



Bildquelle: [www.isb.bayern.de](http://www.isb.bayern.de)

# Medienkonzept

Stand: April 2024

## Staatliches Berufliches Schulzentrum Herzogenaurach – Höchstadt an der Aisch

Standort Herzogenaurach  
Friedrich- Weiler-Platz 2  
91074 Herzogenaurach  
Tel: 09132 – 8023  
Fax: 09132 – 8024  
Mail: [verwaltung1@sbs-herzogenaurach.de](mailto:verwaltung1@sbs-herzogenaurach.de)  
[www.sbs-herzogenaurach.de](http://www.sbs-herzogenaurach.de)

**SBS** Staatliches  
Berufliches  
Schulzentrum Herzogenaurach  
Höchstadt  
a. d. Aisch

Standort Höchstadt  
Tilman-Riemenschneider-Str. 3  
91315 Höchstadt a.d.Aisch  
Tel: 09193 - 6352-0  
Fax: 09193 - 6352-40  
Mail: [verwaltung2@sbs-hoechstadt.de](mailto:verwaltung2@sbs-hoechstadt.de)  
[www.sbs-hoechstadt.de](http://www.sbs-hoechstadt.de)



## Inhalt

Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen – Regierung von Mittelfranken .....	4
Ausstattungsplan .....	6
Fortbildungskonzept.....	8
Mediencurriculum Handel.....	11
Mediencurriculum Industrie/Büro.....	15
Mediencurriculum Metall.....	19
Mediencurriculum Gastronomie .....	21
Mediencurriculum Fachschulen .....	23
Mediencurriculum Berufsfachschulen.....	26



## **Ziel Medienkompetenz:**

**Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler, sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.**

Teilziele zur Meldung an die Schulaufsicht zum 30.11.21

- Die Mediencurricula der einzelnen Fachbereiche berücksichtigen die Medienerziehung der Schülerinnen und Schüler.
- Der Unterricht wird an die 1:1-Ausstattung in allen Schularten und Jahrgangsstufen angepasst und weiterentwickelt.

## Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen – Regierung von Mittelfranken

Das Medienkonzept bildet die Grundlage für eine systematische Medienkompetenzförderung. Medienkompetenz – als Ziel von Medienbildung – heißt heute unter anderem, dass Schülerinnen und Schüler selbstständig und reflektiert im Internet recherchieren, mit anderen verantwortungsbewusst und adressatengerecht kommunizieren und eigene Arbeitsergebnisse unter Einsatz medialer Werkzeuge sachgerecht darstellen und präsentieren. Ein kompetenter Umgang mit Medien umfasst weiterhin, die Gestaltung und Wirkung von Medienangeboten zu analysieren, die Bedeutung der Medien für die Berufs- und Arbeitswelt zu reflektieren und ein Bewusstsein für rechtliche Regelungen und mediale Gefahren zu entwickeln.

### 1. Basiskompetenzen

- Medienangebote und Informatiksysteme (Hardware-, Software und/oder Netzwerkkomponenten) sach- und zielorientiert handhaben
- Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen und zur Bewältigung neuer Herausforderungen einsetzen
- Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren und auch mit Hilfe von Algorithmen lösen
- Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln

### 2. Suchen und Verarbeiten

- Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln
- Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen
- Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten
- Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten

### 3. Kommunizieren und Kooperieren

- Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht interagieren
- Analoge und digitale Werkzeuge zur effektiven Gestaltung kollaborativer als auch individueller Lernprozesse verwenden und Resultate mit anderen teilen
- Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen
- Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen

### 4. Produzieren und Präsentieren

- Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen
- Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen
- Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten
- Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen

### 5. Analysieren und Reflektieren

- Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten
- Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen
- Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren
- Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen

## Kompetenzraster zum Soll-Ist-Vergleich am SBS Herzogenaurach - Höchstadt

		Abteilung:		Ausbildungsberuf:			
Basiskompetenzen		Suchen & Verarbeiten	Kommunizieren & Kooperieren	Produzieren & Präsentieren	Analysieren & Reflektieren		
<i>Leitidee</i>	Die Schüler beherrschen einen sicheren Umgang mit Hard- und Software zur Teilhabe an der digitalen Welt. Sie können ihre eigene technische Ausstattung optimieren und Fehler selbstständig beheben.	Die Schüler begreifen Information als zentrale gesellschaftliche Ressource, die Grundlage für den Erwerb und Anwendung von Wissen ist. Der Zugriff auf und die Auswahl von Information erfolgt sachgerecht, reflektiert und selbstbestimmt	Die Schüler verfügen über grundlegende Kenntnisse medialer Kommunikation und ihrer Regeln. Sie nutzen diese angemessen und wenden sie zur gleichberechtigten, individuellen und kooperativen Teilhabe an der Gesellschaft sinnvoll an	Die Schüler sind in der Lage, eigene Lern- und Arbeitsergebnisse routiniert, situations- und adressatengerecht zu präsentieren. Sie planen, realisieren und veröffentlichen eigene Medienprodukte	Die Schüler verfügen über ein grundlegendes Verständnis für die Rolle der Medien in der Gesellschaft und ihrer Bedeutung für die Arbeitswelt. Sie haben gesicherte Kenntnisse über mediale Codes und wenden diese bei der Entschlüsselung und Interpretation unterschiedlicher Medienangebote an.		
<i>Kompetenzwartung 1</i>	<b>Medienangebote und Informatiksysteme sach- und zielorientiert handhaben</b> z.B. Computer, Browser oder mobile Endgeräte eigenständig nutzen und sachgemäß anwenden.	<b>Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln</b> z.B. Printmedien, TV, Radio, Online-Angebote, Zusammenhang Inhalt und Struktur, Aufbereitung, Glaubwürdigkeit	<b>Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht kommunizieren und interagieren</b> z.B. technische Fähigkeiten, Zusammenarbeit mit digitalen Hilfsmitteln	<b>Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen</b> z.B. Video – Bilder mit Smartphone oder spezieller Kamera, Word vs. Layoutprogramm, Bildbearbeitungstools	<b>Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten</b> z.B. Symbole, Codes, Sprache - Unterschied zwischen Information, Unterhaltung und Werbung		
<i>Kompetenzwartung 2</i>	<b>Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen</b> z.B. Cloudspeicher, Lan- und WLAN-Systeme, Funktionsweise des Internets, ...	<b>Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen</b> z.B. Umgang mit Suchmaschinen, Alternativen zu Google kennen und nutzen	<b>Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen verwenden und Resultate mit anderen teilen</b> z.B. Mindmapping, kooperative Angebote im Internet (zumpad...), Weblogs, Wikis, Foren	<b>Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen</b> z.B. Zusammenhang zwischen Form und Funktion, Feedback einholen, Aufbau einer Präsentation...	<b>Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen</b> z.B. Information, Interaktion - Gewalt, Sucht, Isolation		
<i>Kompetenzwartung 3</i>	<b>Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren</b> z.B. Troubleshooting bei Funktionsstörungen	<b>Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten</b> z.B. Quellen, Adressaten, Motivation, Hintergrund des Autors, ...	<b>Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen</b> Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	<b>Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten</b> z.B. Präsentationstechniken, Präsentationssoftware, Plakate vs. Blog vs. Homepage	<b>Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren</b> z.B. Durchdringung der Digitalisierung des eigenen Arbeitsumfeldes analysieren		
<i>Kompetenzwartung 4</i>	<b>Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln</b> z.B. Optimierung eigener Hardware-Systeme, Datensicherung	<b>Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten</b> z.B. Informationen gliedern und zusammenfassen, aus Informationen Präsentationen erarbeiten	<b>Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen</b> z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren	<b>Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen</b> z.B. Zusammenarbeit mit externen Partnern...	<b>Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen</b> z.B. Freiheit der Information unabhängig von Redaktionen aber auch FakeNews		

nach Holze/Kühnert Reg. Ufr

## Ausstattungsplan

Was benötigen wir?		Was möchten wir damit tun? <sup>1</sup>	Einsatzgebiet Fach/Lernfeld <sup>2</sup>	Beschaffung abgeschlossen	Fachbereich
Anzahl	Bezeichnung <sup>3</sup>				
784	Schüler-iPads	iPad zur Digitalisierung des Unterrichts (papierloses Arbeiten, Nutzen der Apps, Digitale Recherche, Arbeiten in der Cloud)	Alle Klassen	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
112	Schüler-iPads	Dauerausleihe	Alle SuS mit Bedarf	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
76	Lehrer-iPads (iPad Pro)	Digitalisierung des Unterrichts	Alle Klassen	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
76	Lehrer-iPads (iPad Air)	Zweitgerät geteilter Unterricht, Lösungen	Alle Lehrkräfte	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
53	Arbeitsplatz-computer	Schüler arbeiten mit Bürosoftware und weiterer spezieller Software (Konstruktion 3D-Druck)	Alle Lehrkräfte	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
60	Beamer	Klassenzimmer mit Beamer	Alle Klassen	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
60	Apple TV	Für iPad-Klassen, Anbindung an Beamer	Alle Klassen	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
19	3D-Maus	3D-Konstruktion	EK (FSMB2), K (FSMB1, FSMT2)	<input type="checkbox"/>	FS
6	Leistungsstarke Beamer	Präsentation digitaler Inhalte	Alle Klassen	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
2	VR-Brille	Virtuelle Konstruktion und Instandhaltungsaufgaben	EK (FSMB2), K (FSMB1, FSMT2)	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
5	Android-Tablet	Java-Programmierung (Apps), Programmverifikation	SE (FSMT1, FSMT2), IT (FSMB1, FSMT1)	<input type="checkbox"/>	FS
4	3D Drucker Kunststoff	Entwickeln von Konstruktionen Erstellung von Bauteilen	FSMB1 und FSMB2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
1	3D Scanner	Bauteile originalgetreu scannen und diese im CAD weiter bearbeiten zu können.	FSMB1 und FSMB2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
1	Laser Gravier System	Konstruieren und fertigen	FSMB1 und FSMB2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
19	Zweiter Bildschirm	Erleichtert die CAD-Konstruktionsarbeit (SV4, KK2)	FSMB1 und FSMB2	<input type="checkbox"/>	FS
4	kooperative Roboter	Programmieren und anwenden	FSMT1 und FSMT2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS

