



Bildquelle: www.isb.bayern.de

Medienkonzept

Stand: Juni 2025

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
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
www.sbs-hoechstadt.de



Inhalt

| | |
|---|----|
| Kompetenzrahmen zur Medienbildung an bayerischen Schulen – Regierung von Mittelfranken..... | 4 |
| Ausstattungsplan | 6 |
| Fortbildungskonzept | 8 |
| Mediencurriculum Handel | 12 |
| Mediencurriculum Industrie/Büro | 16 |
| 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>Kompetenzerwartung 1</i> | Medienangebote und Informatiksysteme sach- und zielorientiert handhaben z.B. Computer, Browser oder mobile Endgeräte eigenständig nutzen und sachgemäß anwenden. | Aufgabenstellungen klären, Informationsbedarfe ableiten und Suchstrategien entwickeln z.B. Printmedien, TV, Radio, Online-Angebote, Zusammenhang Inhalt und Struktur, Aufbereitung, Glaubwürdigkeit | Mit Hilfe von Medien situations- und adressatengerecht kommunizieren und interagieren z.B. technische Fähigkeiten, Zusammenarbeit mit digitalen Hilfsmitteln | Werkzeuge zur Realisierung verschiedener Medienprodukte auswählen und zielgerichtet einsetzen z.B. Video – Bilder mit Smartphone oder spezieller Kamera, Word vs. Layoutprogramm, Bildbearbeitungstools | Inhalte, Gestaltungsmittel, Strukturen und Wirkungsweisen von Medienangeboten und Informatiksystemen analysieren und bewerten z.B. Symbole, Codes, Sprache - Unterschied zwischen Information, Unterhaltung und Werbung | | |
| <i>Kompetenzerwartung 2</i> | Funktionsweisen und grundlegende Prinzipien von Medienangeboten und Informatiksystemen durchdringen z.B. Cloudspeicher, Lan- und WLAN-Systeme, Funktionsweise des Internets, ... | Mediale Informationsquellen begründet auswählen und gezielt Inhalte entnehmen z.B. Umgang mit Suchmaschinen, Alternativen zu Google kennen und nutzen | Werkzeuge zur effektiven Gestaltung von Lernprozessen verwenden und Resultate mit anderen teilen z.B. Mindmapping, kooperative Angebote im Internet (zumpad...), Weblogs, Wikis, Foren | Medienprodukte unter Berücksichtigung formaler und ästhetischer Gestaltungskriterien und Wirkungsabsichten erstellen z.B. Zusammenhang zwischen Form und Funktion, Feedback einholen, Aufbau einer Präsentation... | Interessengeleitete Setzung und Verbreitung medialer Inhalte erkennen und Einfluss der Medien auf Wertvorstellungen, Rollen- und Weltbilder sowie Handlungsweisen hinterfragen z.B. Information, Interaktion - Gewalt, Sucht, Isolation | | |
| <i>Kompetenzerwartung 3</i> | Probleme insbesondere in Medienangeboten und Informatiksystemen identifizieren z.B. Troubleshooting bei Funktionsstörungen | Daten und Informationen analysieren, vergleichen, interpretieren und kritisch bewerten z.B. Quellen, Adressaten, Motivation, Hintergrund des Autors, ... | Medien zur gleichberechtigten Teilhabe an der Gesellschaft aktiv und selbstbestimmt nutzen Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten | Arbeitsergebnisse unter Einsatz adäquater Präsentationstechniken und medialer Werkzeuge sach- und adressatenbezogen darbieten z.B. Präsentationstechniken, Präsentationssoftware, Plakate vs. Blog vs. Homepage | Bedeutung der Medien und digitaler Technologien für die Wirtschaft, Berufs- und Arbeitswelt reflektieren z.B. Durchdringung der Digitalisierung des eigenen Arbeitsumfeldes analysieren | | |
| <i>Kompetenzerwartung 4</i> | Eigene Kompetenzen im Umgang mit Medienangeboten und Informatiksystemen zur Optimierung entwickeln z.B. Optimierung eigener Hardware-Systeme, Datensicherung | Daten und Informationen zielorientiert speichern, zusammenfassen, strukturieren, modellieren und aufbereiten z.B. Informationen gliedern und zusammenfassen, aus Informationen Präsentationen erarbeiten | Umgangsregeln, ethisch-moralische Prinzipien sowie Persönlichkeitsrechte bei digitaler Interaktion und Kooperation berücksichtigen z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren | Publikationswege erschließen, Medienprodukte unter Wahrung von Persönlichkeits- und Urheberrecht erstellen und veröffentlichen z.B. Zusammenarbeit mit externen Partnern... | Potenziale und Risiken der Digitalisierung und des Mediengebrauchs für das Individuum und die Gesellschaft beurteilen 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? ¹ | Einsatzgebiet Fach/Lernfeld ² | Beschaffung abgeschlossen | Fachbereich |
|--------------------|--|---|--|-------------------------------------|--------------|
| Anzahl | Bezeichnung ³ | | | | |
| 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 |
| 4 | 3D Drucker Kunststoff | Entwickeln von Konstruktionen Erstellung von Bauteilen | FSMB1 und FSMB2 | <input checked="" type="checkbox"/> | FS |
| | 3D Drucker Metall-Entpulverungsstation | Zum sicheren Entleeren der 3D-Druckteile mit dem Metallpulver | FSMB2 | <input 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 |
| 30 | MacBook Air | Klassenzimmer (KI-Programmierung) | FSKI | <input type="checkbox"/> | FS |

