

MARION DÖNNHOFF GYMNASIUM

DIGITALES MEDIENKONZEPT

Medienerziehung &
Medieneinsatz am MDG

HAMBURG, MAI 2025

Digitales Medienkonzept

Medienerziehung und -einsatz am MDG

(Stand: 15. Mai 2025)

Einleitung	1
Lernen mit/über digitale/n Medien – Fachunterricht	2
Digitale Formate am MDG	3
BYOD	3
Lernmanagementsystem <i>itslearning</i>	4
Austausch- und Kommunikationsplattform <i>IServ</i>	5
Digitales Klassenbuch <i>WebUntis</i>	5
Aktives digitales Classroom Management	5
Medienscouts	6
Hamburger Medienpass	7
Lernen mit/ über digitale/n Medien – fächerübergreifender Unterricht	7
Digitale Prüfungskultur	8
Suchtprävention	8
Bestandsaufnahme	9
Digitale Infrastruktur	9
Hard- und Software	9
Prozesse/Verwaltung/Wartung	10
Qualifizierung / Fortbildung / Ansprechpartner*innen	10
Appendix	11
Anmerkungen zur Handlungsmaxime	11
Tabellarische Darstellung – Lernen mit/über digitale/n Medien – Fachunterricht <i>[folgt]</i>	12
Grafik zur Visualisierung der Digitalen Kommunikation/Koordination	24

Einleitung

Die Digitalisierung prägt zunehmend die Bildungslandschaft und stellt Schulen vor die Herausforderung, Medienkompetenz gezielt zu fördern. Das Medienkonzept des Marion Dönhoff Gymnasiums (MDG) beschreibt umfassend den Einsatz digitaler Medien in Unterricht, Verwaltung und Schulkultur. Es bietet eine strukturierte Orientierung für Lehrkräfte, Schülerinnen und Schüler sowie Eltern und stellt sicher, dass digitale Technologien didaktisch sinnvoll und nachhaltig genutzt werden.

- Das Dokument beginnt mit einer Darstellung des Lernens mit und über digitale Medien im Fachunterricht. Hier wird erläutert, wie digitale Werkzeuge gezielt in den verschiedenen Fächern eingesetzt werden, um Schülerinnen und Schülern digitale Kompetenzen zu vermitteln. Das Konzept orientiert sich an den Vorgaben der Kultusministerkonferenz und verfolgt das Ziel, digitale Elemente spiralcurricular in den Unterricht zu integrieren. Anschließend werden die digitalen Formate am MDG vorgestellt, darunter „Bring Your Own Device“ (BYOD), das Lernmanagementsystem *itslearning*, die Kommunikationsplattform *IServ*, das digitale Klassenbuch auf *WebUntis* und Strategien für ein produktives digitales Classroom Management. Diese digitalen Werkzeuge ermöglichen eine flexible, effiziente und kollaborative Lernumgebung. Darüber hinaus geht das Konzept auf die Integration digitaler Medien im fächerübergreifenden Unterricht ein. Hier werden innovative Ansätze beschrieben, die es ermöglichen, digitale Technologien in interdisziplinären Projekten und Unterrichtsformaten sinnvoll zu nutzen. Die Entwicklung einer digitalen Prüfungskultur ist ein weiteres zentrales Thema. Dabei sollen zukünftig auch neue Prüfungsformate erprobt werden, die moderne Technologien und aktuelle digitale Entwicklungen, wie den Einsatz von Künstlicher Intelligenz, berücksichtigen. Neben der aktiven Nutzung digitaler Medien thematisiert das Konzept auch deren Herausforderungen. Ein eigenes Kapitel widmet sich der Suchtprävention, die sowohl im Rahmen von Projekten als auch durch Programme wie den Hamburger Medienpass umgesetzt wird. Ergänzend dazu wird eine Bestandsaufnahme der digitalen Infrastruktur des MDG zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Konzepts vorgenommen. Hier werden die technische Ausstattung, Hard- und Software, die Netzwerkinfrastruktur sowie Verwaltungs- und Wartungsprozesse beschrieben. Ein weiterer Aspekt ist die kontinuierliche Qualifizierung und Fortbildung der Lehrkräfte. Durch regelmäßige Schulungen und Austauschformate wird sichergestellt, dass das Kollegium die digitalen Möglichkeiten optimal nutzen und weiterentwickeln kann.
- Das vorliegende Medienkonzept soll regelmäßig evaluiert und aktualisiert werden, um den sich wandelnden Anforderungen der digitalen Bildungswelt gerecht zu werden. Es dient als strategische Grundlage für eine zukunftsfähige und nachhaltige Medienbildung am Marion Dönhoff Gymnasium.