<sup>1</sup> Einsatzgebiete bzw. Funktionen z. B. Videos aufnehmen, Musik abspielen, Bildbearbeitung, Ergebnisse von den Bildschirmen der Schüler am Beamer zeigen, bei Tablett sollte mit einer Tastatur gearbeitet werden können

<sup>2</sup> Für die Ausstattung des digitalen Klassenzimmers brauchen Sie keine Verwendung eintragen, da Sie z. B. Tablets, Smartboards etc. in verschiedenen Fächern/Lernfeldern einsetzen werden. Vermerken Sie allerdings bitte bei spezieller Hard-/Software, für welche Lernfelder/Fächer/ggf. Lernsituationen Sie diese verwenden möchten.

<sup>3</sup> z.B. Tablet, Tastatur für Tablet, Smartboard, Apple TV. Wenn Sie gewisse Anbieter favorisieren können Sie diese gerne benennen.

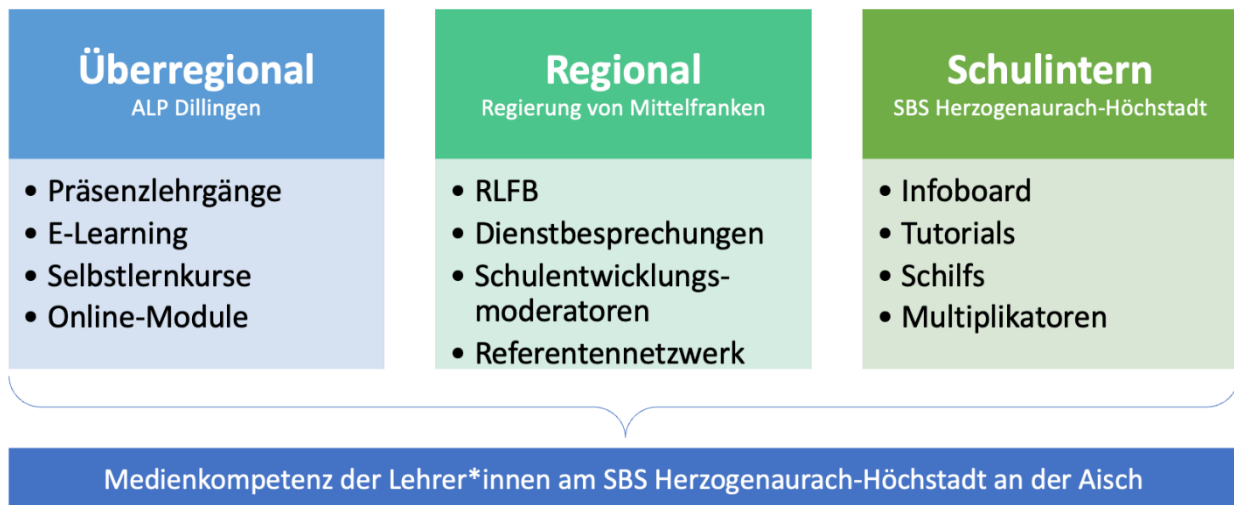


1	digitale Fabrik (Festo Station) Industrie 4.0 Station	erlernen von <ul style="list-style-type: none"> <li>• SPS-Programmierungen</li> <li>• Prozesskette und Vernetzung</li> </ul>	FSMT1 und FSMT2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
1	hochpräzise Maschine zur generativen Herstellung von 3D Bauteilen mit Schichtdicken von bis zu 100 µm im SLM Pulverbettverfahren	Entwickeln von Konstruktionen Erstellung von Bauteilen	FSMB1 und FSMB2	<input type="checkbox"/>	FS
1	Installation und Inbetriebnahme einer statischen Materialprüfmaschine mit Zubehör	Prüfung und Veranschaulichung von Materialeigenschaften	Metallklassen und FS	<input checked="" type="checkbox"/>	Metall
1	programmierbare Drohne	praktische Programmierübungen	FSMT2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
2	programmierbare mobile Roboter	praktische Programmierübungen	FSMT2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
1	SLM 3D Metall Drucker	Neue Technologie zum Herstellen von Bauteilen	FSMB2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
40	MacBook Air	Klassenzimmer (Softwareentwicklung)	FSWI1 und FSWI2	<input checked="" type="checkbox"/>	FS
10	MacBook Pro	Organisation Stundenpläne, Vertretungen	Fachbetreuungen	<input checked="" type="checkbox"/>	Übergreifend
1	Windowsrechner	Für Statistikprogramm	Alle Klassen B10 IM F5, WM F5, ZM F5	<input type="checkbox"/>	Metall
1	3D-Rauheitsmessgerät	Flächenmessung von Rauheiten. Ergebnisse digital für alle Schüler verfügbar.	Alle Klassen IM F5, WM F5, ZM F5	<input checked="" type="checkbox"/>	Metall
1	Härteprüfung – digital	Messung der Härte mit digitaler Auswertung. Ergebnisse digital für alle Schüler verfügbar.	Alle Klassen IM F5, WM F5, ZM F5	<input checked="" type="checkbox"/>	Metall
1	Material-Zug-Prüfung – digital	Messung der Materialfestigkeit mit digitaler Auswertung. Ergebnisse digital für alle Schüler verfügbar.	Alle Klassen IM F5, WM F5, ZM F5	<input checked="" type="checkbox"/>	Metall



## Fortbildungskonzept

Die Fortbildungsmöglichkeiten zur Erweiterung der Personal-, Organisations- und Unterrichtsentwicklung mit unterschiedlichen Kompetenzstufen sind auf folgende drei Ebenen möglich:



Der Schwerpunkt der Fortbildungen im Schuljahr 2023/24 ist die Förderung der Medienkompetenz. Ziel ist es, den Umgang der Schüler mit den digitalen Endgeräten selbstorganisierter und kollaborativer zu gestalten. Vorbild ist hier das SAMR-Modell, nach dem die Lernaufgaben selbständig digital verändert und neu entwickelt werden, um die Schülerkompetenzen noch stärker zu fördern und die Lernmotivation zu erhöhen. Durch digitale Werkzeuge sowie die Nutzung von KI-Tools soll der Unterricht interaktiver, individualisierter und motivierender gestaltet werden.

Auf der neu eingerichteten Austauschplattform „SchilF am SBS“ sind die Inhalte der stattfindenden SchilFs, sowie der Workshops des Pädagogischen Tages für alle Lehrerinnen und Lehrer immer verfügbar und können somit im Schulalltag eingesetzt werden.

### Pädagogischer Tag 2023

Der Pädagogische Tag 2023 stand unter dem Motto Wertschätzung und Achtsamkeit „Bewusstsein pflegen“. Wertschätzung und Achtsamkeit sind die Grundlagen unseres täglichen Handelns und haben viele bunte Facetten. Diese Vielfalt haben wir in den Workshops am Pädagogischen Tag aufgegriffen. Die Erkenntnisse aus der internen Evaluation im Juli 2023 wurden bei der Themenauswahl ebenfalls berücksichtigt. Die Themenschwerpunkte waren: Methodenvielfalt, Berufssprache Deutsch, Wertschätzung, Konzentration, Feedback und digitale Handlungsprodukte. Die Leitung der Workshops haben allesamt Kolleginnen und Kollegen des SBS übernommen. Die Angebote wurden am Vormittag in zwei Zeitschienen präsentiert.

### Workshop 1: Methodenvielfalt digital-analog. (B. Vogel)

Unterricht, der handlungs- und kompetenzorientiert ist, setzt auf aktive Lernerfahrungen durch praxisnahe Methoden wie Projektarbeit. Dabei können sowohl analoge als auch digitale Unterrichtsformen genutzt werden. Die Auswahl geeigneter Sozialformen unterstützt die individuelle Entwicklung der Schüler und fördert übergeordnete Kompetenzen wie Problemlösungsfähigkeiten und Teamarbeit. Die Mischung aus digitalen und analogen Methoden erhöht die Abwechslung und somit die Motivation der SuS.