¹ 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

² 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.

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

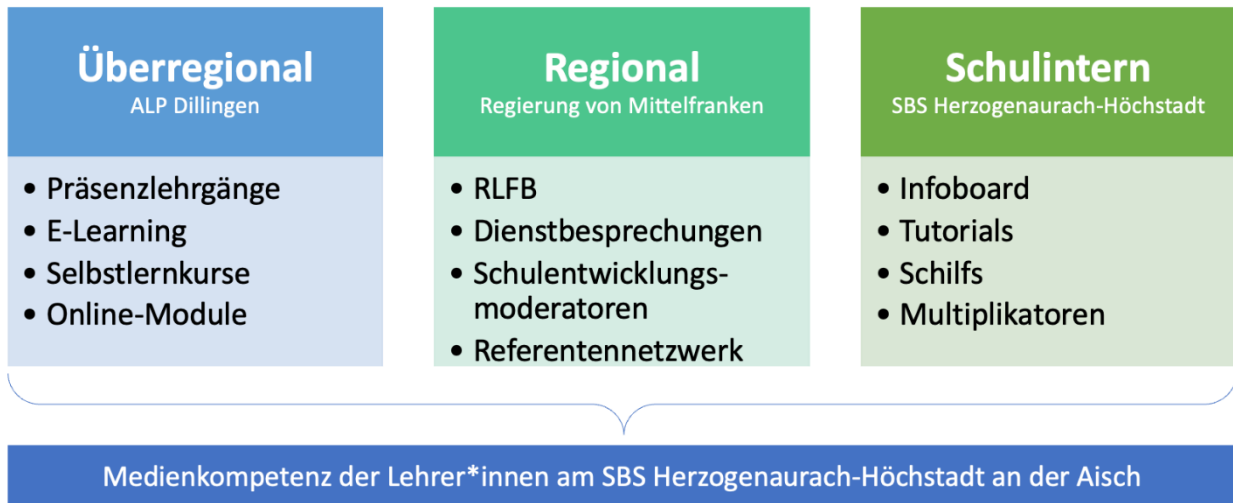


| | | | | | |
|----|--|--|---|-------------------------------------|--------------|
| 4 | kooperative Roboter | Programmieren und anwenden | FSMT1 und FSMT2 | <input checked="" type="checkbox"/> | FS |
| 1 | digitale Fabrik (Festo Station) Industrie 4.0 Station | erlernen von <ul style="list-style-type: none"> • SPS-Programmierungen • Prozesskette und Vernetzung | 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 checked="" 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:



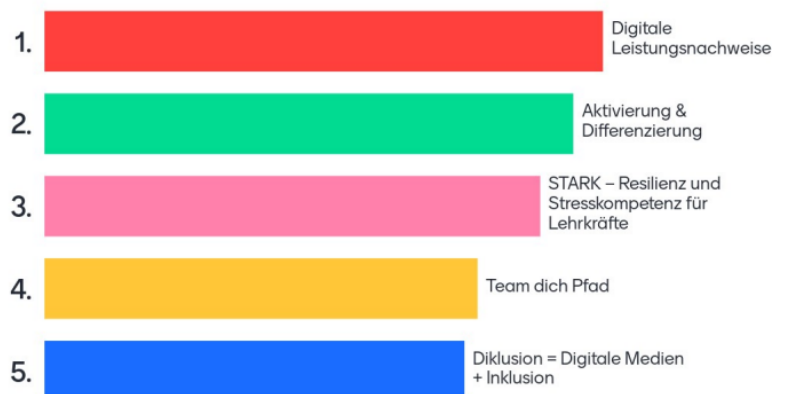
Der Schwerpunkt der Fortbildungen im Schuljahr 2024/25 ist die Förderung der Medienkompetenz und individuelle Förderung unserer Schülerinnen und Schüler. Unser Ziel ist es, das Arbeiten und Lernen mit den digitalen Endgeräten individueller, selbstorganisierter und kollaborativer zu gestalten. Vorbild 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.

Um die Fortbildungsangebote in diesem Schuljahr und die Themenschwerpunkte des pädagogischen Tages gemeinsam mit dem Kollegium zu gestalten, wurden zur Anfangskonferenz 2024/2025 zwei Befragungen durchgeführt.

Zur besseren und zielgerichteten Planung des pädagogischen Tages wurde eine Forms-Abfrage „Welche Inhalte wünschen Sie sich am päd. Tag?“ durchgeführt. Die Mehrheit des Kollegiums wünschte sich folgende thematische Schwerpunkte:

| | | |
|--------------------|---|----------------|
| • Lehrergesundheit | • Künstliche Intelligenz | • Teambuilding |
| • BS Deutsch | • Fachgruppensitzungen ohne konkreten Auftrag | |
| • Inklusion | | |

Anschließend priorisierten die Kolleginnen und Kollegen über eine anonyme Menti-Abfrage (Ranking) die vorgeschlagenen FB-Themen. Das Gesamtergebnis ist in der Abbildung rechts dargestellt.





Pädagogischer Tag 2024

Der Pädagogische Tag 2024 stand unter dem Motto „Teambuilding und Austausch“.

Die Wünsche des Kollegiums und die Erkenntnisse aus beiden Befragungen aus der Anfangskonferenz wurden bei der allgemeinen Gestaltung des Pädagogischen Tages sowie bei der Planung der Workshopangebote berücksichtigt.

Die Themenschwerpunkte waren: Künstliche Intelligenz, Berufssprache Deutsch, Lehrer- und Schülergesundheit und Inklusion. Die Leitung der Workshops haben allesamt Kolleginnen und Kollegen des SBS übernommen. Die Angebote wurden am Vormittag in zwei Zeitschienen präsentiert.

Workshop 1: Künstliche Intelligenz in der Unterrichtsvorbereitung und im Klassenzimmer – Werkzeuge für Lehrkräfte und Schüler – Julia Reinhart und Johanna Walter

In diesem Vortrag stellen wir verschiedene KI-Tools vor, um die Unterrichtsvorbereitung effizienter zu gestalten und den Einsatz im Klassenzimmer interaktiver und individueller zu machen. Der Fokus liegt darauf, wie diese Technologien den Unterricht bereichern können – indem sie den Lehrkräften Zeit sparen und den Schülern eine gezielte, motivierende Lernunterstützung bieten.

Workshop 2: Lehrer*gesundheits AKTIV – Toni Engelhardt

In diesem Workshop entfliehen die Teilnehmer kurz dem Alltag indem sie sich in kleinen Laufspielen sportlich betätigen. Sowohl ein Orientierungslauf, das Spiel „Moorhuhn“ als auch auch der Spieleklassiker „Brennball“ ermöglichen allen interessierten Kolleginnen und Kollegen teilzunehmen. Je nach Interesse der Teilnehmenden wird auch gerne das Spiel „Ball über die Bank“ gespielt, welches keinerlei Vorkenntnisse oder technische Fähigkeiten erfordert und jedem eine sofortige Teilnahme möglich macht.

Workshop 3: Inklusion am SBS. Gemeinsam Vielfalt gestalten – Alexander Linka

In diesem Workshop erarbeiten wir gemeinsam, wie Inklusion an unserem Schulzentrum konkret umgesetzt werden kann und welche Vorteile Sie in Ihrem Unterricht davon haben. Bitte bringen Sie gerne eigene aktuelle Fälle mit.