Lernen mit/über digitale/n Medien – Fachunterricht

Das Marion Dönhoff Gymnasium hat sich das Ziel gesetzt, die digitale Medienerziehung spiralcurricular in Übereinstimmung mit den neuesten Empfehlungen der KMK „Bildung in der digitalen Welt“ umzusetzen (s. [2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf](#)). In diesem Zusammenhang gilt es, digitale Kompetenzen verstärkt in den Fachunterricht zu integrieren, um Schüler und Schülerinnen (SuS) nicht nur auf die digitale Gegenwart, sondern auch auf zukünftige Herausforderungen vorzubereiten. Analoge Unterrichtsphasen werden bewusst mit digitalen Phasen vermischt, um ein ausgewogenes und effektives Lernerlebnis zu schaffen. Während digitale Methoden den Zugang zu vielfältigen Informationen erleichtern, interaktive Elemente ermöglichen und individuelle Lernwege unterstützen, bieten analoge Phasen wichtige Vorteile wie haptisches Lernen, direkte soziale Interaktion und eine tiefere Verankerung des Wissens durch praktische Anwendung. Die Verknüpfung beider Ansätze sorgt für eine höhere Unterrichtsqualität, da sie unterschiedliche Lerntypen anspricht und die kognitive Belastung reduziert. Analoge Phasen fördern zudem kritisches Denken, kreative Problemlösungen und persönliche Reflexion – Aspekte, die im rein digitalen Lernen oft noch unterstützt werden müssen. Indem analoge und digitale Methoden sinnvoll kombiniert werden, entsteht ein abwechslungsreicher und nachhaltiger Lernprozess, der Motivation und Lernerfolg steigert.

Folgende Kompetenzbereiche, die bereits durch die KMK-Strategie (Kultusministerkonferenz (KMK). (2021). Lehren und Lernen in der digitalen Welt: Ergänzung zur Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“. Berlin: Sekretariat der Kultusministerkonferenz; Behörde für Schule und Berufsbildung Hamburg (2024): Bildungsplan Gymnasium) vorgegeben wurden, werden systematisch weiterentwickelt:

1. **K1: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren**
2. **K2: Kommunizieren und Kooperieren**
3. **K3: Produzieren und Präsentieren**
4. **K4: Schützen und sicher Agieren**
5. **K5: Problemlösen und Handeln**
6. **K6: Analysieren und Reflektieren**

Jedes Fach trägt durch spezifische Ansätze zur Förderung dieser Kompetenzen bei, die im schulinternen Curriculum fest verankert sind. Die Fachcurricula werden in regelmäßigen Abständen von den Fachkonferenzen evaluiert und weiterentwickelt, um die neuesten Entwicklungen und Technologien einzubinden. Eine derzeitige aktuelle genaue tabellarische Darstellung der Unterrichtsfächer, Kompetenzbereiche und Inhalte befindet sich im Anhang. Diese Tabelle wird ständig angepasst, um sie mit den aktuellen Bildungsplänen und der Entwicklung der schulischen Curricula in Einklang zu bringen.

Digitale Formate am MDG

BYOD

70 Das Konzept „Bring Your Own Device“ (BYOD) ist ein wesentlicher Bestandteil der digitalen Bildungsstrategie des MDG und wurde nach einem Schulkonferenzbeschluss vom 20.01.2020 eingeführt. Es ermöglicht SuS ihre eigenen Geräte im Unterricht als Arbeitsgeräte zu verwenden, wodurch sie sowohl digitale Kompetenzen als auch Verantwortungsbewusstsein im Umgang mit digitaler Technik entwickeln. Die praktische Nutzung eigener Endgeräte fördert das Verständnis für deren Pflege und Funktionsweise, von der Akkuladung bis hin zur Arbeitsorganisation. Diese Erfahrungen tragen zur Entwicklung von selbstorganisierten und verantwortungsbewussten Erwachsenen bei.

80 Darüber hinaus wird durch BYOD der sichere Umgang mit persönlichen Daten gestärkt. Die SuS erlernen den Schutz ihrer Informationen und entwickeln ein Bewusstsein für die Vielfalt digitaler Geräte und deren Einsatzmöglichkeiten. Dieses Wissen unterstützt sie dabei, fundierte Entscheidungen über ihre digitale Ausstattung zu treffen und verantwortungsbewusst mit sensiblen Daten umzugehen – Fähigkeiten, die im vernetzten Zeitalter essenziell sind. Ein *Digital-Lehrkräfte*team begleitet mit Hilfe der Schulleitung diesen Prozess durch technische Unterstützungsmaßnahmen und Schulungen (wie bspw. den Starttag BYOD zum zweiten Halbjahr in Jahrgang 7 oder schulinternen Fortbildungen), sodass die Lernenden und Lehrenden auf ihrem Weg zur digitalen Kompetenz nicht allein gelassen werden.

Die Einführung von BYOD ab dem zweiten Halbjahr der 7. Jahrgangsstufe basiert auf fundierten pädagogischen und entwicklungspsychologischen Überlegungen.