### **Workshop 2: Sprachensible Aufgabenstellungen formulieren. (J. Hergenröder)**

Sprachsensible Unterrichtsmaterialien fördern das kommunikative Einbringen von SuS mit Sprachschwierigkeiten in den Unterricht. Oft führt die Aufgabenstellung dazu, dass SuS sie nicht korrekt beantworten können.

Aufgaben im Fachunterricht sollten nicht die Sprachkompetenz testen, sondern inhaltlich prüfen. So bieten sie für alle SuS die gleichen Chancen.

In diesem Workshop wurden eigene Aufgabenstellungen nach sprachsensiblen Aspekten überarbeitet.

### **Workshop 3: Den Selbstwert des Schülers pflegen. (M. Wirsching)**

Das emotionale Erleben des Schülers hat direkte Auswirkungen auf seine Lernbereitschaft. Den Selbstwert des Schülers pflegen unter Beachtung des Spiegelgesetzes und des Gesetzes der Resonanz. Ein gesundes Selbstwertgefühl ist die Grundlage für eine positive Einstellung zum Lernen und persönlichen Wachstum.

### **Workshop 4: Konzentration, Energizer & Entspannung im Unterricht. (Dr. S. Berger)**

Achtsam miteinander umgehen hat viele Facetten. Eine davon ist, empathisch und flexibel auf die Bedürfnisse der beteiligten Lernpartner zu reagieren. Die Methoden, die uns hierbei unterstützen können, sind vielfältig. In diesem Workshop werden Methoden vorgestellt, die die Konzentration, die Entspannung, aber auch die Aktivierung der Schülerinnen und Schüler fördern.

### **Workshop 5: Wertschätzendes Feedback im Unterricht anleiten. (H. Zwirner)**

Durch Feedback erhalten Schülerinnen und Schüler wertvolle Informationen über ihren Lernfortschritt und ihre Leistung, was ihre Motivation und ihr Engagement steigern kann. Dieser Aspekt rückt Feedback nicht nur als Rückmeldung seitens des Lehrers, sondern auch als integralen Bestandteil des Unterrichts selbst in den Fokus. Daher ist es wichtig, Schülerinnen und Schüler für die Bedeutung von Feedback zu sensibilisieren und ihnen die Fähigkeiten zur konstruktiven Rückmeldung zu vermitteln.

### **Workshop 6: Digitale Lernaufgaben/Handlungsprodukte (nach SAMR-Modell: Redefinition des Unterrichts). (Ö. Bekem)**

Digitale Lernaufgaben sind so konzipiert, dass die in der Lebenswelt des 21. Jh. benötigten Kompetenzen und Rahmenbedingungen berücksichtigt werden.

Es handelt sich dabei grundsätzlich um kompetenzorientierte Lernaufgaben, mit der Besonderheit, dass digitale Medien und Formen der Kultur der Digitalität an wichtiger Stelle miteinbezogen sind.

Nach den Workshops stand der intensive Austausch zum Thema Wertebildung in den Fachbereichen auf dem Programm, denn das Schaffen von Wertebewusstsein braucht Aufmerksamkeit und Zeit. Im Rahmen dieses Austauschs wurden auch konkrete Maßnahmen, zur Umsetzung von Achtsamkeit und Wertschätzung im Schullalltag festgelegt.

Zum Abschluss des Pädagogischen Tages wurden diese Ansätze und Maßnahmen im Plenum vorgestellt. Aus der Vielzahl der erarbeiteten Ergebnisse wurde deutlich, dass der Austausch in den Fachgruppen sehr fruchtbar war und eine solide Grundlage für das weitere Vorgehen bildet.

Im 2. Schulhalbjahr werden weitere schulinterne Lehrerfortbildungen angeboten. Diese werden sowohl von Kolleginnen und Kollegen als auch von externen Dozenten u. a. aus dem Referentennetzwerk angeboten. Zur Halbjahreskonferenz wurde eine Abfrage erstellt. Folgendes Ergebnis ergab sich.



### KI – Tools im Unterricht (M. Karatas, N. Müller, J. Reinhart)

Vorstellung des schuleigenen KI-Tools sbs@school: Hiermit können Links generiert werden, bei denen die Lehrkräfte mit Prompts vorgeben, für welches Thema die SuS Ausgaben erhalten. Hier können eine Chat- und Bildgenerierungsfunktion, wie bei ChatGPT datenschutzkonform genutzt werden. Die 3. Funktion ist die Lösch-Funktion, hier können die Token von den Lehrkräften wieder gelöscht werden. Auf das Prompten wird ebenfalls eingegangen sowie Anwendungsbeispiele gezeigt.

### Kreativer Umgang mit Unterrichtsstörungen (Referentennetzwerk)

Diese Fortbildung bietet Lehrkräften praxisnahe Ansätze und Strategien für einen effektiven Umgang mit Unterrichtsstörungen. Ziel ist es, den Teilnehmern Werkzeuge an die Hand zu geben, um Unterrichtsstörungen nicht nur zu bewältigen, sondern auch präventiv zu handeln und so ein positives Lernumfeld für Schüler zu schaffen.

### Arbeiten mit Canva (J. Reinhart)

Canva ist eine vielseitige Grafikdesign-Plattform, die es Schülern und Lehrern ermöglicht, ansprechende visuelle Inhalte wie Präsentationen, Flyer und Grafiken usw. zu erstellen, ohne über umfangreiche Designkenntnisse zu verfügen. Mit einer Fülle von Vorlagen, Bildern, Schriftarten und Grafikelementen bietet Canva eine breite Palette an Gestaltungsmöglichkeiten für jede Art von Projekten.

Besonders für Schüler ist dies eine wertvolle Ressource, da es nicht nur benutzerfreundlich ist, sondern auch kollaboratives Arbeiten ermöglicht. Die Plattform fördert die Teamarbeit und ermöglicht es den Schülern, ihre Fähigkeiten im Bereich Grafikdesign und visuelle Kommunikation zu entwickeln.

### Handlungshilfe im Todesfall (externer Anbieter)



Aufgrund besonderer Vorkommnisse im Schuljahr wurde von einem Großteil des Kollegiums eine Fortbildung zu diesem Thema erbeten.

In der Regel wird man mit einer Krise, wie z.B. dem Tod eines Schülers/einer Schülerin, plötzlich und unerwartet im Schulalltag konfrontiert. Der Umgang mit einer solchen Situation stellt für die Schulfamilie eine große Herausforderung dar. In der Fortbildung zeigen die beiden erfahrenen Mitarbeiterinnen vom KiS-Team auf, wie ein schulinternes Krisenmanagement bei uns am SBS aussehen kann. Außerdem werden Ihre Fragen rund um das Thema Sterben, Tod und Trauer im schulischen Kontext beantwortet.



### Pausen SchiLF (T. Engelhardt)

Einführung einer Pausen SchiLF zur Hilfe im Umgang mit der ASV, sowie anderen auftretenden Probleme im Umgang mit der verwendeten Schulsoftware.

## Mediencurriculum Handel



Mediencurriculum		Fachbereich					 Berufsschule Fachbereich Handel Herzogenaurach		 Staatliches Berufliches Schulzentrum Herzogenaurach Höchstadt a. d. Aisch	
<b>Medienkompetenz</b>	Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.							Wer ist verantwortlich? Wolfgang Sauer		
<b>Teilziele</b>	<p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Aufgabenstellungen zu klären, Informationsbedarfe abzuleiten und Suchstrategien zu entwickeln. (Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 1, SV1)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen zu analysieren und zu bewerten. (Analysieren und Reflektieren, Kompetenzerwartung 1, AR1)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt zu nutzen. (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 3, KK3)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten zu erstellen. (Kompetenzerwartung 2, PP1) (neu ab 2022-23)</p>									
<b>Einzelhandel</b> Jahrgangsstufen 10-12	Lernfeld	SV 1	AR1	PP2	KK3	Benötigte Medien	Didaktische Begründung (Auszüge aus den Inhalten und den Anforderungen der Lehrpläne)			
Einzelhandelsprozesse (Einzelhandel)	Fachunterricht in den verschiedenen Lernfeldern	☒	☒	☒	☒	Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer PC	<ul style="list-style-type: none"> <li>LF1: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren den Ausbildungsbetrieb mit Hilfe der Tablets. Dabei bearbeiten sie Aufgabenstellungen selbstständig und im Team mit Hilfe des Collaboration Space und wenden problemlösende Methoden an. ... Zur Informationsgewinnung und Weitergabe bedienen sie sich der Tablets.</li> <li>LF5: Zur Gestaltung von Werbemitteln setzen sie auch geeignete Software und Apps ein.</li> <li>LF6: Auf der Grundlage warenwirtschaftlicher Daten planen sie den Beschaffungsprozess ... Sie bereiten Kaufverträge mit Hilfe <i>mit Hilfe der Tablets</i> vor ... Dabei nutzen sie Tablets und geeignete MS-Software. Die gewonnenen Daten werten sie aus und präsentieren ihre Ergebnisse als Entscheidungsgrundlage.</li> <li>LF9: Die Schülerinnen und Schüler kalkulieren Preise und wenden abgekürzte Kalkulationsverfahren an ... Dabei organisieren sie ihr Lernen selbstständig und eigenverantwortlich und nutzen geeignete Software...</li> <li>LF12: Die Schülerinnen und Schüler setzen Tablets zur Sammlung und Auswertung von Marktinformationen und Kundendaten ein. Sie bewerten die Marktposition ihres Unternehmens im Verhältnis zu Mitbewerbern im stationären Handel wie auch im Onlinehandel. Sie analysieren Produktkataloge und Kundenbewertungen, auch in Preis-Vergleichsportalen, elektronischen Handelsplattformen und Onlineshops ... Sie bewerten anhand ausgewählter Beispielen Onlineshops und Online-Handelsplattformen... Die SuS erstellen mit Hilfe der Software Prestashop einen Onlineshop. Sie berücksichtigen dabei rechtliche Vorgaben, technische Anforderungen und ästhetische Gestaltungselemente.</li> </ul>			