Inhalte:

1. Was bedeutet Inklusion?
2. Wie gestalten wir Inklusion an unserer Schule?
3. Inklusion im Alltag – praktische Fragen und Lösungen

Workshop 4: Resilienz und Stresskompetenz in Schule und Ausbildung – Stephanie Berger

Für einen gesunden Umgang mit Stress braucht es Resilienz. In dem Workshop wird die fertig konzipierte und sofort im Unterricht einsetzbare Modulreihe „STARK-Resilienz und Stresskompetenz in Schule und Ausbildung“ vorgestellt. Sie unterstützt Schülerinnen und Schülern dabei, einen souveränen Umgang mit Stress zu erlernen, ihre Stresskompetenz zu steigern und somit ihre Resilienz zu stärken. Gleichzeitig können Sie die eine oder andere Anregung für die Weiterentwicklung Ihrer eigenen Strategien im Umgang mit Stress nutzen.

Workshop 5: BS Deutsch - Sprachensible Unterrichtsgestaltung auf mehreren Ebenen – Nadine Nagel

Besser verstehen durch sprachensible Unterrichtsgestaltung auf mehreren Ebenen und in allen Phasen der vollständigen Handlung:



An beruflichen Schulen sind (Fach-)Texte ein unverzichtbarer Bestandteil der Ausbildung und Prüfungen. Wenn Texte und Aufgaben jedoch zu kompliziert formuliert sind, wird statt dem Fachwissen eher die Sprachkompetenz von Schüler/innen getestet. Verständliche Unterrichtsmaterialien helfen, solche Probleme zu vermeiden.

Dieser Workshop zielt darauf ab, Lehrkräfte für das Thema Sprache im Unterricht zu sensibilisieren. Sie erhalten praktische Anleitungen und auch Empfehlungen für KI-Tools, mit denen man Unterrichtsmaterial verständlich gestalten kann, wobei „nur“ die Sprache vereinfacht wird, aber der Inhalt und das fachliche Niveau erhalten bleiben.

Nach den zwei Workshop-Schienen fanden die Sitzungen der erweiterten Schulleitungen statt.

Am Nachmittag stand der intensive Austausch über abteilungsspezifische Themen, welche die Fachbetreuerinnen und Fachbetreuer im Vorfeld selbst definiert hatten, auf dem Programm.

Zum Abschluss des Pädagogischen Tages wurden die Inhalte sowie Maßnahmen im Plenum vorgestellt. Aus der Vielfalt und Vielzahl der erarbeiteten Ergebnisse wurde deutlich, dass der Austausch in den Fachgruppen sehr fruchtbar war und eine solide Grundlage für das weitere gemeinsame Arbeiten in den Fachgruppen bildet.

Weitere SchiLf-Angebote im Schuljahr 2024/2025

Im weiteren Verlauf des Schuljahres werden die übrigen Schulinternen Lehrerfortbildungen aus der Abfrage zu Beginn des Schuljahres angeboten. Diese werden sowohl von Kolleginnen und Kollegen als auch von externen Dozenten u. a. aus dem Referentennetzwerk angeboten.

Digitale Leistungsnachweise – Herr Schulze (extern)

In dieser Fortbildung werden verschiedene Möglichkeiten von digitalen Leistungsstandfeststellungen im Unterricht vorgestellt. Folgende Themen sollen angesprochen werden:

- Medienpädagogische und rechtliche Grundlagen
- Überblick zur Umsetzung mit Mebis oder MS Forms u.a.
- Best Practice Durchführung Schulaufgabe
- Übungsphasen zum selbst ausprobieren
- Ausblick: digitale Aufgabenformate mit Hilfe von KI erstellen

Diklusion *Digitale Medien + Inklusion* – Frau Spatz (extern)

Digitale Medien bieten einzigartige Möglichkeiten, die Inklusion im Bildungsbereich, insbesondere an beruflichen Schulen, zu unterstützen und zu verbessern. Durch den Einsatz von Technologien können Lehrkräfte den Unterricht so gestalten, dass er den vielfältigen Bedürfnissen aller Schüler*innen gerecht wird.



