

Arbeit
mit schuleigenen
iPads in ausge-
wählten Unter-
richtssequen-
zen

Angebot
des Unterrichts-
fachs
Digitale Welt

Projekte zur
Internetsicherheit/
Medienerziehung

Social Media
Sprechstunde

Angebot
MINT-AG

Unterricht
in digitalen Grund-
kompetenzen
(ITG)

Deeper Learning

Angebot des
Unterrichtsfachs
Informatik

Biber-Wettbewerb

Nutzung
eigener iPads für
digital gestützten
Unterricht ab der
Klasse 9

Digitale Angebote
im AG Bereich

Informatik-
Wettbewerb

Digitale Drehtür

Digitale Helden

Ihre Ansprechpartnerinnen und Ansprechpartner an der Elisabethschule:

Herr Merle, Schulleiter:
merle@elisabethschule.de

Herr Weyer, Stellv. Schulleiter:
weyer@elisabethschule.de

Frau Gerling, Unterstufenleitung:
gerling@elisabethschule.de

Frau Wolter-Schober, Mittelstufenleitung:
wolter@elisabethschule.de

Herr Perle, Oberstufenleitung:
perle@elisabethschule.de

Herr Busse, Ganztagsbetreuung:
busse@elisabethschule.de

Bei Fragen zur Digitalisierung wenden Sie sich bitte an
Herrn
Dr. Purtauf
purtauf@elisabethschule.de

Elisabethschule – Gymnasium
Leopold-Lucas-Straße 5 • 35037 Marburg
Tel: 06421/924668 • sekretariat@elisabethschule.de



DIGITALISIERUNG

Herzlich willkommen an unserer Schule





Lernen in der digitalen Welt

Digitalisierung ist in unserer Welt allgegenwärtig. Auch in der Schule wird sie immer wichtiger. An der Elisabethschule haben wir uns deshalb entschieden, die Digitalisierung aktiv zu gestalten. Wir möchten, dass unsere Schüler die digitalen Möglichkeiten sicher und kompetent nutzen können. Dazu sind wir auch sehr gut ausgestattet: Wir haben Projektionsmöglichkeiten in jedem Klassenraum, die die Lehrkräfte mit ihren Dienst-iPads benutzen. Wir haben flächendeckendes WLAN, nutzen unsere Lernplattform IServ und zahlreiche digitale Tafeln.

In den Klassen 5/6:

Arbeit mit schuleigenen iPads in ausgewählten Unterrichtssequenzen

Wir sind mit mehreren Klassensätzen an iPads ausgestattet, die die Lehrerinnen und Lehrer in bestimmten Stunden mit in den Unterricht bringen können. Die iPads helfen dabei, z.B. in Mathematik, Englisch oder Erdkunde andere Lern- und Übungsmöglichkeiten zu nutzen.

Angebot des Unterrichtsfachs Digitale Welt

Die Elisabethschule ist eine der wenigen Pilotschulen in Hessen, die bereits jetzt das neue Unterrichtsfach „Digitale Welt“ anbieten. Ziel des Fachs ist es, dass die Schüler verstehen, wie die digitale Welt funktioniert. Die Inhalte werden durch viele spielerische Elemente und Aufgaben vermittelt. So sollen Verständnisgrundlagen geschaffen werden, wie digitale Technologien zur Lösung von ökonomischen, ökologischen und sozialen Problemstellungen beitragen können, aber auch, welche Grenzen die Informatik hat.

Unterricht in digitalen Grundkompetenzen (ITG)

Alle Schülerinnen und Schüler lernen bei uns im Rahmen des sogenannten ITG-Unterrichts, wie man den Computer als Arbeitsgerät nutzt und wie man mit unserer digitalen Lernplattform IServ arbeitet. Es werden einfache Dokumente und Präsentationen erstellt oder mit Tabellenkalkulation Messdaten ausgewertet.

Biber-Wettbewerb

Alle Schülerinnen und Schüler der Elisabethschule von der 5. bis zur 11. Klasse nehmen an dem Biber-Wettbewerb teil, dem größten Informatik-Schülerwettbewerb Deutschlands. Beim Biber-Wettbewerb gibt es Aufgaben, die für jedes Alter geeignet sind. Er ist eine gute Möglichkeit, um sich spielerisch mit Informatik zu beschäftigen.

Projekte zur Internetsicherheit/ Medienerziehung

Kinder und Jugendliche verbringen viel Zeit in und mit sozialen Medien. Also sollten sie auch schon früh lernen, wie man sich sicher im Internet bewegt und soziale Medien verantwortungsvoll nutzt. Beim Projekt *Smart im Netz* lernen sie die Regeln



bei der Verwendung eigener und fremder Daten sowie Bild-, Urheber- und Persönlichkeitsrechte kennen. Diese Themen werden in der 7. Jahrgangsstufe beim Projekt *Surf' N Safe* vertieft.

Social Media Sprechstunde

Wenn Schülerinnen und Schüler Probleme im Internet haben, können sie sich an die Beratungslehrkräfte in der Social Media Sprechstunde wenden. Dort können sie alles erzählen, was sie beschäftigt. Sie bekommen dann Hilfe und Unterstützung. Die Sprechstunde ist vertraulich, damit sich die Schülerinnen und Schüler sicher fühlen.