Kaufmännische Steuerung und Kontrolle (Einzelhandel)	Fachunterricht in den verschiedenen Lernfeldern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LF3: Sie führen Kassenabrechnungen durch, erstellen Kassenberichte mit Tablets und werten sie aus. Sie nutzen das Kassensystem als ein Instrument zur Erfassung von Verkaufsdaten im Warenwirtschaftssystem.</li> <li>• LF8: Die Schülerinnen und Schüler bereiten aus der Erfolgsrechnung stammende Daten zur Vorbereitung betrieblicher Entscheidungen mit Hilfe der Tablets statistisch auf. Sie kontrollieren die erfassten Warendaten, ermitteln Kennziffern und werten diese im Zeit- und Betriebsvergleich aus. Dabei bedienen sie sich kaufmännischer Rechenverfahren und nutzen Tablets als Dokumentations- und Informationsinstrument.</li> <li>• LF11: Die Schülerinnen und Schüler berechnen mit Daten aus verschiedenen Informationssystemen Kennziffern und nutzen sie für Vergleiche und Situationseinschätzungen. Sie bereiten Statistiken mit Hilfe von Tablets und der geeigneten Software grafisch auf, interpretieren die Informationen und leiten mögliche Maßnahmen zur Optimierung betrieblicher Prozesse ab. Dazu nutzen sie geeignete MS-Software.</li> </ul>
Kundenorientiertes Verkaufen (Einzelhandel)	Fachunterricht in den verschiedenen Lernfeldern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LF2: Die Schülerinnen und Schüler erstellen mit Hilfe des Collaboration Space Kriterienkataloge zur Beurteilung von Verkaufssituationen... Als Hilfsmittel verwenden sie Audio- und Videotechnik der Tablets.</li> <li>• LF4: Sie entwickeln Konzepte zur Warenpräsentation (Verstärkt digitale Elemente im Einsatz, z.B. QR-Codes). Die SuS erstellen Unboxing-Videos mit Hilfe geeigneter Software.</li> <li>• LF10: Die Schülerinnen und Schüler beraten fachgerecht, gegebenenfalls auch unter Nutzung fremdsprachlicher Kenntnisse und verschiedener Apps.</li> </ul>

Mediencurriculum							Fachbereich	 Berufsschule Fachbereich Handel Herzogenaurach	 Staatliches Berufliches Schulzentrum Herzogenaurach Höchstadt a. d. Aisch
<b>Medienkompetenz</b>	<b>Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.</b>							Wer ist verantwortlich? Wolfgang Sauer	
<b>Teilziele</b>	<p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Aufgabenstellungen zu klären, Informationsbedarfe abzuleiten und Suchstrategien zu entwickeln. (Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 1, SV1)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen zu analysieren und zu bewerten. (Analysieren und Reflektieren, Kompetenzerwartung 1, AR1)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt zu nutzen. (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 3, KK3)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten zu erstellen. (Kompetenzerwartung 2,PP1) (neu ab 2022-23)</p>								
<b>Großhandelsmanagement</b> Jahrgangsstufen 10-12	Lernfeld	SV 1	AR1	KK3	PP2	Benötigte Medien	Didaktische Begründung (Auszüge aus den Inhalten und den Anforderungen der Lehrpläne)		
Groß- und Außenhandelsprozesse	Fachunterricht in den verschiedenen Lernfeldern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>LF2/3/5: Die Schülerinnen und Schüler planen die Auftragsbearbeitung, erstellen die zugehörigen Warenbegleitpapiere und überwachen die termingerechte Lieferung. ... Die Schülerinnen und Schüler nutzen für ihre Tätigkeit und wickeln den dazugehörigen Schriftverkehr auch in Fremdsprachen ab. Die SuS recherchieren mit den Tablets geeignete Bezugsquellen.</li> <li>LF11/12: Die SuS informieren sich u.a. über die Bereiche und Abläufe im Lager und nutzen dazu Tablets sowie geeignete Apps und MS-Software. Sie verfügen die Kompetenz, Waren auftragsbezogen zu versenden, dazu recherchieren und bewerten sie mit Tablets und geeigneter Software oder Apps verschiedene Verkehrsträger und Verkehrsmittel.</li> </ul>		
Kaufmännische Steuerung und Kontrolle	Fachunterricht in den verschiedenen Lernfeldern	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>LF10: Die Schülerinnen und Schüler bewerten unterschiedliche Preisstrategien, suchen in Vergleichsrechnungen nach Optimierungsmöglichkeiten und präsentieren die von ihnen entwickelten Konzepte mit Hilfe der Tablets.</li> <li>LF8: Die Schülerinnen und Schüler wenden Controlling-Techniken an, indem sie die wirtschaftliche Lage des Unternehmens anhand geeigneter Kennzahlen beurteilen, einen Soll-Ist-Vergleich durchführen und mögliche Ursachen für Planabweichungen darstellen. ...</li> </ul>		

<p>Betriebliche Unterstützungsprozesse</p>	<p>Fachunterricht in den verschiedenen Lernfeldern</p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<p>Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer PC</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• LF1: Die Schülerinnen und Schüler präsentieren den Ausbildungsbetrieb. Dabei bearbeiten sie Aufgabenstellungen selbstständig und im Team (Collaboration Space) und wenden problemlösende Methoden an. ... Zur Informationsgewinnung und Weitergabe nutzen sie Tablets. ...Die Schülerinnen und Schüler präsentieren und dokumentieren ihre Arbeitsergebnisse strukturiert und adressatenorientiert unter Verwendung der Tablets und geeigneter MS-Software.</li> <li>• LF6: Bei der Entwicklung eines Marketingkonzeptes planen gemeinsam im Collaboration Space und entwickeln optimale Kombinationsmöglichkeiten des absatzpolitischen Instrumentariums ... Sie präsentieren ihre Arbeitsergebnisse mit Tablets.</li> <li>• LF9: Die Schüler verfügen die Kompetenz, Werkzeuge der Informations- und Kommunikationstechnologie ... im Groß- und Außenhandel anzuwenden... Sie nutzen dazu Tablets und geeignete Apps sowie MS-Office-Software und Arbeiten über MS-Teams zusammen. Sie beachten dabei grundlegende Aspekte des Datenschutzes ... Sie betrachten Chancen und Risiken digitaler Technologien für ihr zukünftiges Handeln.</li> <li>• LF13: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln oder übernehmen eine Projektidee mit Hilfe der Tablets und geeignete Software aus dem Bereich des Groß- und Außenhandels. ... Sie dokumentieren und präsentieren mit Tablets die Projektergebnisse, reflektieren u. a, durch Apps den Verlauf und den Erfolg ihrer Arbeit. Die SuS erstellen mit Hilfe der Software Prestashop einen Onlineshop. Sie berücksichtigen dabei rechtliche Vorgaben, technische Anforderungen und ästhetische Gestaltungselemente.</li> </ul>
<p>10 – 12 Jahrgangsstufe Einzelhandel Großhandelsmanagement</p>	<p><b>Deutsch (EH)</b> <b>KuP (GM)</b></p>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler ...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lernen den sicheren Umgang mit dem Tablet, Teams und dazugehörigen MS-Office-Software</li> <li>• präsentieren statistische Auswertungen und grafische Darstellungen von Unternehmensergebnissen mit Hilfe von Tablets und MS-Office-Software.</li> <li>• reflektieren den Stellenwert von persönlichen Informationen in öffentlichen Netzwerken und berücksichtigen Regeln der Datensicherheit.</li> <li>• suchen und verarbeiten Informationen aus digitalen Medien reflektiert.</li> <li>• gehen verantwortungsvoll mit digitalen Medien um, indem sie Risiken einschätzen und Chancen selbstbestimmt erkennen.</li> <li>• nutzen digitale Medien gezielt und reflektiert als Lösungsstrategie für persönliche und berufliche Anforderungen, indem sie passende digitale Werkzeuge identifizieren und angemessen anwenden.</li> </ul>