In diesem Workshop werden Aspekte des personalisierten Lernens, der Zugänglichkeit und Barrierefreiheit, zu vielfältigen Lernmaterialien, Förderung der Kommunikation und Zusammenarbeit sowie individuelle Feedbackmechanismen thematisiert.

Umgang mit Verhaltensauffälligkeiten im Schulalltag – Alexander Linka

In dieser schulinternen Fortbildung beschäftigen wir uns mit verschiedenen Erscheinungsformen von Verhaltensauffälligkeiten bei Schülerinnen und Schülern. Dabei stehen insbesondere ADHS, aggressives Verhalten und Angststörungen im Fokus. Neben einer kurzen Einführung in die jeweiligen Problembereiche liegt der Schwerpunkt auf praxisnahen Strategien zur Verhaltenssteuerung. Ziel ist es, den Lehrkräften konkrete Handlungsmöglichkeiten für den Unterrichtsalltag an die Hand zu geben.

BayernCloudSchule - Toni Engelhardt



In dieser SchiLF werden den Teilnehmenden diverse Anwendungen innerhalb von ByCS vorgestellt, welche im Anschluss jeweils getestet werden können.

Folgende Anwendungen sind Teil der Schulung:



- Messenger: Senden von Nachrichten innerhalb von ByCS
- ViKo: u.a. Raumerstellung, Teilnehmereinladung einrichten, Beginn einer Videokonferenz, Wortmeldung
- mebis Kurzlinks: Erstellung von Kurzlinks sowie QR-Codes zu einem Link
- Drive (Online sowie App): Dateiablage innerhalb von ByCS-Drive
- mebis Lernplattform: Demonstration eines Kurses

Auf der 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.

Mediencurriculum Handel



| Mediencurriculum | | Fachbereich | | | | |  | |  | | |
|--|---|-------------|-----|-----|-----|---|---|---|---|--|--|
| Medienkompetenz | 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 | | | |
| Teilziele | <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> | | | | | | | | | | |
| Einzelhandel 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"> 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. LF5: Zur Gestaltung von Werbemitteln setzen sie auch geeignete Software und Apps ein. 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. LF9: Die Schülerinnen und Schüler kalkulieren Preise und wenden abgekürzte Kalkulationsverfahren an ... Dabei organisieren sie ihr Lernen selbstständig und eigenverantwortlich und nutzen geeignete Software... 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. | | | | |

| | | | | | | | |
|--|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|---|
| 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"> • 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. • 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. • 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. |
| 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"> • 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. • LF4: Sie entwickeln Konzepte zur Warenpräsentation (Verstärkt digitale Elemente im Einsatz, z.B. QR-Codes). Die SuS erstellen Unboxing-Videos mit Hilfe geeigneter Software. • LF10: Die Schülerinnen und Schüler beraten fachgerecht, gegebenenfalls auch unter Nutzung fremdsprachlicher Kenntnisse und verschiedener Apps. |

| Mediencurriculum | | | | | | | Fachbereich |  |  |
|---|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------|--|--|---|---|
| Medienkompetenz | 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 | |
| Teilziele | <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> | | | | | | | | |
| Großhandelsmanagement 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"> 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. 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. | | |
| 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"> LF10: Die Schülerinnen und Schüler bewerten unterschiedliche Preisstrategien, suchen in Vergleichsrechnungen nach Optimierungsmöglichkeiten und präsentieren die von ihnen entwickelten Konzepte mit Hilfe der Tablets. 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. ... | | |

| | | | | | | | |
|---|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|---|
| Betriebliche Unterstützungsprozesse | Fachunterricht in den verschiedenen Lernfeldern | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer PC | <ul style="list-style-type: none"> • 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. • LF6: Bei der Entwicklung eines Marketingkonzeptes planen gemeinsam im Collaboration Space und entwickeln optimale Kombinationsmöglichkeiten des absatzpolitischen Instrumentariums ... Sie präsentieren ihre Arbeitsergebnisse mit Tablets. • 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. • 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. |
| 10 – 12 Jahrgangsstufe Einzelhandel Großhandelsmanagement | Deutsch (EH) KuP (GM) | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Schülertablets MS Teams Apple TV, Beamer | Die Schülerinnen und Schüler ... <ul style="list-style-type: none"> • Lernen den sicheren Umgang mit dem Tablet, Teams und dazugehörigen MS-Office-Software • präsentieren statistische Auswertungen und grafische Darstellungen von Unternehmensergebnissen mit Hilfe von Tablets und MS-Office-Software. • reflektieren den Stellenwert von persönlichen Informationen in öffentlichen Netzwerken und berücksichtigen Regeln der Datensicherheit. • suchen und verarbeiten Informationen aus digitalen Medien reflektiert. • gehen verantwortungsvoll mit digitalen Medien um, indem sie Risiken einschätzen und Chancen selbstbestimmt erkennen. • nutzen digitale Medien gezielt und reflektiert als Lösungsstrategie für persönliche und berufliche Anforderungen, indem sie passende digitale Werkzeuge identifizieren und angemessen anwenden. |