- 90
1. **Entwicklungspsychologische Eignung:** Im Alter von 12 bis 13 Jahren befinden sich Jugendliche in einer Phase, in der sie zunehmend abstrakt und selbstständig denken können. Dies erleichtert ihnen nicht nur das Verständnis für die Funktionsweise digitaler Geräte, sondern auch deren reflektierten und verantwortungsbewussten Einsatz (Lindberg, S., & Hasselhorn, M. (2018). Kognitive Entwicklung. In A. Lohaus (Hrsg.), Entwicklungspsychologie des Jugendalters (S. 51-73). Berlin, Heidelberg: Springer). Diese Phase markiert auch den Beginn einer intensiveren Nutzung digitaler Medien im Alltag, wodurch die Integration in den schulischen Kontext besonders sinnvoll ist.
 2. **Förderung von Selbstorganisation:** Ab Klasse 7 wird von SuS eine höhere Eigenverantwortung und Selbstorganisation erwartet. BYOD unterstützt diese Entwicklung, indem die Lernenden den produktiven Einsatz digitaler Geräte für Recherche, Organisation und Kommunikation erlernen – Kompetenzen, die für ihren schulischen und beruflichen Erfolg entscheidend sind.
 3. **Technologische und gesellschaftliche Relevanz:** Die frühe Einführung von BYOD ermöglicht SuS, digitale Geräte zielgerichtet als Arbeitsgeräte für Lernzwecke zu nutzen. Sie lernen, zwischen schulischen und privaten Anwendungen zu unterscheiden, was ihre Medienkompetenz und Orientierung in einer digitalisierten Welt stärkt.
 4. **Anschluss an Hamburger Bildungspläne und KMK-Empfehlungen:** Die Einführung von BYOD ab Klasse 7 entspricht den Empfehlungen der Kultusministerkonferenz (KMK), die auf die frühzeitige Förderung digitaler Kompetenzen abzielen. Die Strategie der KMK „Bildung in der digitalen Welt“ unterstreicht die Notwendigkeit, SuS frühzeitig auf die Anforderungen der digitalen Gesellschaft vorzubereiten.
- 100

- 110 5. **Nachhaltige Medienbildung:** Das frühe Training im Umgang mit digitalen Medien unterstützt zentrale Ziele des Medienkonzepts des MDG, darunter den verantwortungsvollen Umgang mit Geräten, die kritische Reflexion von Medieninhalten und die Förderung selbstverantwortlichen Lernens.
- 120 6. **Lebensnähe und Motivation:** In diesem Alter besitzen viele SuS bereits eigene digitale Geräte oder sind mit ihnen vertraut. BYOD greift diese Lebensrealität auf, um die Motivation zu steigern und den Übergang in die digitale Bildungswelt nahtlos zu gestalten. Digitale Technologien können im Unterricht positive Effekte auf Motivation und Selbstregulation haben (vgl. Knaus, T. (2011). Digitale Medien – eine Selbstverständlichkeit in universitärer Lehre und schulischem Unterricht? Analysen aus konstruktivistischer Perspektive. In T. Knaus & O. Engel (Hrsg.), *fraMediale – digitale Medien in Bildungseinrichtungen* (Bd. 2, S. 23-45). München: kopaed).

Mit der Einführung von BYOD schafft das MDG eine nachhaltige Grundlage für die digitale Bildung. Dieses Konzept hilft SuS, den Herausforderungen des digitalen Zeitalters mit den notwendigen Kompetenzen und Verantwortungsbewusstsein produktiv zu begegnen. Informationen zu den technischen Anforderungen an BYOD-Geräten werden von schulischer Seite rechtzeitig an die SuS und an die Sorgeberechtigten weitergegeben.

- 130 Sorgeberechtigte, die ihren Kindern kein eigenes digitales Endgerät für den Schulgebrauch bereitstellen können oder wollen, haben die Möglichkeit, ein Leihgerät der Schule zu erhalten. möglichen Die Nutzung der BYOD-Geräte für schulische Zwecke ist nicht mit der Nutzung privater Handys zu verwechseln. Näheres dazu regelt eine Nutzungsordnung für digitale Endgeräte und die schulische Hausordnung, die auf der Homepage zu finden sind.

Lernmanagementsystem *itslearning*

Das Lernmanagementsystem (LMS) *itslearning* ist ein zentrales Element der digitalen Unterrichtsgestaltung am Marion Dönhoff Gymnasium. Es ermöglicht eine flexible und vielfältige Nutzung sowohl im Regelunterricht als auch in Förderkursen oder für die Arbeit außerhalb der Schule. Mit seinen intuitiv gestalteten Bedienungsmöglichkeiten unterstützt *itslearning* die Organisation von Unterrichtsinhalten, die Bereitstellung von Materialien, die Durchführung von Lernaktivitäten und die Kommunikation zwischen Lehrkräften und Lernenden zu Lernprozessen.

- 140 Die Plattform spielt am MDG eine entscheidende Rolle, um den Unterricht zu strukturieren und gleichzeitig digitale Kompetenzen zu fördern. Lehrkräfte können Arbeitsmaterialien und Aufgaben bereitstellen, die sowohl im Präsenzunterricht als auch beim Distanzlernen genutzt werden können. Gleichzeitig bietet die Plattform Raum für individuelles Lernen und kreative Unterrichtskonzepte. Im außerunterrichtlichen Bereich, eröffnet *itslearning* doch zusätzliche Möglichkeiten für die Projektarbeit sowie die Vertiefung von Inhalten und der digitalen Kollaboration.