## Mediencurriculum Industrie/Büro

Mediencurriculum		Fachbereich							
<b>Medienkompetenz</b>		Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.						Wer ist verantwortlich?  Daniela Flemming	
<b>Teilziele</b>		<p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Medienangebote und Informatiksysteme sach- und zielorientiert zu handhaben. (Basiskompetenzen, Kompetenzerwartung 1, B1)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen zu verwenden und Resultate mit anderen zu teilen. (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 2, KK2)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation zu berücksichtigen. (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 4, KK4)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auszuwählen und zielgerichtet einzusetzen, Kompetenzerwartung 1, PP1)</p>							
Jahrgangsstufe 10 bis 12	Fach / Lernfeld	B1	KK2	KK4	PP1	Benötigte Medien	Didaktische Begründung		
Industriekaufleute	Betriebswirtschaftliche Prozesse (LF 2,5,6,7,10,11)	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer	B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit KK4: Internetrecherche zum Datenschutz, Erstellen eines Merkblatts zum Verhalten in Foren, SuS erstellen Übersichten und Regeln für ethisch-moralische Prinzipien, SuS kennen und achten Persönlichkeitsrechte PP1: Erstellen von Lernvideos, Beratungs- und Kundengespräche als Rollenspiel filmisch dokumentieren und analysieren; Erstellen von Dokumenten z.B. Geschäftsbriefen und auswählen von geeigneten Werkzeugen, Bearbeitung von Bildern, SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien		
	Kaufmännische Steuerung und Kontrolle (LF 3,4,8)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer	B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit PP1: SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien		



	Allgemeine Wirtschaftslehre (LF1, 9, 12)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer	<p>B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint</p> <p>KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit</p> <p>PP1: SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien</p>
	Berufsbezogene Projektarbeit (LF12.2)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer, Video Set inkl. Beleuchtung, Ton und Schnittsoftware Schnitttechnik	<p>B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint</p> <p>KK2 gemeinsames Umsetzen von Projektaufgaben und diese im Anschluss mit Hilfe von digitalen Medien präsentieren und in der Cloud speichern</p> <p>PP1: Erstellen von Lernvideos, Beratungs- und Kundengespräche als Rollenspiel filmisch dokumentieren und analysieren, SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien</p>
	Kommunikation und Präsentation	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer, Video Set inkl. Beleuchtung, Ton und Schnittsoftware Schnitttechnik	<p>B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint</p> <p>KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit</p> <p>KK4: Führen eines Reiseblogs als Dokumentation von Schülerfahrten, Umgangsregeln im Netz und in Schülerchats</p> <p>PP1: Erstellen von Lernvideos, Beratungs- und Kundengespräche als Rollenspiel filmisch dokumentieren und analysieren, SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien</p>
	Politik und Gesellschaft	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer	<p>B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint</p> <p>KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit</p> <p>PP1: SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien</p>
	Englisch	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer	<p>B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint, Übersetzung von Vokabeln</p> <p>KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit</p> <p>KK4: Erstellen Europass Cvs nach datenschutzrechtlichen Vorgaben</p>

<b>Kaufmann/-frau für Büroma- nagement</b>	BMP (LF 1,2,5,8,12,13)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer PC's*	B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint, Internetrecherche, aktuelle Gesetzestexte online recherchieren  KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit  KK4: Internetrecherche zum Datenschutz, Erstellen eines Merkblatts zum Verhalten in Foren, SuS erstellen Übersichten und Regeln für ethisch-moralische Prinzipien, SuS kennen und achten Persönlichkeitsrechte PP1: Erstellen von Lernvideos, Beratungs- und Kundengespräche als Rollenspiel filmisch dokumentieren und analysieren; Erstellen von Dokumenten z.B. Geschäftsbriefen und auswählen von geeigneten Werkzeugen, Bearbeitung von Bildern, SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien
	GeKo (LF 3,4,7,12)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer PC's*	B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint, Internetrecherche, aktuelle Gesetzestexte online recherchieren  KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit  KK4: Internetrecherche zum Datenschutz, Erstellen eines Merkblatts zum Verhalten in Foren, SuS erstellen Übersichten und Regeln für ethisch-moralische Prinzipien, SuS kennen und achten Persönlichkeitsrechte  PP1: Erstellen von Lernvideos, Beratungs- und Kundengespräche als Rollenspiel filmisch dokumentieren und analysieren; Erstellen von Dokumenten z.B. Geschäftsbriefen und auswählen von geeigneten Werkzeugen, Bearbeitung von Bildern, SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien
	Deutsch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer PC's*	B1: Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint, Internetrecherche, aktuelle Gesetzestexte online recherchieren  KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit  PP1: Erstellen von Dokumenten z.B. Geschäftsbriefen und auswählen von geeigneten Werkzeugen, Bearbeitung von Bildern, SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien

	Politik und Gesellschaft	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets Apple TV, Beamer PC's*	B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Internetrecherche, aktuelle Gesetzestexte online recherchieren  KK2: Kollaboratives Arbeiten im Klassenzimmer nur mit Tablets möglich, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines zumpad, Kahoot, Learningapps, gemeinsames Erstellen eines Hefteintrages als Endergebnis einer Gruppenarbeit  PP1: SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien
--	--------------------------	-------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------	-------------------------------------	---	---

**\* Begründung für PCs in integrierten Fachräumen (iFUs):** Eine Vermittlung von Textverarbeitungs- und Tabellenkalkulationsprogrammen ist für den Beruf Kaufmann/-frau für Büromanagement von zentraler Bedeutung, da die Verordnung über die Berufsausbildung zum Kaufmann für Büromanagement und zur Kauffrau für Büromanagement folgendes vorschreibt:

§7 (3) Für den Prüfungsbereich „informationstechnisches Büromanagement“ bestehen folgende Vorgaben:

1. der Prüfling soll nachweisen, dass er in der Lage ist, im Rahmen eines ganzheitlichen Arbeitsauftrages Büro- und Beschaffungsprozesse zu organisieren und kundenorientiert zu bearbeiten; dabei soll er nachweisen, dass er unter Anwendung von Textverarbeitungs- und Tabellenkalkulationsprogrammen recherchieren, dokumentieren und kalkulieren kann;
2. der Prüfling soll berufstypische Aufgaben schriftlich computergestützt bearbeiten.

## Mediencurriculum Metall

Was benötigen wir?		Was möchten wir damit tun? <sup>4</sup>	Einsatzgebiet Fach / Lernfeld <sup>5</sup>
Anzahl	Bezeichnung <sup>6</sup>		
Alle Klassen- zimmer	Beamer mit AirPlay-Funktion und ausreichend großer Leinwand	Präsentation von Schülerergebnissen, Lehrervorträgen, Zeichnungen etc. → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Visualizer	Werkstücke, Schülerergebnisse zeigen etc. → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Lehrer Tablet pro Lehrkraft mit Software (Office)	Videos/Animationen/Bilder zeigen, Powerpoint-Präsentationen → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Schnelles, zuverlässiges WLAN	Online auf Daten zugreifen → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Tablet-Koffer (Klassensatz 16 Stück)	Schüler arbeiten digital → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	AirPlay Drucker	Ausdrucken von Ausarbeitungen → <b>Nicht mehr benötigt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Klassenraum Management Software	Verwaltung von Schülerzugängen. Regulierung von Berechtigungen. → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Kreidetafel	Tafelbilder, Schülerlösungen, Brainstorming, etc. → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Fünfeck-Gruppentische (siehe EG18)	Unterschiedliche Tischordnungen schnell realisieren. (Für EA, GA) → <b>wird vom Metallbereich derzeit nicht weiter verfolgt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Höhenverstellbarer Lehrertisch	Ergonomische Arbeitsbedingungen. Steigerung der Lehrergesundheit. → <b>Nur in EG 18 umgesetzt</b> → <b>In allen anderen Klassenzimmern ohne Höhenverstellung umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Lautsprecherboxen im Beamer integriert	Raumbeschallung mit klarem Klang → <b>umgesetzt: Lautsprecher im Beamer</b>	Alle Klassen/alle Fächer
	Software für Statistikauswertung und dazugehörige Prüfmittel und Werkstücke	Digitale Auswertung von Messwerten → <b>umgesetzt: Statistische Auswertung mit iPad MS-Excel möglich</b>	Alle Klassen B10 IM F5, WM F5, ZM F5
	Apple-TV	Für Ipad-Klassen Anbindung an Beamer → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen/alle Fächer
Evtl. Windowsrechner	Für Statistikprogramm → <b>umgesetzt</b>	Alle Klassen B10 IM F5, WM F5, ZM F5	



<sup>4</sup> Einsatzgebiete bzw. Funktionen z. B. Videos aufnehmen, Musik abspielen, Bildbearbeitung, Ergebnisse von den Bildschirmen der Schüler am Beamer zeigen, bei Tablett sollte mit einer Tastatur gearbeitet werden können

<sup>5</sup> Für die Ausstattung des digitalen Klassenzimmers brauchen Sie keine Verwendung eintragen, da Sie z. B. Tablets, Smartboards etc. in verschiedenen Fächern/Lernfeldern einsetzen werden. Vermerken Sie allerdings bitte bei spezieller Hard-/Software, für welche Lernfelder/Fächer/ggf. Lernsituationen Sie diese verwenden möchten.

