

<b>Kompetenzstufe 1</b>						
Die Schülerinnen und Schüler ...						
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	- informieren sich unter Anleitung mithilfe von Medien.	- beherrschen den Umgang mit altersgerechten Suchmaschinen.	- entwickeln erste Suchstrategien.	- entnehmen zielgerichtet Informationen aus altersgerechten Informationsquellen.	- erarbeiten Kriterien zur Bewertung von Informationsquellen.	- speichern Daten und Informationen sicher und auffindbar.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	- kommunizieren und interagieren mit Hilfe verschiedener digitaler Kommunikationsmöglichkeiten.	- sprechen über Medienerfahrungen und tauschen sich über Wahrnehmung und Wirkung von medialer Kommunikation aus.	- formulieren Verhaltensregeln für digitale Umgebungen und wenden diese an.	- nutzen in kooperativen Arbeitsprozessen digitale Werkzeuge.	- teilen Dateien, Informationen und Links (inkl. Quellenangabe).	
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	- sammeln und führen vorhandene Inhalte in verschiedenen Formaten zusammen.	- planen und entwickeln unter Anleitung Medienprodukte in vorgegebenen Formaten.	- präsentieren, bzw. veröffentlichen oder teilen ihre Medienprodukte.	- beachten den Unterschied zwischen eigenen und fremden Medienproduktionen.		
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	- benennen Risiken und Gefahren digitaler Umgebungen und entwickeln ein grundlegendes Sicherheitsbewusstsein.	- wenden einfache Strategien zum Merken und Verwalten sicherer Zugangsdaten an (zum Beispiel personalisierte Accounts).	- nutzen Strategien zur Herstellung von Gerätesicherheit (Virens Scanner, Firewall, Zugangssicherung, etc.).	- benennen die Chancen und Risiken (finanziell, sozial, gesundheitlich) digitaler Umgebungen.	- beschreiben die Auswirkungen digitaler Technologien auf Natur und Umwelt.	
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	- beachten die Unterschiede verschiedener digitaler Umgebungen (z. B. Apps, Webseiten, Textverarbeitung, Tabellenkalkulation).	- benennen einfache Grundfunktionen von digitalen Werkzeugen (zur Verarbeitung von Daten und Informationen).	- wählen altersgemäße digitale Lernmöglichkeiten aus.	- wenden einfache Funktionen von digitalen Werkzeugen (unter Anleitung) an.	- identifizieren technische Probleme.	- erkennen eigene Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge.
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	- stellen die Vielfalt der altersgemäßen Medienangebote und ihre Zielsetzungen dar.	- erkennen die Wirkung unterschiedlicher Darstellungsmittel in und durch Medien.	- beschreiben ihr eigenes Medienverhalten.	- setzen sich mit ihrem eigenen Medienverhalten auseinander.	- verarbeiten ihre Medienerlebnisse, indem sie Regeln für den bewussten Umgang mit Medien entwickeln.	