Mediencurriculum Industrie/Büro

| Mediencurriculum | | Fachbereich | | | |  Berufsschule Fachbereich Industrie/Büro Herzogenaurach | |  Staatliches Berufliches Schulzentrum Herzogenaurach Höchststadt a. d. Aisch | |
|--------------------------|---|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|---|--|--|
| Medienkompetenz | | 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 | |
| Teilziele | | <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 | Lernfelder 1, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schülertablets Apple TV, Beamer, PCs mit SAP-Software und MS-Software | <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: Internetrecherche zum Datenschutz, Erstellen eines Merkblatts zum Verhalten in Foren, SuS erstellen Übersichten und Regeln für ethisch-moralische Prinzipien, SuS kennen und achten Persönlichkeitsrechte</p> <p>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</p> | | |
| | Lernfeld 2, 13 | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schülertablets Apple TV, Beamer, Videokamera, div. Geräte zur Erstellung von Präsentationen, 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>KK4: Internetrecherche und Verwendung von Bots zu den Inhalten des Grundauftrags, beachten dabei Regeln zum Datenschutz und der Datensicherheit, legen Wert auf guten Umgang miteinander.</p> <p>PP1: Erstellen von digitalen Gruppenergebnissen, Beratungs- und Kundengespräche als Rollenspiel filmisch dokumentieren und analysieren, SuS präsentieren ihre Ergebnisse mit digitalen Medien, Auswertung von Schaubildern</p> | | |

| | | | | | | | |
|--|--|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|--|
| | Deutsch (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 | 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: Führen eines Reiseblogs als Dokumentation von Schülerfahrten, Umgangsregeln im Netz und in Schülerchats PP1: Erstellen von Lernvideos, Beratungs- und Kundengespräche als Rollenspiel filmisch dokumentieren und analysieren, 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 | 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 |
| | Englisch | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Schülertablets Apple TV, Beamer | B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint, Übersetzung von Vokabeln 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: Erstellen Europass Cvs nach datenschutzrechtlichen Vorgaben |
| Kaufmann/-frau für Büromanagement | 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* | <p>B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint, Internetrecherche, aktuelle Gesetzestexte online recherchieren</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: Internetrecherche zum Datenschutz, Erstellen eines Merkblatts zum Verhalten in Foren, SuS erstellen Übersichten und Regeln für ethisch-moralische Prinzipien, SuS kennen und achten Persönlichkeitsrechte</p> <p>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</p> |
| | Deutsch | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schülertablets Apple TV, Beamer PC's* | <p>B1: Vertiefung des Umgangs mit Word, Excel und PowerPoint, Internetrecherche, aktuelle Gesetzestexte online recherchieren</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: Erstellen von Dokumenten z.B. Geschäftsbriefen und auswählen von geeigneten Werkzeugen, Bearbeitung von Bildern, 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 PC's* | <p>B1: Nutzung von QR-Codes, Apps zur Überprüfung der Wissensvermittlung, Internetrecherche, aktuelle Gesetzestexte online recherchieren</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> |

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



⁴ 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

⁵ 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.