<sup>6</sup> z.B. Tablet, Tastatur für Tablet, Smartboard, Apple TV. Wenn Sie gewisse Anbieter favorisieren können Sie diese gerne benennen.

IFU-Raum (UG-23)	3D-Rauheitsmessgerät	Flächenmessung von Rauheiten. Ergebnisse digital für alle Schüler verfügbar. → umgesetzt	Alle Klassen IM F5, WM F5, ZM F5
IFU-Raum (UG-23)	Härteprüfung – digital	Messung der Härte mit digitaler Auswertung. Ergebnisse digital für alle Schüler verfügbar. → umgesetzt	Alle Klassen IM F5, WM F5, ZM F5
IFU-Raum (UG-23)	Material-Zug-Prüfung – digital	Messung der Materialfestigkeit mit digitaler Auswertung. Ergebnisse digital für alle Schüler verfügbar. → Bestellung ausgelöst	Alle Klassen IM F5, WM F5, ZM F5
8x	Digitale Messschieber mit wireless Übertragung	Statistische Messung mit digitaler Auswertung. Ergebnisse digital für alle Schüler verfügbar. → umgesetzt	Alle Klassen IM F5, WM F5, ZM F5
4x IFU-Raum (UG-24)	Kollaborative Roboter	Programmierung und teachen von Robotern. → Umgesetzt	Alle Klassen IM AUT, ZM
1x EG3	Kurzdistanzbeamer für das Kunststofflabor	Digitaler Unterricht mit iPad ermöglichen	WM-LF10, -LF11, -LF13
1x IFU-Raum	Stirnradgetriebe Einstufig (Augmented Reality)	Funktion und Fehlererkennung mit digitalen Hilfsmitteln	IM LF14/LF15
1x IFU-Raum	Planetengertriebe (Augmented Reality)	Funktion und Fehlererkennung mit digitalen Hilfsmitteln	IM LF14/LF15
1x IFU-Raum	Schneckengetriebe (Augmented Reality)	Funktion und Fehlererkennung mit digitalen Hilfsmitteln	IM LF14/LF15
1x IFU-Raum	Zwei/Dreistufiges Stirnradgetriebe (Augmented Reality)	Funktion und Fehlererkennung mit digitalen Hilfsmitteln	IM LF14/LF15
1x IFU-Raum	Kegelradgetriebe (Augmented Reality)	Funktion und Fehlererkennung mit digitalen Hilfsmitteln	IM LF14/LF15
1x UG01	Rundbiegemaschine	Praktische Übung von Biegeteilen.	MGF 10 F-1-2
1x EG3	Einbettpresse für Schleifproben	Zur Herstellung der Proben für die digitale Härteprüfung	EG3, IM-F12, WM-B6
1x EG3	Nasstrennschleifmaschine	Zur Herstellung der Proben für die digitale Härteprüfung	EG3, IM-F12, WM-B6





## Mediencurriculum Gastronomie

Mediencurriculum		Fachbereich								
<b>Medienkompetenz</b>	Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich <b>eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.</b>						Wer ist verantwortlich?		Manuela Bogár	
<b>Teilziele</b>	<p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Medienangebote und Informatiksysteme sach- und zielorientiert handzuhaben. (Basiskompetenzen, Kompetenzerwartung 1, B1)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen zu verwenden und Resultate mit anderen zu teilen. (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 2, KK2)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten zu erstellen. (Produzieren und Präsentieren, Kompetenzerwartung 2, PP2)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen mediale Informationsquellen gezielt auszusuchen und gezielt Informationen zu entnehmen. (Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 2, SV2)</p>									
Jahrgangsstufe 10 bis 12	Fach	B1	KK2	PP2	SV2	Benötigte Medien	Didaktische Begründung			
Gastgewerbliche Berufe	<b>Küche und Ernährung</b>  <b>Betriebsorganisation</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets	<p><b>B1:</b> Nutzung der Lernplattform mebis um zielgerichtet Informationen zur Verfügung zu stellen, auch zur Differenzierung nutzbar; Effektiver und zielgerichteter Einsatz von Apps zum Brainstorming (z.B. Mentimeter); mebis zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Excel; Lernvideos können individuell genutzt werden; Erstellung von Handouts als Handlungsprodukt von Gruppenarbeiten, selbstgesteuertes Lernen wird mithilfe von verschiedener mebis-Aktivitäten ausgebaut.</p> <p><b>KK2:</b> Kollaboratives Arbeiten wie beispielsweise gemeinsames Bearbeiten verschiedener Aktivitäten in den mebis-Kursen, Gemeinsames Erstellen eines Handlungsproduktes als Endergebnis einer Partner- oder Gruppenarbeit, Erstellen einer Marketingmappe; Projektaufgaben können direkt digital von allen gleichzeitig bearbeitet werden und beispielsweise in der Cloud gespeichert werden</p> <p><b>PP2:</b> Präsentieren von gemeinsam erstellten Handlungsprodukten wie beispielsweise Menüvorschlägen passend zu den entsprechenden Lernsituationen; Erstellen von PPT zur Weitergabe von Fachwissen an Mitschüler; Erstellen von digitalen Mindmaps, Marketingmappen, Geschäftsbriefen, Geschäftsmails, Informationsblätter, Lebensmitteletiketten für selbst produzierte Produkte, Vorlagen zur Berechnung der Materialkosten in Rezepturen mit Excel; Berechnung von Speisekalkulationen, die auch zur Eigenkontrolle dienen; Anwendung von Layout-Programmen zur Erstellung von Flyern für Projektveranstaltung, Präsentation von selbst erstellten und gestalteten Speisekarten</p> <p><b>SV 2:</b> Gezielte Internetrecherche bei fachspezifischen Themen oder gesetzliche Vorschriften; Filtern von Fachinformationen zur Vorbereitung eines Fachreferates, Bearbeitung von Informationstexten</p>			

Jahrgangsstufe 10 bis 12	Fach	B1	KK2	PP2	SV2	Benötigte Medien	Didaktische Begründung
Gastgewerbliche Berufe	Restaurant und Service	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets, Video Set inkl. Beleuchtung, Ton und Schnittsoftware Schnitttechnik	<p><b>B1:</b> Erstellung und Bearbeitung von digitalen Rezeptdatenbanken; Verfassen von Arbeitsablaufpläne; Erstellung von Warenanforderungen; Umgang mit digitalen Rezeptdatenbanken; Dokumentieren von Arbeitsschritten und Arbeitsergebnisse, selbstgesteuertes Lernen wird mithilfe von verschiedener mebis-Aktivitäten ausgebaut.</p> <p><b>KK2:</b> Bewertung von Gerichten; Wiederholte Nutzung von Lernvideos im Unterricht</p> <p><b>PP 2:</b> Nutzung von Rezeptdatenbank online; Erstellen von Menükarten oder Marketingkonzepten, Büffetplänen; Präsentieren von Arbeitsablaufplänen; Erstellung von Lernvideos beispielsweise zur Herstellung verschiedener Gerichte, bzw. über die Arbeitsschritte zur Herstellung bestimmter Produkte, eine Wiederholung der gelernten praktischen Inhalte ist jederzeit möglich und Lerninhalte können ggf. geübt und vertieft werden;</p> <p><b>SV 2:</b> Recherche nach Kochrezepten, Produkten, Preisen, Herstellungsarten, Arbeitsablaufplänen, Gerichten, Getränkeempfehlungen für die Menükunde, sammeln Vor- &amp; Nachteile bestimmter Herstellungsarten;</p>
		<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets,	<p><b>B1:</b> Unterstützung der Überprüfung von Gelerntem mit mebis, Tabellen- und Präsentationsprogramme im Unterricht wie z.B. für Referaten einzusetzen.</p> <p><b>KK2:</b> Kollaboratives Arbeiten, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines mebis-Kurses, gemeinsames Erstellen eines Endergebnisses einer Gruppenarbeit;</p> <p><b>PP2:</b> Erstellung von Geschäftsbriefen bzw. Geschäftsmail entsprechend den Lernsituationen; Tabellen- und Präsentationsprogramme nutzen</p> <p><b>SV 2:</b> Internetrecherche zu verschiedenen Fachthemen</p>
	Englisch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets	<p><b>B1:</b> Effektiver und zielgerichteter Einsatz von Apps zum Brainstorming (z.B. Mentimeter)</p> <p><b>KK2:</b> Differenzierung durch Verwendung verschiedener Lernapps und anderer Angebote im Internet, um die große Heterogenität im Fremdsprachenunterricht zu meistern.</p> <p><b>PP2:</b> Erstellung von Geschäftsbriefen bzw. Geschäftsmails, Werbeflyer entsprechend der Lernsituationen. Präsentieren von gemeinsamen Handlungsprodukten. Verwendung von Europass zum Erstellen des eigenen Lebenslaufes und Anschreibens in Englisch.</p> <p><b>SV 2:</b> Internetrecherche zu kulturellen Unterschieden und Fremdsprachengebrauch unters. Länder</p>
	Deutsch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets	<p><b>B1:</b> Vermittlung von Grundkenntnissen für eine zielgerichtete Internetrecherche,</p> <p><b>SV2:</b> Vertiefende Vermittlung und Übungen zur Internetrecherche</p>
	Politik u. Gesellschaft	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>		<p><b>B1, SV2:</b> Internetrecherche z.B. Verbraucherschutz, Nachhaltigkeit, Globalisierung</p> <p><b>KK2, B1:</b> Umgang mit digitalen Lehrbüchern,</p>