<b>Kompetenzstufe 2</b>						
Die Schülerinnen und Schüler ...						
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	- recherchieren in verschiedenen digitalen Umgebungen.	- analysieren relevante Quellen. - verarbeiten Suchergebnisse.	- analysieren und strukturieren themenrelevante Informationen aus Medienangeboten.	- organisieren, strukturieren und sichern Daten und Informationen.	- analysieren und vergleichen Inhalt, Struktur, Darstellungsart und Zielrichtung von Daten- und Informationsquellen.	- rufen Daten und Informationen von verschiedenen Orten ab.
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	- passen ihre Kommunikation und ihr Verhalten der jeweiligen digitalen Umgebung an.	- geben Erkenntnisse aus Medienerfahrungen weiter und bringen diese in kommunikative und kooperative Prozesse ein.	- beurteilen Chancen und Risiken verschiedener Kommunikationsmöglichkeiten in digitalen Umgebungen.	- reflektieren die Nutzung digitaler Kommunikationsmöglichkeiten und kommunizieren verantwortungsbewusst.	- führen in kooperativen Arbeitsprozessen mit digitalen Werkzeugen Daten, Informationen und Ressourcen zusammen.	- wählen in kooperativen Arbeitsprozessen passende digitale Werkzeuge bzw. Plattformen zum Teilen und beherrschen die Referenzierungspraxis (Quellenangaben).
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	- können technische Bearbeitungswerkzeuge sowie ästhetische Gestaltungsmittel benennen und wenden diese in verschiedenen Formaten (Text, Bild, Audio, Video, etc.) an.	- verarbeiten Informationen, Inhalte und vorhandene digitale Produkte weiter.	- präsentieren ihre Medienprodukte unter Einsatz digitaler Werkzeuge.	- definieren Kriterien für die Beurteilung von Medienprodukten.	- kennen die Bedeutung von geistigem Eigentum.	
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	- reflektieren ihr eigenes Nutzungsverhalten und vereinbaren Regeln zum Umgang mit digitalen Endgeräten.	- entwickeln ein Bewusstsein für Datensicherheit, Datenschutz und Datenmissbrauch, um ihre Privatsphäre durch geeignete Maßnahmen zu schützen. - wenden Strategien zum Selbstschutz und zur Selbstkontrolle an.	- reflektieren ihre Selbstdarstellung in sozialen Medien.	- nutzen digitale Werkzeuge (z. B. Apps) zur Förderung der eigenen Gesundheit.	- berücksichtigen Jugendschutz und Verbraucherschutzmaßnahmen.	- hinterfragen ihr eigenes Nutzungsverhalten digitaler Technologien hinsichtlich der Auswirkungen auf Natur und Umwelt.
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	- formulieren Anforderungen an digitale Lernumgebungen.	- setzen Werkzeuge bedarfsgerecht ein.	- beurteilen den Nutzen digitaler Lernumgebungen für den persönlichen Gebrauch.	- erarbeiten und formulieren erste algorithmische Zusammenhänge.	- ermitteln Bedarfe für die Lösung technischer Probleme. - identifizieren passende Werkzeuge zur Problemlösung. - entwickeln Lösungsstrategien.	- entwickeln und nutzen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	- reflektieren die Wirkung von Medien auf das eigene Handeln sowie auf Individuum und Gesellschaft.	- analysieren und vergleichen Medienangebote und deren Gestaltungsmittel.	- erkennen die Folgen ihrer Mediennutzung auf ihr persönliches Umfeld.	- analysieren und modifizieren den eigenen Mediengebrauch.	- orientieren ihre Mediennutzung an (z. B. durch das Grundgesetz formulierten) Werten.	- schätzen die Auswirkungen digitaler Technologien auf wirtschaftliche, soziale und politische Prozesse ein.



