computersucht	Klassenlehrer, Vertrauenslehrer, Krisenteam	Elternarbeit
Datenschutz, Copyrightfragen u.a.	Alle Lehrkräfte	
Digitale Lernerfolgskontrollen und Diagnostiktools		
Bolle		

IV a) Technisches Raum- und Ausstattungskonzept

Die im vorliegenden Medienkonzept beschriebenen unterrichtlichen Vorhaben erfordern eine entsprechende technische Ausstattung der Schule. Der derzeitige Stand und die notwendige weitere Entwicklung der technischen Ausstattung werden in diesem Teil beschrieben. Für den Erwerb und die Verbesserung der in Teil II des Medien-Konzepts dargelegten Kompetenzen soll den Schülerinnen und Schülern zunehmend die Benutzung eigener privater Geräte in der Schule ermöglicht werden. BYOD ("Bring your own device")-Systemlösungen sollen daher gefördert werden.

Derzeitige Ausstattung mit elektronischen Medien für den Unterricht	
Computer-Raum mit 32 digitalen Arbeitsplätzen	
35 Interactive Whiteboards in allen Fach-Unterrichtsräumen und Klassenräumen. Ein zukünftiger Kursraum ist noch ohne digitalen Arbeitstools, da dieser bislang als Oberstufenraum genutzt wurde (Stand Okt 2022), zunehmen stellen wir auf die Technik des „Spiegelns“ um, das heißt ein Whiteboard ist mit Beamer ausgestattet, die interaktive Arbeit erfolgt über ein Tablett. Alle Beamer sind auf LED-Beamer umgestellt.	
mehrere Dokumenten-Kameras	Die Dokumenten-Kameras werden rege genutzt.
12 Notebooks im Fachbereich Naturwissenschaften inkl. 1 Funk-Router 22 Notebooks im FB Chemie 20 Notebooks für den Kurs Digitale Welten wurden 2018 angeschafft, die auch zur Benutzung durch andere Lerngruppen zur Verfügung stehen. Weitere 10 moderne Notebooks sind 2019 als Spende eingegangen.	
3 Panels in den naturwissenschaftlichen Räumen	
Je ein Klassensatz Calliope, mbots, LegoMindstorms und Arduino für den AG-Bereich.	
30 I-pads für mobile Unterrichtseinsatz wurden 2018 angeschafft.	
Medieninsel mit 7 Schülercomputern, 2 Lehrercomputern im FB Kunst	
4 mobile Notebook-Beamer-Kombinationen	
Geplante notwendige Erweiterung der Ausstattung mit elektronischen Medien	
Betriebssystem Windows 10	

<p>Dokumentenkameras etc. für alle Unterrichtsräume. Boxen zur sicheren Verwahrung werden in allen Räumen installiert. Diese werden mit den gleichen Schließzylindern ausgestattet wie die Unterrichtsräume.</p>	<p>Der sukzessive Wechsel von den Kreide-Tafeln zu den elektronischen Tafeln in den vergangenen Jahren hat mit der technischen Möglichkeit vorbereitete Tafelbilder auch wiederzuverwenden und Ton-, Film- und Internet-Inhalte ad hoc zu verwenden hat die Unterrichts-Arbeit in vielen Teilen deutlich erweitert und intensiviert. Eine handhabungsfreundliche Ausstattung (HDMI-Kabel, Apple-TV oder vergleichbare Adapter, etc.) wird zunehmend integriert.</p>
<p>Einrichtung von Computer-Lerninseln in den verschiedenen Fach-Räumen, insbesondere im Fachraum Geographie</p>	<p>Hier besteht das Vorhaben, aus der allgemeinen Unterrichts-Arbeit kleine Arbeitsgruppen mit einem Recherche-Auftrag zu bilden.</p>
<p>Weitere 10 Notebooks als mobile Klassenraum-Ausstattung</p>	<p>Die Schule benötigt dringend die Möglichkeit, mindestens zwei Klassen zur gleichen Zeit in voller Klassenstärke Computer-Arbeitsplätze bereit zu halten. Die Auslegung eines zweiten Computer-Raumes mit mobilen Notebooks trägt einerseits der angespannten Raum-Situation der Schule Rechnung, andererseits bietet es sich an, mehrere kleinere Arbeits-Gruppen zur gleichen Zeit mit Computer-Arbeitsplätzen auszustatten.</p>
<p>Mittelfristig geplante notwendige Erweiterung der Ausstattung mit elektronischen Medien</p>	
<p>Installierung eines sog. BYOD-Systems und Entwicklung von Leitlinien zu deren Einsatz mit vollständiger WLAN-Abdeckung des Unterrichts-Hauses</p>	<p>Die in Teil II beschriebene Entwicklung der persönlichen Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler erfordert zunehmend die Einbeziehung der privaten Geräte der Schülerinnen und Schüler. BYOD („bring your own device“) Systeme ermöglichen die Einbindung der privaten Notebooks und Tablets der der Schülerinnen und Schüler in einem einheitlichen Netzwerk. Durch Router (auch mobil) wurde 2021 die WLAN-Ausstattung verbessert.</p>
<p>Einrichtung individueller Computer-Arbeitsplätze für Schülerinnen und Schüler in der Schule</p>	<p>Auch wenn für die Schülerinnen und Schüler zunehmend ihre eigenen Geräte in der Schule verwenden können, ist die Zurverfügungstellung von öffentlichen Computer- Arbeitsplätzen für die Schülerinnen und Schüler in der Schule notwendiger Bestandteil der Unterrichtsziele entsprechend dem Teil II des vorliegenden Medien-Konzepts.</p>
<p>In der beschriebenen Erweiterung der Ausstattung mit digitalen Medien ist die Anschaffung geeigneter Unterrichts- Software noch nicht erfasst, diese wird von den Fachbereichen angeschafft, insbesondere auch Apps für die I-Pads.</p>	