## Mediencurriculum Fachschulen


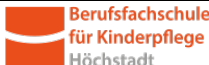


Mediencurriculum		Fachbereich			  		
<b>Ziel</b>	<b>Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.</b>						Wer ist verantwortlich? Daniel Beck
<b>Teilziele</b>	<p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen verwenden und Resultate mit anderen zu teilen. (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 2, KK2)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt zu reflektieren. (Analysieren und Reflektieren, Kompetenzerwartung 3, AR3)</p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Daten und Informationen zielorientiert zu speichern, zusammenzufassen, zu strukturieren, zu modellieren und aufzubereiten. (Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 4, SV4)</p>						
Jahrgangsstufe	Fach (er)	KK2	AR3	SV4	Benötigte Medien	Didaktische Begründung	
FSMB2 und FSMT2	Projektarbeit und Projektmanagement	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schüler i- Pad Lehrer i-Pad Office 365	KK2: Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln, Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien gemeinsam entwickeln und sinnvolle Arbeitsabläufe entwerfen. Gemeinsames Umsetzen von Projektaufgaben und diese im Anschluss mit Hilfe einer PowerPoint Präsentation vorstellen. AR3: Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren; Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen. SV4: Gemeinsame Verwaltung ihrer Projektdaten (auch in Zusammenarbeit mit Industriepartnern) inkl. Bilder mit Hilfe eines Cloud Systeme (ONE Drive)	
FSMB2	Werkzeugmaschinen	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schüler i Pad	AR3: Die Bedienung und Bedeutung von CAM Programmen erlernen und zielgerichtet einsetzen. Erstellen einer individuellen Bedienungsanleitung für CAM Systeme.	
FSMB2	Entwicklung und Konstruktion	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	VR- Brille Lehrer i-Pad Schüler i-Pad	KK2 und SV4: Erstellten von Konstruktionen, die gemeinsam mit der VR Brille bewerten und weiter gestaltet werden, unter Berücksichtigung der ergonomischen, wirtschaftlichen und ökologischen Gesichtspunkte. Instandhaltungsaufgaben zielsicher koordinieren und planen. AR3: Um ein wirtschaftliches und ökologisches denken zu vermitteln, werden Zeichnungen und Anleitungen mit all ihren Facetten digital erstellt und verteilt.	
FSMB1 und FSMB2 FSMT2	Entwicklung und Konstruktion Konstruktion I	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	3D-Maus	KK2: Zielgerichtetes und effektives Konstruieren im CAD System Autodesk Inventor. AR3: Vorteile und Anwendung bei der Modellierung von 3d Objekten kennen lernen mit der 3D- Maus.	
FSMB1 und FSMB2	Maschinenelemente	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schüler i-Pad Lehrer i-Pad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare	AR3: Recherche mit digitalen Hersteller-Katalogen von Maschinenelementen (Normteile). Nutzen von digitalen Berechnungsprogrammen z.B. bei der Statik erkennen und diese anwenden.	

					Tische	
FSMB1 und FSMT1,FSWI	Deutsch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schüler i-Pad Lehrer i-Pad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare Tische	KK2: Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen zu der Kommunikation zwischen Unternehmen über moderne Kommunikationskanäle. SV4: Vermittlung einer zielgerichteten Internetrecherche. SV4: Erstellung von Digitalen Anleitungen und Berichte mit dem I-Pad. AR3: Erstellung von Präsentationsmöglichkeiten mit dem I-Pad (Beamer und Apple TV) Höhenverstellbare Tische zum ergonomischen Präsentieren.
FSMB1 und FSMT1	Wirtschaft und Sozialkunde	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schüler I-Pad Lehrer i-Pad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare Tische	SV4: Vermittlung einer zielgerichteten Internetrecherche. AR3: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.
FSMT1 FSMT2 FSMB1, FSMB2 FSWI	Softwareentwicklung IT	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Android-Tablet MacBook (FSWI)	SV4 und KK2: Erstellung von Apps (Android) mit der Programmiersprache Java, Programmverifikation.
FSMT1 FSMT2 FSMB1, FSB2	Englisch, Technisch Englisch	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schüler i-Pad Lehrer i Pad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare Tische	KK2: Regeln für digitale Kommunikation mit der Fremdsprache Englisch kennenlernen, formulieren und einhalten; beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.
FSMT1 FSMT2 FSMB1, FSB2, FSWI	Mathematik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Schüler i-Pad Lehrer i-Pad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare Tische	KK2 und AR3: Durch die Medien (i-Pad) können verschiedene Darstellungen eines mathematischen Gegenstandes gleichzeitig präsentiert werden. Häufige Wechsel zwischen situativ-sprachlicher, graphisch-visueller, numerisch-tabellarischer, formal-symbolischer Darstellung sind einfach möglich. Das kann der Schülerin, bzw. dem Schüler helfen, die Darstellungsebenen besser miteinander zu vernetzen, den mathematischen Gegenstand besser zu verstehen und Grundvorstellungen systematisch aufzubauen.
FSMT2 FSBMB2	Steuerungstechnik	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schüler i-Pad Lehrer i- Pad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare Tische	SV4: Schaltpläne und Schaltungsaufbau dokumentieren und strukturiert speichern. Bedienung der vernetzten Steuerung über mobiles Endgerät realisieren.
FSMB2	Werkzeugmaschinen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	SLM Metall 3D Drucker	AR3 und SV4: Verwendung neuer Fertigungsarten im Bereich des additiven 3D Drucks Metall. Die Unterschiede kennenlernen und die sichere Handhabung dieser neuen digitalen Technologie anwenden und sinnvoll einzusetzen. Entwickeln und konstruieren von ressourcenschonenden Bauteilen. Die SLM Technologie erfordert völlig neue Arbeitsabläufe entlang der Prozesskette. Von der digitalen Konstruktion über die Maschinenbedienung bis hin zur Nachbearbeitung der Bauteile. Die SuS reflektieren ihre Ergebnisse mit herkömmlichen Fertigungsarten.
FSMB2	Werkzeugmaschinen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	3D Drucker FLM und SLM Technologie (Kunststoff)	AR3 und SV4: Die FLM und SLM Technologie kennen lernen und Anwenden. Die SuS lernen zielgerichtete Konstruktionen zu Modellieren im CAD. Sie übertragen Programme vom CAD ins CAM System. Sie erlernen die mögliche Vernetzung der Anlagen. Sie programmieren und Fertigen eigenständig. Die SuS reflektieren ihre Ergebnisse mit herkömmlichen Fertigungsarten.








FSWI	Programmieren	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	MacBook	Die Schüler lernen verschiedene Programmiersprachen kennen und setzen diese in verschiedenen Projekten zielgerichtet ein. Sie programmieren praxisbezogene Aufgaben.
FSMB2	Werkzeugmaschinen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Laser Gravier - schneide-maschine Corel Drew	Mit Hilfe dem Grafik Programm Corel Drew steuern die SuS die Maschine an. Sie lernen die vielseitige Anwendung in der Praxis kennen.