- 150 Die Nutzung eines LMS erfordert einen sorgfältigen Umgang mit dem Datenschutz und rechtlichen Vorgaben. Sowohl die Daten der Lehrkräfte als auch die der SuS werden auf der Plattform gespeichert, weshalb am MDG klare Datenschutzrichtlinien und organisatorische Maßnahmen etabliert wurden. Dazu zählen Datenschutzerklärungen, ausführliche Elterninformationen sowie Einwilligungserklärungen zur Datenverarbeitung, die sowohl für den Unterricht als auch für freiwillige Aktivitäten außerhalb des Regelunterrichts erforderlich sind. Diese werden mit der Einschulung sowie zum Start des BYOD-Programms im zweiten Halbjahr der 7. Jahrgangsstufe abgefragt.

Am BYOD-Starttag wird mit den SuS zudem die Nutzungsordnung digitaler Endgeräte intensiv besprochen, die wieder von den Erziehungsberechtigten unterschrieben in die Schule mitgebracht werden muss. Durch diese Herangehensweise wird sichergestellt, dass die Nutzung von *itslearning* nicht nur didaktisch sinnvoll, sondern auch rechtlich abgesichert ist.

Austausch- und Kommunikationsplattform IServ

160 Für die Schulorganisation der Lehrkräfte sowie der in der Schulverwaltung und der pädagogischen Unterstützung tätigen Personen wird die Plattform IServ genutzt. Die Plattform dient ebenfalls als Austausch- und Kommunikationsplattform zwischen Schule, Schülerschaft und Elternhaus. SuS sowie Lehrkräfte sind deshalb dazu verpflichtet, ihren IServ-Account an Unterrichtstagen einmal täglich einzusehen und auf neue Nachrichten und Mitteilungen zu prüfen.

Digitales Klassenbuch WebUntis

Das digitale Klassenbuch auf *WebUntis* dient zur kontinuierlichen Anwesenheitskontrolle der SuS, Einsicht der Stundenpläne, Dokumentation von Unterrichtsinhalten sowie der Eintragung von Klassenarbeiten und Klausuren.

170 Aktives digitales Classroom Management

Das Konzept „Bring Your Own Device“ (BYOD) ermöglicht es SuS am MDG, ihre eigenen digitalen Geräte wie Tablets oder Laptops im Unterricht einzusetzen. Dieses Modell fördert nicht nur die Medienkompetenz, sondern trägt auch zur individuellen und flexiblen Gestaltung von Lernprozessen bei. Ein effektives digitales Classroom Management ist jedoch entscheidend, um BYOD erfolgreich umzusetzen und eine lernförderliche Umgebung zu schaffen.

Zentraler Bestandteil des Classroom Managements ist die klare Strukturierung und Organisation des Unterrichts. Mithilfe der schulischen Lernplattform *itslearning* können Aufgaben, Materialien und Feedback zu Lernprozessen zentral bereitgestellt werden. Dies ermöglicht es den SuS, auch unabhängig von ihrem Gerät auf die Inhalte zuzugreifen. Gleichzeitig erleichtert es Lehrkräften die Koordination und Kontrolle von Lernprozessen.

180 Auf theoretischer Grundlage verschiedener Modelle wie bspw. des 4K-/ des SAMR- oder des ICAP-Modells und mithilfe jahrelang erprobter pädagogischer Handlungsweisen entwickeln wir verschiedenen Aktivitäten für Lernende., die ihre Lernprozesse gezielt fördern (Chi, M. T. H., & Wylie, R. (2014): The ICAP Framework: Linking Cognitive Engagement to Active Learning Outcomes. In: Educational Psychologist, Vol. 49, 2014, pp. 219-243; Ruben R. Puentedura: Transformation, Technology, and Education (2006) – <http://www.hippasus.com/resources/tte/>; Ruben R. Puentedura: Focus: Redefinition (18.06.2012) – <http://hippasus.com/blog/archives/68>).

Lehrkräfte können etwa Aufgaben entwickeln, die interaktive und konstruktive Lernprozesse fördern, wie etwa kollaborative Projekte oder interaktive Aufgaben-Tools. Bewährte Qualitätsmerkmale des Unterrichts werden dabei jahrgangsübergreifend weiterentwickelt und durch klare pädagogische Regeln im analogen wie digitalen Klassenraum unterstützt, um Inhalte übersichtlich und motivierend zu strukturieren und kollaborative Aufgaben zu unterstützen.

190 Um pädagogischen Herausforderungen, wie Ablenkungen durch private Nutzungen und technische Hürden bei der alltäglichen Nutzung von digitalen Endgeräten – gezielt zu begegnen, haben wir

eindeutige Regeln und Erwartungen formuliert und passen diese fortlaufend unseren Erfahrungen an. Beispielsweise können Zeitfenster definiert werden, in denen Geräte ausschließlich für Unterrichtszwecke genutzt werden oder Unterrichtsphasen finden losgelöst von der Präsenz im Klassenraum statt. Die Einführung eines „digitalen Medienpasses“ sensibilisiert die SuS zusätzlich für einen verantwortungsvollen Umgang mit ihren digitalen Endgeräten.