⁶ 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 | Planetengetriebe (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 | Nastrennschleifmaschine | Zur Herstellung der Proben für die digitale Härteprüfung | EG3, IM-F12, WM-B6 |

Mediencurriculum Gastronomie

| Mediencurriculum | | Fachbereich | | | |  | |  | |
|--------------------------|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|---|---|---------------|
| Medienkompetenz | Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen. | | | | | | Wer ist verantwortlich? | | Manuela Bogár |
| Teilziele | <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 | Küche und Ernährung Betriebsorganisation | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schülertablets | <p>B1: 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. Menti-meter); 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>KK2: 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>PP2: 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>SV 2: 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>B1: 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>KK2: Bewertung von Gerichten; Wiederholte Nutzung von Lernvideos im Unterricht</p> <p>PP 2: 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>SV 2: Recherche nach Kochrezepten, Produkten, Preisen, Herstellungsarten, Arbeitsablaufplänen, Gerichten, Getränkeempfehlungen für die Menükunde, sammeln Vor- & Nachteile bestimmter Herstellungsarten;</p> |
| | | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schülertablets, | <p>B1: Unterstützung der Überprüfung von Gelerntem mit mebis, Tabellen- und Präsentationsprogramme im Unterricht wie z.B. für Referaten einzusetzen.</p> <p>KK2: Kollaboratives Arbeiten, beispielsweise gemeinsames Bearbeiten eines mebis-Kurses, gemeinsames Erstellen eines Endergebnisses einer Gruppenarbeit;</p> <p>PP2: Erstellung von Geschäftsbriefen bzw. Geschäftsmail entsprechend den Lernsituationen; Tabellen- und Präsentationsprogramme nutzen</p> <p>SV 2: Internetrecherche zu verschiedenen Fachthemen</p> |
| | Englisch | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schülertablets | <p>B1: Effektiver und zielgerichteter Einsatz von Apps zum Brainstorming (z.B. Mentimeter)</p> <p>KK2: Differenzierung durch Verwendung verschiedener Lernapps und anderer Angebote im Internet, um die große Heterogenität im Fremdsprachenunterricht zu meistern.</p> <p>PP2: 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>SV 2: 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>B1: Vermittlung von Grundkenntnissen für eine zielgerichtete Internetrecherche,</p> <p>SV2: 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>B1, SV2: Internetrecherche z.B. Verbraucherschutz, Nachhaltigkeit, Globalisierung</p> <p>KK2, B1: Umgang mit digitalen Lehrbüchern,</p> |





Mediencurriculum Fachschulen

| Mediencurriculum | | Fachbereich | | |    | |  Staatliches Berufliches Schulzentrum Herzogenaurach Höchstadt a. d. Aisch | |
|-----------------------|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|--|--|--|
| Ziel | Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen. | | | | | | Wer ist verantwortlich? Daniel Beck | |
| Teilziele | <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 iPad Lehrer iPad 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 Systems (ONE Drive) | | |
| FSMB2 | Werkzeugmaschinen | <input type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schüler iPad | 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 iPad Schüler iPad | 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 iPad Lehrer iPad 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 iPad Lehrer iPad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare Tische | <p>KK2: Vermittlung von grundlegenden Kenntnissen zu der Kommunikation zwischen Unternehmen über moderne Kommunikationskanäle.</p> <p>SV4: Vermittlung einer zielgerichteten Internetrecherche.</p> <p>SV4: Erstellung von Digitalen Anleitungen und Berichte mit dem I-Pad.</p> <p>AR3: Erstellung von Präsentationsmöglichkeiten mit dem I-Pad (Beamer und Apple TV)</p> <p>Höhenverstellbare Tische zum ergonomischen Präsentieren.</p> |
| FSMB1 und FSMT1 | Wirtschaft und Sozialkunde | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | Schüler iPad Lehrer iPad Beamer, Apple TV Höhenverstellbare Tische | <p>SV4: Vermittlung einer zielgerichteten Internetrecherche.</p> <p>AR3: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.</p> |
| 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 iPad Lehrer iPad 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 iPad Lehrer iPad 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 iPad Lehrer iPad 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 | <p>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.</p> <p>Entwickeln und konstruieren von ressourcenschonenden Bauteilen.</p> <p>Die SLM Technologie erfordert völlig neue Arbeitsabläufe entlang der Prozesskette. Von der digitalen Konstruktion über die Maschinenbedienung bis hin zur Nachbearbeitung der Bauteile.</p> <p>Die SuS reflektieren ihre Ergebnisse mit herkömmlichen Fertigungsarten.</p> |
| FSMB2 | Werkzeugmaschinen | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | <input checked="" type="checkbox"/> | 3D Drucker FLM und SLM Technologie (Kunststoff) | <p>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.</p> <p>Die SuS reflektieren ihre Ergebnisse mit herkömmlichen Fertigungsarten.</p> |