<b>Kompetenzstufe 3</b>						
Die Schülerinnen und Schüler ...						
<b>1. Suchen, Erheben, Verarbeiten und Aufbewahren</b>	- führen selbständig komplexe Medienrecherchen durch.	- interpretieren Informationen aus Medienangeboten und bewerten diese kritisch.	- bereiten Informationen unter Berücksichtigung rechtlicher Vorgaben auf.	- bewerten kriteriengeleitet Informationsquellen und Suchergebnisse.	- sichern Ergebnisse mit selbstgewählten Methoden und Strategien.	
<b>2. Kommunizieren und Kooperieren</b>	- verwenden verschiedene digitale Kommunikationsmöglichkeiten zielgerichtet, adressaten- und situationsgerecht.	- beteiligen sich an gesellschaftlichen Diskursen, und nutzen ihre Medienerfahrungen und Kommunikationsmöglichkeiten zur aktiven gesellschaftlichen Partizipation.	- berücksichtigen ethische Prinzipien und kulturelle Vielfalt bei der Kommunikation und Kooperation in digitalen Umgebungen.	- kooperieren selbständig, reflektiert sowie verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	- teilen ihre Produkte unter Berücksichtigung von Urheber- und Nutzungsrecht.	
<b>3. Produzieren und Präsentieren</b>	- setzen unterschiedliche Gestaltungsmittel zielgerichtet ein und dokumentieren ihren Produktionsprozess.	- integrieren eigene digitale Produkte in bestehendes Wissen.	- wählen geeignete Präsentationsformen für eine sach- und adressatengerechte Veröffentlichung ihrer Medienprodukte.	- geben kriteriengeleitet Rückmeldung zum Medienprodukt und zur Präsentation.	- berücksichtigen Persönlichkeits-, Urheber- und Nutzungsrechte bei ihren Gestaltungs- und Produktionsprozessen.	
<b>4. Schützen und sicher Agieren</b>	- agieren sicher und verantwortungsbewusst in digitalen Umgebungen.	- entwickeln ein Bewusstsein für ethische Fragen der Datenverwendung und bringen ihre Haltung in den gesellschaftlichen Diskurs ein.	- nutzen digitale Technologien für soziales Wohlergehen und Eingliederung.	- nutzen bewusst Internetdienste und wenden dort Strategien zum Schutz personenbezogener Daten an.	- identifizieren Mechanismen zur Verbraucher-manipulation und setzen mögliche Schutzmaßnahmen ein.	- nutzen digitale Technologien zum Schutz von Natur und Umwelt.
<b>5. Problemlösen und Handeln</b>	- bewerten und nutzen effektive digitale Lernmöglichkeiten und digitale Werkzeuge sowie Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen.	- beurteilen verwendete digitale Werkzeuge im Hinblick auf den Datenschutz und mögliche gesellschaftliche Auswirkungen.	- passen digitale Umgebungen und Werkzeuge zum persönlichen Gebrauch an.	- erkennen und formulieren algorithmische Strukturen in digitalen Werkzeugen. - planen und verwenden eine strukturierte, algorithmische Sequenz bei der Erstellung eigener Programme zur Problemlösung.	- finden Lösungen für technische Probleme und verstehen Funktionsweisen sowie grundlegende Prinzipien der digitalen Welt.	- setzen Lösungsstrategien effektiv um. - teilen Strategien zur Beseitigung eigener Defizite bei der Nutzung digitaler Werkzeuge mit anderen.
<b>6. Analysieren, Kontextualisieren und Reflektieren</b>	- beurteilen durch Medien vermittelte Rollen- und Wirklichkeitsvorstellungen.	- bewerten Medienangebote und deren Gestaltungsmittel. - reflektieren die Bedeutung von Medien für die Identitätsbildung (auch in gesellschaftlichen Kontexten).	- setzen sich mit dem Problem der ständigen Verfüg- und Erreichbarkeit kritisch auseinander.	- analysieren und reflektieren den Einfluss von Medien auf gesellschaftliche Prozesse und Werte.	- reflektieren die Potentiale der Digitalisierung im Sinne sozialer Integration sowie zur gesellschaftlichen Partizipation.	- beurteilen die Bedeutung medialer Darstellungen für die Bewusstseinsbildung und die politische Meinungsbildung. - beurteilen die Entwicklung digitaler Medien und Technologien.





## Benutzerordnung für das pädagogische Netz

Das Burg-Gymnasium verfügt über zwei Computerräume und zahlreiche Geräte in allgemeinen Unterrichts- sowie in Fachräumen und in der Schülerbibliothek, die am Schulnetz angeschlossen sind. Außerdem besitzt das Burg-Gymnasium Tablets. Zudem verwenden seit dem Schuljahr 2021/22 zunehmend mehr Schülerinnen und Schüler schulisch administrierte private Endgeräte im Zuge eines GYOD; diese privat gekauften Geräte sind hinsichtlich der Nutzung den schulischen Geräten weitgehend gleichgestellt. Andere private Endgeräte unterliegen den allgemeinen Bestimmungen der Hausordnung (grundsätzliches Benutzungsverbot).