- 200 Ein weiterer Vorteil des BYOD-Ansatzes ist die theoretische Möglichkeit zur erweiterten Differenzierung. Unser digitales Classroom-Management wollen wir dahin weiterentwickeln, dass durch die Umgestaltung der Klassen- und Lernräume das selbstständige Lernen unserer SuS gefördert wird. Möglich machen das in der Folge durch adaptive Lernprogramme oder abgestufte Lernhilfen, um Inhalte noch individueller auf die Bedürfnisse der Lernenden abzustimmen. Die Lehrkraft übernimmt dabei die Rolle einer unterstützenden Begleitung. Durch das BYOD-Konzept können Lernende digitale Medien produktiv nutzen oder Inhalte effektiv zu Hause vorbereiten, so dass die Unterrichtszeit auch für praxisorientierte und vertiefende Aufgaben genutzt werden kann.

Zusammenfassend lässt sich feststellen, dass ein gut strukturiertes digitales Classroom Management in Kombination mit BYOD nicht nur den Lernerfolg fördert, sondern auch die aktive und selbstgesteuerte

- 210 Teilnahme der SuS am Unterricht. Wichtig ist dabei eine Balance zwischen technischer Offenheit und klaren Regeln, um die Potenziale des digitalen Lernens optimal zu nutzen.

Medienscouts

Das MDG verfolgt einen innovativen Peer-Education-Ansatz, um SuS einen reflektierten Umgang mit digitalen Medien zu vermitteln. Dabei übernehmen speziell ausgebildete Jugendliche ab Jahrgangsstufe 7 – sogenannte Medienscouts – die Aufgabe, ihre Mitschüler und Mitschülerinnen in zentralen medienpädagogischen Themen zu schulen. Der Ansatz nutzt die hohe Akzeptanz unter Gleichaltrigen, um nachhaltige Lernerfolge zu erzielen.

- 220 Die Medienscouts am MDG agieren als Multiplikatoren und führen Workshops zu Themen wie unter anderem Fake News, Handysucht und die Nutzung sozialer Netzwerke durch, insbesondere in den unteren Jahrgangsstufen. Aktuell verfügt die Schule über vier aktive Medienscouts, die jährlich durch fünf neue Interessierte ergänzt werden können. Die Ausbildung erfolgt nach den Vorgaben des Hamburger Konzepts, das vom Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) und dem Bürgersender TIDE entwickelt wurde. Es zielt darauf ab, medienpädagogische Kompetenzen und theoretische Grundlagen zu vermitteln, um Jugendlichen eine aktive Rolle in der digitalen Bildung zu ermöglichen.

- 230 Dieser Ansatz lässt sich eng mit dem 4K-Modell der Digitalisierung (Kreativität, Kommunikation, Kollaboration, Kritisches Denken) verknüpfen. Medienscouts fördern durch ihre Workshops kritisches Denken im Umgang mit Medieninhalten, stärken die Kommunikation und Zusammenarbeit innerhalb der Schüler*innenschaft und nutzen kreative Methoden, um Inhalte zugänglich zu machen.

Mit dieser Strategie stärkt das MDG die Eigenverantwortung und Mündigkeit seiner SuS im Umgang mit digitalen Medien.

Hamburger Medienpass

240 Der Hamburger Medienpass ist ein zentraler Baustein zur Förderung der Medienkompetenz an Schulen und wird auch am MDG eingesetzt. Ziel ist es, SuS durch modulare Unterrichtseinheiten und digitale Werkzeuge zu befähigen, sicher und verantwortungsvoll in digitalen Umgebungen zu agieren. Die Materialien, die vom Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung (LI) bereitgestellt werden, umfassen sechs thematische Module, die interaktiv gestaltet sind. Sie thematisieren unter anderem den Umgang mit sozialen Medien, Datenschutz und den kritischen Umgang mit digitalen Informationen. Der Medienpass richtet sich an SuS aller Altersgruppen und unterstützt Lehrkräfte mit einem LMS-Kursraum, der interaktive Elemente wie Videos und Übungen integriert und eine nahtlose Umsetzung im Unterricht ermöglicht.

250 Am MDG wird der Medienpass ab der sechsten Jahrgangsstufe jährlich schrittweise eingeführt und ist inhaltlich eng mit dem Peer-Education-Ansatz und der Arbeit der Medienscouts verknüpft. Die Umsetzung orientiert sich auch hier an den Prinzipien des 4K-Modells (Kritisches Denken, Kreativität, Kommunikation und Kollaboration), das auch in die Medienerziehung einfließt. SuS lernen nicht nur technische Fähigkeiten, sondern entwickeln auch soziale und ethische Kompetenzen, um in der digitalen Welt verantwortungsvoll zu agieren. Diese umfassende Herangehensweise an Medienbildung stärkt die digitale Souveränität der Lernenden und macht den Medienpass zu einem essenziellen Bestandteil des pädagogischen Konzepts am MDG.

Lernen mit/ über digitale/n Medien – fächerübergreifender Unterricht

260 Fächerverbindendes und projektorientiertes Lernen stellt eines der besonderen pädagogischen Konzepte am MDG dar. Dabei werden die Grenzen einzelner Fächer überwunden und der stattfindende Unterricht von einer komplexen Problemstellung her gestaltet, welche aus der Perspektive verschiedener Fächer erschlossen wird. Gemeinsam wird aus der Perspektive von (mindestens) zwei Fächern an einem größeren Thema im Unterricht gearbeitet. Auf diesem Weg werden Lernende dazu befähigt, Wissen produktiv, intelligent und flexibel anzuwenden und mit den komplexen Problemen des realen Lebens/der Wirklichkeit umgehen zu können.