Digitale Angebote im AG Bereich

Wer noch mehr über Computer und Programmieren wissen möchte, kann die PC-AG oder Coding-AG besuchen. In der PC-AG lernt man, wie ein Computer im Inneren aufgebaut ist, wie man sichere Passwörter erfindet oder wie man einfache Programme schreibt. In der Coding-AG wird mit Scratch und Snap programmiert. Man lernt auch was ein Pixel ist oder was der ASCII-Code beschreibt.

Darüber hinaus:

Nutzung eigener iPads für digital gestützten Unterricht ab der Klasse 9

Ab der Klasse 9 bringen alle Schülerinnen und Schüler eigene (elternfinanzierte) iPads mit in den Unterricht. Sie sind dort ein wichtiges Arbeitsmittel für moderne Unterrichtsformen und können digital die Schulhefte oder Schulbücher ersetzen. Alle iPads werden von uns in ein Verwaltungssystem eingebunden und selbst administriert. Damit schaffen wir eine einheitliche Infrastruktur, die uns ermöglicht, das iPad effizient im Unterricht einzusetzen und auch zu kontrollieren, wie es dort genutzt wird. Bei technischen Problemen bieten wir in der wöchentlichen iPad-Sprechstunde Hilfe an.

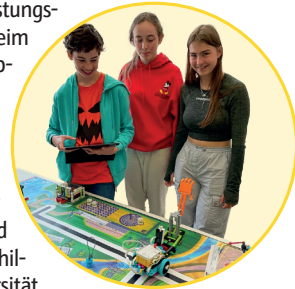
Deeper Learning

Deeper Learning ist eine Unterrichtsmethode, bei der Schülerinnen und Schüler aktiv an ihrem Lernprozess teilnehmen und ihr Wissen anwenden. So sollen sie komplexe Probleme zu lösen und kreativer werden in der ersten Phase mit neuen Inhalten vertraut gemacht werden. In der zweiten Phase in Gruppen zusammen und vertiefen ihr Wissen. In der dritten Phase präsentieren sie ihre Ergebnisse. Die Elisabethschule ist Teil des Netzwerks Deeper Learning, in dem in Marburg ausgewählte Schulen mit dem der Phillips-Universität, dem Staatlichen Schulamt und dem Amt für Lehrerbildung verbunden sind. Wir setzen dieses Unterrichtsmodell des 21. Jahrhunderts in unterschiedlichen Fächern in mehreren Jahrgängen ein.



Digitale Drehtür

Die „Digitale Drehtür“ ist ein Angebot für leistungsstarke Schülerinnen und Schüler. Wie beim analogen Drehtür-Modell verlassen sie in Absprache mit den Lehrkräften zeitweilig den Unterricht, um an einem digitalen Enrichment-Programm teilzunehmen. Zur Auswahl stehen Live-Kurse, fachliche und überfachliche Selbstlernkurse oder Projekte der eigenen Wahl. Entwickelt und begleitet wird das bundesweite Angebot u.a. durch die Philipps-Universität und die Justus-Liebig-Universität.



Angebot des Unterrichtsfachs Informatik

Als Unterrichtsfach können die Schülerinnen und Schüler Informatik ab Klasse 9 wählen. Zunächst lernt man grundlegende Programmierkenntnisse anhand von Robotern und Microcontrollern kennen und arbeitet dann mit der Programmiersprache Python weiter.



Auch in der Oberstufe kann man Informatik bis zur Abiturprüfung belegen. In der Einführungsphase beschäftigen sie sich zunächst mit einer Scriptsprache, Internetprotokollen sowie HTML. Such- und Sortieralgorithmen, Rekursiv, Klassen und Objekte, Datenbanken, Automaten und formale Sprachen sind dann die Themen in der Qualifikationsphase.

Angebot MINT-AG

Auch in der Mittelstufe gibt es im AG-Bereich Möglichkeiten, die Welt des Programmierens zu erlernen. In der MINT-AG werden beispielsweise Lego-Roboter und Arduino-Mikrocontroller eingesetzt. Neben spannenden Experimenten kann man auch an eigenen wissenschaftlichen Fragestellungen arbeiten.

Informatik-Wettbewerb

Die Elisabethschule bietet neben dem Biber-Wettbewerb seinen Schülerinnen und Schülern die Teilnahme am Jugendwettbewerb Informatik und am Bundeswettbewerb Informatik an. Die Elisabethschule konnte sogar schon einen Bundessieger hervorbringen.

Digitale Helden ...

sind Schülerinnen und Schüler der Klassen 7-10, die sich zu Expertinnen und Experten der digitalen Welt ausbilden lassen und anderen Schülerinnen und Schülern helfen, wenn diese von Cybermobbing, dem Missbrauch persönlicher Daten im Netz oder sonstigen digitalen Notfällen betroffen sind. Auch Präventionsprogramme und Klassenbesuche mit speziellen Aktionen gehören zum Medienmündigkeitserziehungsauftrag der „Digitalen Helden“.