IV b) Anschaffungen und Anschaffungsbedarf im Rahmen des Digitalpakts

Im Rahmen des Digitalpakts sind insbesondere folgende Anschaffungen geplant:

- neuer SBE-Server wurde 2021 installiert (Mit Hilfe des Schulservers wird die Client- und Benutzerverwaltung [Management der Schulcomputer sowie Nutzeranmeldung mit entsprechenden Datenberechtigungen] sowie weitere Funktionen für das kooperative Arbeiten mit den Schulcomputer unter Berücksichtigung des Jugendschutzes umgesetzt und ist außerdem für die IT-Sicherheit des Schulnetzes notwendig.)
- eine neue Vernetzung des Informatikraumes wurde 2021 umgesetzt
- 3-D-Drucker
- LED-Beamer in allen Räumen (Umrüstung der Interaktivboards) sind teilweise aus dem Digitalpakt finanziert
- W-LAN im ganzen Schulgebäude durch die Finanzierung von mobilen Routern wurde umgesetzt
- Weitere Interaktivboards wurden teilweise aus dem Digitalpakt finanziert
- Modems/Adapter zum Verbinden der Endgeräte mit Beamern (für alle Räume), z.B. Apple-TV-Modems, ebenso aber auch Geräte, die sowohl für Apple als auch Android funktionieren.
- FB Kunst: 6 MAC-Books (Filmschnitt etc.)
- FB Nawi: 12 neue Laptops (Die XP-Notebooks sind völlig veraltet.)
- weitere mBot-, LegoMindstorms-, Arduino- und Rasperry-Pi-Bausätze für Fortgeschrittene für die AGs, den GK Digitale Welten und den geplanten GK Informatik

V Support- und Wartungskonzept

Das Goethe-Gymnasium nimmt am Projekt-IT-Wartung teil. In Wilmersdorf-Charlottenburg kooperieren wir im Schuljahr 2019/20 mit der Firma Cancom.

VI Zuständigkeiten innerhalb und außerhalb der Schule

Bereich	Zuständigkeit	Hinweise, Telefon
Medienkonzept (Entwicklung/Umsetzung)	Medienkonzept-Gruppe: Herr Freese, Fachverantwortliche, Herr Lehmann	Steuergruppe „Digitale Bildung“ Digi-Gruppe der Lehrkräfte
IT-BetreuerIn (ITB)	Frau Wendler, Herr Lehmann	
IT-RegionalbetreuerIn (ITRB)	Herr	itrb-...@berlin.de
IT-ExpertIn	Herr Gigena, Cancom	Projekt IT-Wartung der Senatsverwaltung
Kontakt Server-Support	Firma SBE	
Kontakt Client-Support	IT-Experte: Herr Gigena Firma Cancom	Projekt IT-Wartung der Senatsverwaltung
Zugang zum Warenkorb des IT-Dienstleistungszentrums des Landes Berlin	Schulleitung/ Verwaltungsleitung ab Januar 2020	

Bei der Bestellung IT-naher Technik arbeiten wir nach Möglichkeit mit dem IT-Dienstleistungszentrum (ITDZ) Berlin

Zu den Aufgaben der **IT-Betreuerin** bzw. des **IT-Betreibers (ITB)** der Schule gehören laut eEducation Masterplan:

- Betreuung, Unterstützung und Beratung von Lehrerinnen und Lehrern beim IT- Einsatz in der eigenen Schule.
- Beratung und Planung bei der Ausstattung der Schule mit Hard- und Software sowie Beratung der schulischen Gremien bei Entscheidungen im IT- Bereich.
- Koordination der Fortbildungen mit Medienbezug des Kollegiums.
- Federführung für die Erstellung des IT-Konzeptes („Medienkonzept“) der Schule unter Berücksichtigung des IT-Gesamtkonzeptes sowie in Abstimmung mit dem ITRB der Region.
- Pflege, Sichtung und Kontrolle des schulischen IT-Angebots der Schule.
- Gemeinsame Verantwortung mit der Schulleitung für die Fortschreibung des IT-Inventarverzeichnisses.
- Pflege und Verwaltung des Softwarebestandes (Lizenzen), der Datenträger, Handbücher und anderer Arbeitsmaterialien.
- Installation und Pflege von Anwenderprogrammen und Lernsoftware, Feststellen und Eingrenzen von Fehlerzuständen bei Hard- und Software, Veranlassung der Reparatur in Absprache mit der Schulleitung und dem Schulträger.

Aufgaben der **IT-Regionalbetreuerinnen** bzw. **IT-Regionalbetreuers (ITRB)** zur Unterstützung von Schulen laut Vorgaben des eEducation Masterplans:

- Sie wirken bei Planung, Umsetzung und Auswertung der pädagogischen und technischen IT-Betreuung an den öffentlichen allgemeinbildenden Schulen des Landes Berlin mit.
- Sie beraten die Schulen und sind Ansprechpartner für die ITBs und vermitteln ggf. technische Hilfe nach dem Konzept für die technische IT-Betreuung.
- Verbindung zur Regionalen Fortbildung Berlin/Regionenverbände