270 Der fächerverbindende Unterricht ist am MDG in den Jahrgangsstufen 8 und 9 und im Rahmen von zwei Formaten strukturell verankert: Während in der Jahrgangsstufe 8 im „Werkstatt-Unterricht“ in den ästhetischen Fächern Kunst, Musik und Theater trimesterweise zu thematischen Oberthemen gearbeitet wird, arbeiten in der Jahrgangsstufe 9 beispielsweise die Fächer Biologie/Kunst, Physik/Geschichte, Chemie/Geografie, PGW/Musik oder PGW/Theater halbjährlich vierstündig in thematisch fächerverbindend angelegten Modulen zusammen. Ab dem Schuljahr 2026/27 soll diese Form des fächerverbindenden Unterrichts auch auf die Jahrgangsstufe 7 und 8 ausgeweitet oder in Projektform unterrichtet werden. Darüber hinaus gibt in den Jahrgangsstufen 5-10 kürzere fächerverbindende Einheiten, die Arbeit in Projekten, wie z.B. das „New-York-Projekt“ in der Jahrgangsstufe 8, das von den Fächern Englisch und Geografie gestaltet wird.

280 Bisher werden der Werkstattunterricht in der Jahrgangsstufe 8 und die meisten Module des fächerverbindenden Unterrichts in der Jahrgangsstufe 9 hauptsächlich analog bzw. mit digital hinterlegten Handouts begleitet („Log-Buch“ in den Werkstätten, Aufgabenstellungen und Strukturtabellen für die FU-Module, die digital hinterlegt sind; eine Ausnahme ist hier das Chemie/Erdöl-Modul). Lediglich die Datei-Ablage und die Aufgabenstellung für das Abschlussprojekt mit Abgabe-Frist werden in der Jahrgangsstufe 9 digital verwaltet.

280 Entwicklungsmöglichkeiten bzw. Entwicklungsziele liegen für das fächerverbindende und projektorientierte Lernen und Lehren, egal ob Werkstattunterricht, fächerverbindender Unterricht oder

Projektarbeit, in der Nutzung eines LMS für die Kommunikation, den Aufbau von Unterrichtsinhalten und die Einführung bzw. Durchführung von Unterrichtseinheiten. Auch für die Durchführung von (Abschluss-)Projekten in Schülergruppen ist *itslearning* eine sehr geeignete Plattform. Um u. a. das digitale Arbeiten zu erleichtern, wird für alle Bereiche des fächerverbindenden Lernens und Lehrens grundsätzlich eine vereinheitlichte Arbeitssprache und -struktur etabliert.

Digitale Prüfungskultur

290 Der Koordinationsbereich „Schulische Lernkultur“ am MDG legt den Fokus u.a. auf den Bereich der Prüfungs- und Feedbackkultur. Dieser Kultur wird ein hoher Stellenwert hinsichtlich der Lernwirksamkeit beigemessen. Die neuen Bildungspläne betrachten Leistungsüberprüfungen als besonders relevant, da sie wichtige Erkenntnisse „über Erfolge und Defizite des vorausgegangenen und Hinweise für die Gestaltung des nachfolgenden Lehr- und Lernprozesses“ bieten - Lernende setzen sich infolgedessen mit „lernförderlichen Hinweisen auseinander und nutzen sie für ihren weiteren Lern- und Arbeitsprozess“ (Behörde für Schule und Berufsbildung (2022), Bildungsplan – Allgemeiner Teil, S. 24). In diesem Zusammenhang wird auch im C-Teil der Bildungspläne beschrieben, dass in Zukunft digitale Klausuren zur Überprüfung von Leistungsständen eingesetzt werden sollen. Ziel ist es demnach, in enger Zusammenarbeit, sich v.a. mit den Fachleitungen und Koordinatoren, über Möglichkeiten der Umsetzung auszutauschen. Langfristig soll am MDG eine digital unterstützte Prüfungskultur entstehen, 300 die z.B. den Interneteneinsatz zur Informationsgewinnung oder die Nutzung von KI nicht grundsätzlich ausschließt, sondern bewusst integriert. Vor allem KI wird aller Voraussicht nach das Lehren und Lernen nachhaltig beeinflussen und dadurch auch die Weiterentwicklung der Prüfungskultur erfordern. Zu prüfen ist, inwiefern diese Werkzeuge neben dem Unterricht auch Bestandteil verschiedener Prüfungsformate werden, können. Pilotiert wurde hierfür u.a. der KI-Einsatz für das Erstellen der Facharbeiten im Seminarfach in der Studienstufe. Großes Potenzial besteht darüber hinaus in der Vernetzung im Kollegium und mit anderen Schulen. Viele Lehrkräfte testen bereits erfolgreich digitale Formate, sodass so ein solcher Austausch intensiviert werden soll. In diesem Zusammenhang wird der Aufbau einer Kommunikationsstruktur angestrebt, in der sich Lehrende niedrigschwellig über Möglichkeiten digitaler Prüfungsformate informieren und austauschen können.