Im Schulnetz lernen und üben die Schülerinnen und Schüler das digitale Arbeiten.

Die Geräte stehen allen Klassen und AGs im Unterricht zur Verfügung. Einzelne Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte können bei Bedarf die Medien auch für weitere Arbeiten nutzen, die im Rahmen von Schule und Unterricht stehen.

Die Zustimmung zu dieser Benutzerordnung stellt hierfür die Voraussetzung dar. Bei minderjährigen Schülerinnen und Schülern ist die Kenntnisnahme durch die Eltern erforderlich.

Über IServ erhalten alle Schülerinnen und Schüler ein eigenes Zugangskonto, das Netzwerk lässt ihnen eine Anmeldung nur an bestimmten PC-Systemen oder Bedingungen zu. In den PC-Räumen ist ein Arbeiten nur unter der direkten Aufsicht einer Lehrkraft möglich.

Die private oder kommerzielle Nutzung ist nicht erlaubt.

Das Burg-Gymnasium trägt die Verantwortung dafür, dass während der Arbeit an den schulischen Computern die Grundsätze des Schulgesetzes beachtet und relevante Bestimmungen eingehalten werden. Die Nutzung der Medien sollte den schulischen Erziehungszielen nicht entgegenarbeiten und anerkannte Wertmaßstäbe nicht verletzen. Das bedeutet, dass die mit der Computernutzung verbundenen Möglichkeiten nicht ohne Kontrolle durch die Schule erfolgen dürfen.

Zur Unterstützung der schulischen Aufsichtspflicht bietet IServ einen Filter an, der ausgewählte jugendgefährdende Inhalte sperrt. Dieser Filter greift für alle Benutzerinnen und Benutzer des Burg-Gymnasiums. Ein ungefilterter Zugang ins Internet ist innerhalb der Schule nicht möglich. Es ist aber zu beachten, dass hierdurch nicht die Sperrung sämtlicher jugendgefährdender URLs garantiert werden kann, da eine Erfassung aller Inhalte im WWW unmöglich ist. Es wird darauf hingewiesen, dass...

- unter Umständen besuchte Internetseiten durch IServ protokolliert werden,
- IServ-Protokolle in unregelmäßigen Abständen stichprobenartig oder aus bestimmten Anlässen vom Administrator überprüft werden,
- bei fahrlässigen oder mutwillig verursachten Schäden die Benutzerinnen und Benutzer für die Reparaturkosten haften,
- Zuwiderhandlungen gegen diese Benutzerordnung den Entzug der Zugangsberechtigung und auch strafrechtliche Konsequenzen zur Folge haben können,
- Schulleitung und Eltern immer benachrichtigt werden.

Die schulisch administrierten privaten Endgeräte unterliegen einem weiteren Filter, den die Digitalgruppe der Schule verwaltet.

Alle Benutzerinnen und Benutzer verpflichten sich, ihr Kennwort nicht weiterzugeben und andere nicht unter ihrem Benutzernamen an den Computern arbeiten zu lassen. Alle Benutzerinnen und Benutzer sind für alle Aktivitäten, die unter ihrer jeweiligen persönlichen Identität ablaufen, voll verantwortlich.

Benutzerinnen und Benutzer, die ihr Kennwort vergessen haben, melden sich umgehend bei ihrer Lehrkraft, es kann ein neues Kennwort vergeben werden.

Bei Verdacht des Missbrauchs durch Dritte müssen die Benutzerinnen und Benutzer umgehend die Schule verständigen. Das eigene Kennwort muss geändert und geheim gehalten werden. Das Ausspähen und Weitergeben von Kennwörtern ist nicht gestattet.

Softwarenutzung: An den Geräten darf nur für die Schule lizenzierte und vom Administrator installierte Software genutzt werden. Es ist ausdrücklich untersagt, eigene Software mitzubringen, sich per Mail zusenden zu lassen, zu installieren und/oder zu nutzen.