## Mediencurriculum Berufsfachschulen

Mediencurriculum		Fachbereiche				  			
<b>Ziel</b>	<b>Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.</b>						Wer ist verantwortlich? S. Noe A. Steiner-Sieber E. Schrott		
<b>Teilziele</b>	<p><b>Wir befähigen unsere Schüler*innen mediale Informationsquellen begründet auszuwählen und gezielt Inhalte zu entnehmen z.B. Umgang mit Suchmaschinen, Alternativen zu Google kennen und nutzen</b>  <b>(Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 2, SV2)</b></p> <p><b>Wir befähigen unsere Schüler*innen Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen zu verwenden und Resultate mit anderen zu teilen z.B. MindMapping, kooperative Angebote im Internet (zumPad,...), Weblogs, Wikis, Foren</b>  <b>(Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 2, KK2)</b></p> <p><b>Wir befähigen unsere Schüler*innen Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation zu berücksichtigen z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren</b>  <b>(Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 4, KK4)</b></p> <p><b>Wir befähigen unsere Schüler*innen Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darzubieten z.B. Präsentationstechniken, Präsentationssoftware, Plakate vs. Blog vs. Homepage</b>  <b>(Produzieren und Präsentieren, Kompetenzerwartung 3, PP3)</b></p>								
Jahrgangsstufe 10, 11	Fach/LF	SV2	KK2	KK4	PP3	Benötigte Medien	Didaktische Begründung		
<b>EUV 10</b> <b>EUV 11</b> <b>K 10</b> <b>K 11</b> <b>S10</b> <b>S11</b>	<b>Theoriefächer</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets, Pens MS Office 365 Teams oneNote Bluetooth-Lautsprecher Headsets Schullizenzen für ausgewählte Apps	<p><b>SV 2, PP3:</b> Internetrecherche (Safari, Bing, DuckDuckGo) zu Fachthemen, Nutzung von online-Texten (z.B. durch QR-Code-Scanner): Herausarbeiten wichtiger Informationen zur Lösung von Arbeitsaufträgen (Referate, Kurzvorträge, PowerPointPräsentationen, Arbeitsblätter, digitale Lehrbücher) mit Hilfe der Schülertablets; Anstellen eines Vergleichs der angebotenen Videos im YouTube-Kanal;</p> <p><b>KK2:</b> Sicherung/Wiederholung von Inhalten, Stoffsammlungen/Brainstorming, Umfragen MindMaps, Placemat, Nutzung von Lernvideos (z.B. YouTube) oder selbsterstellte (z.B. iMovie), Zuordnungsaufgaben im Sinne der ganzheitlichen vollständigen Handlung (informieren, planen, entscheiden, ausführen, kontrollieren, auswerten) über Tools wie z.B. Mentimeter, Oncoo, Forms, Edkimo, Kahoot, WhiteboardApp, LearningApps, LearningSnacks, Padlet, Alpha Lernen „musstewissen“</p> <p><b>KK4:</b> Gemeinsames Erstellen eines Tafelanschriebs unter Herausarbeit von Wichtigem in OneNote, Collaboration Space (Platz für Zusammenarbeit), dabei Berücksichtigung der einzelnen Vorschläge und Gestaltungsmöglichkeiten der einzelnen Schüler;</p> <p><b>PP3:</b> Präsentieren von gemeinsam erstellten Gruppenarbeiten in den Breakoutrooms/Collaboration Space; Präsentieren von Gruppenarbeiten/Unterrichtsergebnissen/Handlungsprodukten der Lernsituationen; Erstellen von PPP zur Weitergabe von Ergebnissen an Mitschüler, um Fachkompetenz aller Schüler zu steigern</p>		

<b>Ziel 7</b>	<b>Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen.</b>						Wer ist verantwortlich? S. Noe A. Steiner-Sieber E. Schrott
<b>Teilziele</b>	<p>Wir befähigen unsere Schüler*innen mediale Informationsquellen begründet auszuwählen und gezielt Inhalte zu entnehmen z.B. Umgang mit Suchmaschinen, Alternativen zu Google kennen und nutzen  <b>(Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 2, SV2)</b></p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen zu verwenden und Resultate mit anderen zu teilen z.B. MindMapping, kooperative Angebote im Internet (zumPad,...), Weblogs, Wikis, Foren  <b>(Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 2, KK2)</b></p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation zu berücksichtigen z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren  <b>(Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 4, KK4)</b></p> <p>Wir befähigen unsere Schüler*innen Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darzubieten z.B. Präsentationstechniken, Präsentationssoftware, Plakate vs. Blog vs. Homepage  <b>(Produzieren und Präsentieren, Kompetenzerwartung 3, PP3)</b></p>						
Jahrgangsstufe 10, 11	Fach/LF	SV2	KK2	KK4	PP3	Benötigte Medien	Didaktische Begründung
<b>EUV 10</b> <b>EUV 11</b> <b>K 10</b> <b>K 11</b> <b>S10</b> <b>S11</b>	<b>Praxisfächer</b>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Schülertablets, Pens MS Office 365 Teams oneNote Bluetooth-Lautsprecher Headsets Schullizenzen für ausgewählte Apps	<p><b>SV 2, PP3:</b> Gezielte Internetrecherche zu Praxisthemen; Filtern von Informationen zur Vorbereitung eines Fachreferates, einer PowerPoint-Präsentation mit Hilfe der Schülertablets; Anwendung der gewonnenen Informationen in der Praxis, Anleitungen aus dem Internet umsetzen;</p> <p><b>KK2:</b> Sicherung/Wiederholung von Inhalten, Stoffsammlungen/Brainstorming, Umfragen MindMaps, Placemat, Nutzung von Lernvideos (z.B. YouTube) oder selbsterstellte (z.B. iMovie), Zuordnungsaufgaben im Sinne der ganzheitlichen vollständigen Handlung (informieren, planen, entscheiden, ausführen, kontrollieren, auswerten) über Tools wie z.B. Oncoo, Forms, Edkimo, Kahoot, WhiteboardApp, LearningSnacks, Padlet, QR-Code-Scanner, Kameranutzung iPad; Erstellen eines Organisations- oder Ablaufplanes und Reflexion am iPad</p> <p><b>KK4:</b> Gemeinsames Erarbeiten einer Handlungssituation; Umgang mit digitalen Lehrbüchern; Nutzung von Lernvideos im Unterricht; Anstellen eines Vergleichs der angebotenen Videos im YouTube-Kanal; Arbeiten mit LearningApps, Forms; Fotografieren der Ergebnisse durchgeführter Angebote in Praxisbetrieben;</p> <p><b>PP3:</b> Fotografieren und Präsentieren von fertiggestellten Handlungsprodukten in Form von PPP und im digitalen Praxisordner; Erstellen von Mindmaps und PPP zur Weitergabe von Fachwissen an Mitschüler; Präsentieren von Arbeitsablaufplänen;</p>

## Ziel Steigerung der Medienkompetenz - Festlegung der Maßnahmen in den einzelnen Abteilungen

Abteilung	Maßnahme	Ziel (e)	Indikatoren, Evaluation
<b>Handel</b> 	Medienangebote und Informatiksysteme sach- und zielorientiert handhaben.	Medienkompetenz	SuS gehen mit Kursnotizbuch sicher um
	Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen.	Medienkompetenz	SuS haben einen verantwortungsvollen und sicheren Umgang im Netz und mit dem iPad
	Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht kommunizieren und interagieren.	Medienkompetenz	SuS haben einen verantwortungsvollen und sicher Umgang im Netz und mit dem iPad
	Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft selbstbestimmt nutzen	Medienkompetenz	Überarbeitung der didaktischen Jahrespläne
	Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten, Suchstrategien entwickeln.	Medienkompetenz	Überarbeitung der didaktischen Jahrespläne
	Integration des Medienführerscheins im Fachunterricht	Medienkompetenz, Werte	Module sind in den Unterricht integriert
<b>Industrie</b> 	Schüler*innen arbeiten sicher in der Nutzung des Kursnotizbuchs	Medienkompetenz	Austausch der Lehrkräfte über Lernstand der SuS
	Die Schüler*innen nutzen ein Videokonferenztool und setzen es zielgerichtet ein.	Medienkompetenz	SuS führen Rollenspiele und Vorstellungsgespräche durch und reflektieren ihr Vorgehen
	Integration des Medienführerscheins im Fachunterricht	Medienkompetenz, Werte	Module sind in den Unterricht integriert
<b>Gastronomie</b> 	Mebis-Kurs zur Medienerziehung wird erstellt	Medienkompetenz, Werte	Mebis Kurs wird im Unterricht verwendet
<b>Metall</b> 	SuS werden für Internetrecherche geschult	Medienkompetenz	Eintrag in didaktischen Jahresplan
	Statistische Auswertung von Messwerten	Medienkompetenz	Eintrag in didaktischen Jahresplan
	Inbetriebnahme der neuen Roboter und Erstellung von Lernsequenzen	Medienkompetenz	Seminare werden besucht, Lernsequenzen für den Unterricht sind erstellt
	Integration des Medienführerscheins im Fachunterricht	Medienkompetenz, Werte	Module sind in den Unterricht integriert
<b>BFSen</b> 	Nutzung von Learningapps, Erstellung von Hilfestellungen für MS Office	Medienkompetenz	Beschaffung und Einführung der Ausstattung, Austausch in der Fachkonferenz
	Erstellung digitaler Lernprodukte im Fach „mathematisch-naturwissenschaftliche Erziehung“ Kinderpflege (Projekt Digitale Schule der Zukunft)	Medienkompetenz	Umsetzung des Medienführerscheins Einführung des Tools „My simple Show“; Erstellung eigener Erklärvideos