310

Suchtprävention

Digitale Technologien sind weder aus dem Schulalltag noch aus dem Alltag von SuS wegzudenken und bieten zahlreiche Chancen zur Verbesserung von Lernprozessen. Gleichzeitig birgt die intensive Nutzung digitaler Medien auch Risiken, insbesondere im Hinblick auf eine mögliche Abhängigkeit oder andere problematische Verhaltensmuster. Daher ist eine wirksame Suchtprävention in diesem Bereich von großer Bedeutung.

Die Suchtprävention im Kontext der Digitalisierung bezieht sich auf den bewussten und reflektierten Umgang mit digitalen Medien. Dabei reagiert sie auf den verstärkten Einsatz digitaler Endgeräte in der Schule, aber auch die generelle Nutzung von sozialen Medien, Videospielen oder anderen digitale Unterhaltungsangeboten durch Kinder und Jugendliche. 320

Die Präventionsarbeit verfolgt das Ziel, bei den SuS ein kritisches Bewusstsein für ihr eigenes Nutzungsverhalten und das ihres Umfelds zu entwickeln und sie zu befähigen, die Mechanismen und Prozesse hinter problematischem Konsum zu erkennen. Das Augenmerk liegt also auf der Medienkompetenz, der Selbstregulation und der Fähigkeit, digitale Medien und Anwendungen gezielt, problembewusst und achtsam einzusetzen.

330 Zu den bestehenden Maßnahmen am MDG gehören eine Themenwoche in der Jahrgangsstufe 7 und der jährlich stattfindende Suchtpräventionstag (SPT) für die Jahrgangsstufen 6 bis 10, an dem für die einzelnen Jahrgänge Themenschwerpunkte gesetzt werden. Alle Themen des Suchtpräventionstags werden durch unterschiedlichen Medieneinsatz gestützt, wie bspw. Filme, eigene Internetrecherche oder Tablet-Nutzung. Digitale Problemstellungen einerseits, aber auch die gewinnbringende Anwendung digitaler Medien andererseits werden so in verschiedenen Zusammenhängen aufgegriffen.

Die Schulung von Lehrkräften, um einen professionellen Umgang mit diesem dynamischen Feld zu schaffen, ist ebenfalls Teil der Präventionsarbeit. Angebote im Zusammenhang mit dem Hamburger Medienpass oder die „Aktive Pause“ am MDG leisten, im Sinne eines integrativen Ansatzes, ihrerseits einen Beitrag.

Zugleich gibt es auch Potentiale und Möglichkeiten zur Weiterentwicklung, etwa eine intensivierte Zusammenarbeit mit der Elternschaft, die Schaffung von noch attraktiveren Angeboten für analoge Aktivitäten im Unterricht oder die Gestaltung von aktiven Pausen, um exzessive Bildschirmzeiten zu reduzieren.

340

Bestandsaufnahme

Digitale Infrastruktur

350 Das MDG verfügt über eine leistungsfähige digitale Infrastruktur. Die Schule ist an ein Glasfasernetz angebunden, wodurch eine schnelle und stabile Internetverbindung sichergestellt ist. Alle Unterrichtsräume sind per Ethernetkabel vernetzt, und die Ausstattung umfasst AccessPoints, die flächendeckendes WLAN im 2.4G- und 5G-Band bereitstellen. Die Gebäude sind über Switches miteinander verbunden, was eine reibungslose Datenkommunikation ermöglicht. Das Netzwerk kann bis zu 1000 Geräte gleichzeitig bewältigen, wobei die Auslastung in den Klassenräumen bis zu 60-70 Geräte pro Raum erreichen kann. Externe Geräte können über ein Radius-Netzwerk mit IServ-Kennung oder zeitlich begrenzte Voucher ins WLAN eingebunden werden. Für private Geräte gibt es ein separates WLAN mit PreSharedKey, wobei die Netzwerksicherheit durch VLAN-Organisation gewährleistet wird.

Hard- und Software

360 Die Unterrichtsräume des MDG sind mit modernen Smartboards und angeschlossenen PCs ausgestattet. Die Schule besitzt über 300 mobile Endgeräte, darunter iPads für die Unterrichtsausleihe und Laptops auf mobilen Wagen. Diese Geräte werden intensiv genutzt, was einen regelmäßigen Austausch aufgrund von Verschleiß erforderlich macht; im Schnitt müssten 80 Geräte pro Jahr erneuert werden. Präsentationstechnisch ist die Schule mit festinstallierten Beamern im „Spiegelsaal“, Forum und der in Aula sowie drei älteren mobilen Beamern ausgestattet. Softwareseitig wird ein breites Spektrum abgedeckt, darunter Windows 10, spezialisierte Apps wie *TONALY* und diverse Plattformen wie *IServ*, *WebUntis* und *itslearning*, die sowohl für die systemische Administration, die schulische Kommunikation als auch für didaktische Zwecke genutzt werden. Auch Teile der digitalen Unterrichtsbücher stehen den SuS online über den [Bildungslogin in ISERV](#) zur Verfügung.