Das Abspeichern von Dateien ist nur im persönlichen Laufwerk zulässig. Alle auf den Geräten und im Netzwerk befindlichen Daten unterliegen dem Zugriff des Administrators.

### **Netiquette:**

Alle Benutzenden verpflichten sich, im Email- sowie Messenger-Verkehr auf höflichen Umgang zu achten; Beleidigungen, Schimpfwörter sowie Geschmacklosigkeiten haben dort nichts zu suchen.

Mails sind nicht anonym und tragen einen klaren Betreff. Mails mit großen Dateianhängen sollten zuvor mit den Empfängern abgesprochen werden.

### **Nutzung des Internets:**

Schülerinnen und Schüler dürfen nur zu Themen recherchieren, die vorher mit dem Lehrer oder der Lehrerin abgesprochen wurden. Alle Schülerinnen und Schüler nutzen das Internet in der Schule mit ihrer Benutzerkennung. Es ist ihnen untersagt, online einzukaufen und sich auf externen Seiten als Mitglied anzumelden (ausgenommen: schulisch relevanten Seiten in Absprache mit einer Lehrkraft). Kostenpflichtige Dienste, Bestellungen oder Verträge dürfen nicht über den schulischen Internetzugang abgeschlossen werden. Alle Benutzerinnen und Benutzer verpflichten sich, keine Software, Dateien, Informationen, Kommunikationen oder andere Inhalte im Netz herunterzuladen, zu senden bzw. zu empfangen oder anderweitig zu veröffentlichen bzw. im Netz zu suchen, die die nachfolgenden Bedingungen erfüllen:

- Materialien mit radikalen, rassistischen, pornografischen oder anderweitig menschenverachtenden Inhalten,
- Daten oder Komponenten mit Viren, Würmern, Trojanischen Pferden oder sonstigen schadensverursachenden Inhalten,
- Werbung, Bekanntmachung oder Angebote für Güter oder Dienste aus kommerziellen oder parteipolitischen Gründen, die von der Systembetreuung nicht genehmigt wurden.

### **Funknetzwerke:**

Es wird darauf hingewiesen, dass jegliches Betreiben von WLANs und Funknetzwerken untersagt ist, insbesondere das Umgehen der schulischen Infrastruktur (z. B. durch Einrichtung eines Hotspots). Schulfremde WLAN-Geräte dürfen unterrichtlich nur nach Autorisierung durch die Lehrkräfte in Betrieb genommen werden. Die Nutzung von privater Hardware im Schulnetz ist nur mit ausdrücklicher Genehmigung (pro Gerät) erlaubt.

---

## Erklärung

Ich habe die Benutzerordnung für das pädagogische Netz gelesen und mit der Klassen-/Kurslehrkraft besprochen und verstanden. Als Benutzer des Schulnetzes des Burg-Gymnasiums verpflichte ich mich, nicht gegen diese Benutzerordnung zu verstoßen. Andernfalls kann ich meine Zugangsberechtigung verlieren und muss gegebenenfalls mit strafrechtlichen Folgen rechnen.

Name der Schülerin / des Schülers:

---

Klasse/Stufe:

---

Datum, Unterschrift:

---

Datum, Unterschrift eines:  
Erziehungsberechtigten

---



# Wöchentliche Digitalstunde Jahrgangsstufe 5

(ab Sj. 2022/23)



## Worum geht es?

Bislang: 29 Unterrichtsstunden + eine Stunde  
Deutsch/Mathematik

Neu: 29 Unterrichtsstunden + eine Digitalstunde





## Ziele

- Digitalisierungsprozess am BGBB
- Solides Fundament digitaler Arbeit
- Grundlegende Kenntnisse und Fertigkeiten
- Ergänzung der Digitalcurricula der Fächer
  - Ergänzung des Methodencurriculums
    - Entlastung der Klassenleitungen