| | | | | | | |
|-------|-------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|--|--|
| 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 | | | |    |  |
|--|---|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|--|
| Ziel | Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen. | | | | | | Wer ist verantwortlich? S. Noe A. Steiner-Sieber E. Schrott |
| Teilziele | <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 (Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 2, SV2)</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 (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 z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 4, KK4)</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 (Produzieren und Präsentieren, Kompetenzerwartung 3, PP3)</p> | | | | | | |
| Jahrgangsstufe 10, 11 | Fach/LF | SV2 | KK2 | KK4 | PP3 | Benötigte Medien | Didaktische Begründung |
| EUV 10 EUV 11 K 10 K 11 S10 S11 | Theoriefächer | <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 Tischladestationen iPads mit belastbaren Akkus Schullizenzen für ausgewählte Apps | <p>SV 2, PP3: 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>KK2: 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>KK4: 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>PP3: 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> |



| | | | | | | | |
|--|---|-----|-----|-----|-----|--|---|
| Ziel 7 | Wir befähigen unsere Schülerinnen und Schüler sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinanderzusetzen und neue Technologien zielgerichtet einzusetzen. | | | | | | Wer ist verantwortlich? S. Noe A. Steiner-Sieber E. Schrott |
| Teilziele | <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 (Suchen und Verarbeiten, Kompetenzerwartung 2, SV2)</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 (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 z.B. Datenschutz, Netiquette, Verhalten in Foren (Kommunizieren und Kooperieren, Kompetenzerwartung 4, KK4)</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 (Produzieren und Präsentieren, Kompetenzerwartung 3, PP3)</p> | | | | | | |
| Jahrgangsstufe 10, 11 | Fach/LF | SV2 | KK2 | KK4 | PP3 | Benötigte Medien | Didaktische Begründung |
| EUV 10 EUV 11 K 10 K 11 S10 S11 | Praxisfächer | ☒ | ☒ | ☒ | ☒ | Schülertablets, Pens MS Office 365 Teams oneNote Bluetooth- Lautsprecher Headsets Tischladestationen iPads mit belastbaren Akkus Schullizenzen für ausgewählte | <p>SV 2, PP3: Gezielte Internetrecherche zu Praxisthemen; Filtern von Informationen zur Vorbereitung eines Fachreferates, einer PowerPointPräsentation mit Hilfe der Schülertablets; Anwendung der gewonnenen Informationen in der Praxis, Anleitungen aus dem Internet umsetzen;</p> <p>KK2: 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>KK4: 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>PP3: 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 |
|--|---|------------------------|---|
| Handel  Berufsschule Fachbereich Handel Herzogenaurach | 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 |
| Industrie  Berufsschule Fachbereich Industrie/Büro Herzogenaurach | 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 |
| Gastronomie  Berufsschule Fachbereich Gastronomie Höchststadt | Mebis-Kurs zur Medienerziehung wird erstellt | Medienkompetenz, Werte | Mebis Kurs wird im Unterricht verwendet |
| Metal  Berufsschule Fachbereich Metalltechnik Herzogenaurach | 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 |
| BFSen  Berufsfachschule für Ernährung und Versorgung Höchststadt Berufsfachschule für Kinderpflege Höchststadt Berufsfachschule für Sozialpflege Höchststadt | Schüler*innen setzen sich eigenständig, kreativ und verantwortungsvoll mit der Digitalisierung auseinander und setzen neue Technologien zielgerichtet ein | Medienkompetenz | Sicherer Umgang mit Suchmaschinen, Nutzung von Learningapps, Erstellung von Lernvideos, Nutzung von Microsoft PowerPoint, Reflexion des Nutzungsverhaltens. |
| | Integration des Medienführerscheins in den Fachunterricht | Medienkompetenz | Aushändigung Medienführerschein |
| | Erstellung digitaler Lernprodukte im Fach „mathematisch-naturwissenschaftliche Erziehung“ Kinderpflege (Projekt Digitale Schule der Zukunft) | Medienkompetenz | Einführung des Tools „My simple Show“; Erstellung und Bewertung eigener Erklärvideos |