Prozesse/Verwaltung/Wartung

370 Für die Nutzung digitaler Geräte existiert ein umfassendes Konzept, das private Geräte (BYOD), Leihgeräte und schulische Endgeräte berücksichtigt. Die Einrichtung, Betreuung und Wartung der Ausstattung werden intern durch zuständige Ansprechpersonen sichergestellt. Abstimmungsprozesse über Anschaffungswünsche werden innerhalb der Schule organisiert, wobei der Fokus auf einem sinnvollen Ausbau der digitalen Infrastruktur liegt. Die Betriebskosten sowie der Bedarf an Neuanschaffungen sind relevante Faktoren, die in der schulischen Haushaltsplanung berücksichtigt werden. Behördliche Fördermöglichkeiten werden stets geprüft, um die Finanzierung zu unterstützen. Die schuleigene digitale Prozesssteuerung, etwa durch Kanban-Boards, ermöglicht eine transparente Organisation und erleichtert die Teilhabe der Lehrkräfte an Projekten und Entscheidungen.

Qualifizierung / Fortbildung / Ansprechpartner*innen

380 Die Lehrkräfte des MDG setzen digitale Medien umfassend im Unterricht ein – sowohl zur Präsentation von Inhalten als auch zur Vor- und Nachbereitung. Ab dem 2. Halbjahr der 7. Jahrgangsstufe erfolgt der digitale Unterricht hauptsächlich über die zentral genutzte Plattform *itslearning*. Im Kollegium gibt es derzeit besondere Kompetenzen, unter anderem für die Digitalisierung (Herr Graumann), IT-Technik und KI (Herr Kiedaisch) sowie spezifische Anwendungen wie *IServ* (Herr Alisch) und *WebUntis* (Frau Schön). Regelmäßige Fortbildungen wie die „MDG-Zeit“ für BYOD und Einführungskurse für neue Lehrkräfte sichern die kontinuierliche und nachhaltige Weiterentwicklung der Medienkompetenz im Kollegium ab. Hinweise auf externe digitale Fortbildungen werden durch die jeweils verantwortlichen Lehrkräfte weitergegeben. Zukünftig sollen Möglichkeiten einer digital strukturierten Prozesssteuerung geprüft, um Transparenz und Teilhabe in der Schulgemeinschaft zu fördern und die digitale Transformation des MDG langfristig zu fördern. Das neu eingeführte Tool, „Kanban-Board“ dient dabei
390 als erster Ansatz für eine übersichtliche schulinterne Organisation von Projekten.

Appendix

Anmerkungen zur Handlungsmaxime

Zu dem oben geführten Medienkonzept ist es neben dem konzeptuellen Ansatz notwendig, die daraus resultierende Handlungsmaxime darzulegen:

Dieses Medienkonzept versteht sich als dynamisches Arbeitsdokument, das regelmäßig überprüft und fortgeschrieben wird. Seine Weiterentwicklung ist integraler Bestandteil des schulischen Entwicklungsprozesses und entspricht dem genuinen Charakter digitaler Transformation – ein Feld, das stetigem Wandel und technologischem Fortschritt unterliegt. Das Konzept bildet die verbindliche Grundlage für das digital-methodische Handeln am Marion Dönhoff Gymnasium und ist zugleich Ausgangspunkt für eine systematische, zukunftsorientierte Gestaltung digitaler Bildung. Es beschreibt den aktuellen Stand der digitalen Mediennutzung an der Schule und schafft Raum für praxisnahe Erweiterungen sowie langfristige Perspektiven. Ziel ist es, digitale Kompetenzen nachhaltig zu fördern und innovative Unterrichtskulturen zu ermöglichen, ohne pädagogische Innovation einzuschränken. Konkrete Umsetzungsbeispiele und Unterrichtsszenarien werden sukzessive ergänzt, sobald sie erprobt und etabliert sind. Darüber hinaus dient das Konzept als Fundament für ein digitales Leitbild, das die Prinzipien einer reflektierten, chancengerechten und verantwortungsbewussten Medienbildung am MDG verankert.

In dieser ersten Veröffentlichung - Stand Mai 2025 - wird daher auf die tabellarische Darstellung verzichtet, da diese sich aufgrund der veränderten Bildungsplanlage in erneutem Anpassungsstadium befindet.

Tabellarische Darstellung – Lernen mit/über digitale/n Medien – Fachunterricht *[folgt]*

Der tabellarische Teil dieses Medienkonzepts bedarf noch weiterer finaler Überarbeitung, aus der dann eine konkrete Fächer-Zuordnung von Lehr-Lernsettings zum Erwerb digitaler Kompetenzen erfolgt. Diese Ausarbeitung ist eine resultierende Handlungsmaxime für die didaktische Umsetzung des Medienkonzepts und muss gesondert ausgearbeitet und fächerübergreifend abgestimmt werden. Die Implementierung der neuen Hamburger Bildungspläne verzögert daher die zeitgleiche (erste) Veröffentlichung mit dem allgemeinen Medienkonzept des MDG.

Fassung 05-2015

Grafik zur Visualisierung der Digitalen Kommunikation/Koordination