## Quartal 1: Ankommen am BGBB - ISERV



1. Account einrichten, sinnvolle Passwörter (passwordcheck.ch), Favoriten im Startbildschirm bearbeiten/sortieren
2. Kommunikation: Mails, Messenger, Forum
3. Mails (mit Anhang) verschicken
4. Kommunikation: Nettiquette - Regeln für die digitale Kommunikation am BGBB
5. Ortsunabhängiges Arbeiten mit Iserv: Aufgaben, Office
6. Ortsunabhängiges Arbeiten mit IServ: Texte, Videokonferenzen
7. Dateien verwalten: Eigene
8. Dateien verwalten: Gruppen
9. Verknüpfung zu WebUntis + Infos WebUntis App
10. Sonstiges: Klausurplan, Stundenplan, Schulbücher

## Quartal 2: Digitales Arbeiten - Tabletnutzung



1. Grundsätzliches: Tablet ein-/ausschalten, Bildschirmsperre, Nutzung/  
Regeln schulischer Tabletkoffer
2. Kontrollzentrum, AirDrop, Split-Screen
3. Goodnotes-Grundlagen
4. Goodnotes-Vertiefung: Gemeinsam Dokumente bearbeiten,  
Lernkarten erstellen, Kommentarfunktion, Geodreieck
5. GoodNotes-Vertiefung: Speichern von Daten im IServ/in der Cloud
6. Spiegeln digitaler Geräte am ActivBoard/ActivPanel
7. Screenshots erstellen und bearbeiten
8. PDF annotieren/exportieren
9. Weitere wichtige Apps: Iserv
10. Kreative Aufgaben lösen mit dem iPad (Vorlage HSJ)

## Quartal 3: Umgang mit dem PC - Textverarbeitung



1. Öffnen, Erstellen, Speichern
2. Formatierung Zeichen: Schriftart/-größe/-farbe, Schrifthintergrund
3. Dokument speichern und wiederfinden, Dokumente als PDF abspeichern und verschicken (Mail)
4. Formatierung Absätze: Linksbündig, rechtsbündig, zentriert, Blocksatz, Absätze einrücken, Abstand einzeilig/1,5zeilig
5. Formatierung Listen: Aufzählung, Nummerierung
6. Textbearbeitung: Ausschneiden, Kopieren, Einfügen, Rückgängig machen, automatische Rechtschreibkorrektur
7. Bildbearbeitung: Bilder/WordArt/Textfelder einfügen, Größe ändern, Drehen, Textfluss, Rahmen
8. Tabellen erstellen und einfügen
9. Textverarbeitungs-App auf den Tablets
10. Kostenloses Textverarbeitungsprogramm am BGB: Office 365

## Quartal 4: Kritische Reflektion - Medienverhalten



1. Medien & Social Media - Welche Rolle spielen sie in unserem Leben?
2. Privatsphäre im Internet schützen, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild = Medienscouts-Präsentation (45 Minuten)
3. Nachbereitung Präsentation, z.B. über den Actionbound der Medienscouts
4. Privatsphäre auf Social Media schützen
5. Probleme in WhatsApp-Chatgruppen Teil 1
6. Probleme in WhatsApp-Chatgruppen Teil 2
7. Hochproblematische und strafrechtlich relevante Inhalte: Verbreitung diskriminierender, rassistischer und (kinder)pornographischer Sticker/ Bilder via WhatsApp und Co
8. Bezahlfallen: In-App-Käufe etc
9. Netiquette im Internet
10. Vision: Welches Internet wünschen wir uns? Was können wir selbst dafür tun?



## Zusätzliche Überlegungen

- Unterricht durch Mitglieder Digitalteam
- Zusätzlicher Informationsabend im 4. Quartal für Eltern  
(Medienbildung/-kritik; “Kinder sicher im Netz”)
- Aufgreifen der Fundamente durch Digital-/Methodencurricula
  - Vertiefung/Ergänzung: Methodentage in Kl. 7/9



Fragen?  
Hinweise?