

# Projektskizze: Kollaborative Schulhomepage DWAG

## Basisdaten

### Informationen der Schule

Name der Schule	Dr.-Wilhelm-André-Gymnasium	Abschlussmöglichkeiten	Abitur
Name SL	Herr Gersdorf	Bundesland	Sachsen
Straße/Hausnummer	Henriettenstr.35	Ort	Chemnitz
PLZ	09111 Chemnitz	Homepage	www.andregymnasium.de

Anzahl der Klassen	45	Anzahl d. SchülerInnen	1018
Anzahl d. Klassenstufen	8	Anzahl der LehrerInnen	90

### Grad der Digitalisierung

- Welche Ausstattung besitzt Ihre Schule:
- Internetanbindung
  - Wlan Infrastruktur
  - digitale Endgeräte (Tablets, Computer, Notebooks)
  - Whiteboards
  - Beamer
  - Virtual Reality
  - Weiteres (aufschreiben)

Wie schätzen Sie den Digitalisierungsgrad Ihrer Schule ein:

1 – schlecht    10 – excellent

- 1    2    3    4    5    6  
 7    8    9    10

Vorerfahrungen/Kompetenzen der LehrerInnen	Digitale Kompetenzen der SchülerInnen	Was wurde bisher in die Wege geleitet, um digitale Kompetenzen der SchülerInnen zu fördern?
Sicherer Umgang mit digitalen Endgeräten. Nutzungsmöglichkeiten Arbeitsblattform Lernsax. Nutzung von Videokonferenzen.	Gutes Handling im Bearbeiten von Unterrichtsmaterialien während des Homeschoolings. Ergebnissicherung	<b>Funktionaler Zugriff auf Arbeitsplattform Lernsax unter den Bedingungen des Homeschoolings der gesamten Schülerschaft.</b>

### Ansprechpartner

Name	Reuther	E-Mail	t.reuther@andregymnasium.lernsax.de
Vorname	Tobias	Telefon	0371 3821413

Funktion	Stellvertretender Schulleiter		
----------	-------------------------------	--	--

## Projektdaten

Themenfeld des Projekts	Digitalisierung des Schulalltags	Zielgruppe	Lernende, Lehrende, Eltern, Außenpartner
Projekttitle	ANDREaner on Line - Art - Science – Digitality -	Gesamtkosten	120 000 Euro
Projektstadium	Projektdefinition		

## Projektbeschreibung

### Kurzbeschreibung

#### **ART meets SCIENCE meets DIGITALITY**

Das Dr.-Wilhelm-André-Gymnasiums bleibt seinem Credo, Hürden und Grenzen zu überwinden, treu. ART meets SCIENCE meets DIGITALITY verbindet scheinbar gegensätzliche Welten durch hybrides Denken. Digitalisierung mit Sinnsuche. Eine Vielzahl von Teilprojekten um die neue Schulhomepage und der Ausbau der notwendigen Infrastruktur werden im Projektantrag beschrieben.

Unser Ziel ist es, den Aufbau einer digitalen Struktur an der Schule zu gestalten, um anschlussfähiges, modernes Lernen und Lehren zu ermöglichen und dabei die Potenziale unseres Gymnasiums, die Verbindung zwischen Kunst, Wissenschaft und Sport, optimal zu nutzen.

In einem ersten Schritt müssen dafür die technischen und organisatorische Voraussetzungen geschaffen werden.

Mit der Neugestaltung der Homepage als zentrales Instrument des kommunikativen Miteinanders innerhalb und außerhalb der Schule soll ein weiterer Grundstein für eine innovative Schule der Gegenwart und Zukunft gelegt werden.

Hybrides Denken verdeutlicht als ein Leitgedanke die Verbindung von Sinnggebung mit digitalen und analogen Methoden. Erfolge werden durch positive Beispiele aus der lebendigen Praxis des Alltages kommuniziert (best practise) und mit einer Kultur des Ausprobierens und verantwortungsvollem Experimentieren (Prototyping) und Überprüfens kombiniert. Ziel ist nachhaltiges Lernen.

Viele einzelne Projekte (siehe Hürden und Lösungen) bieten eine breite Basis von Aktivitäten unterschiedlicher Akteure am Gymnasium.

Ein wichtiger Meilenstein ist es, der gegenwärtig mit großem Engagement arbeitenden Medien-Arbeitsgemeinschaft (siehe Bewerbungsfilm) ein Medienstudio aufzubauen, das unseren Unterricht innovativ und zukunftsorientiert revolutioniert.

# Problembeschreibung

## HÜRDEN und GRENZEN - ÜBERWINDEN

Digitalisierung soll keinem technologischen Plan folgen, auch wenn technische Infrastruktur Grundvoraussetzung der Digitalisierung ist. Wo gibt es Aufgaben, Hürden, Probleme, die mit Hilfe digitaler Tools besser zu lösen und zu überwinden sind? Welche Prinzipien und Grundsätze sollten dabei gelten?

a) (SCHLECHT) VERNETZT - Projekt

*Mit der neuen Schulhomepage wird eine vernetzende Plattform geschaffen auf der Schüler, Lehrer und Eltern und Öffentlichkeit miteinander kommunizieren. Als Home vieler Teilprojekte bietet sie ein produktives sich änderndes Abbild des Schullebens. Besonderheit ist die Einrichtung eines Workspace für digitale Anwendungen und best practise Beispielen zum nachhaltigen Lernen mit Unterstützung digitaler Tools.*

b) (NICHT) GEMEINSAM - Prinzip

*Veränderungen, wie die Digitalisierung bringen höhere Belastungen mit sich. Die Pandemie zeigt aktuell Defizite auf aber auch Machbares, Sprünge wurden möglich. In diesem Spannungsfeld sollen möglichst Viele positiv und produktiv mitgenommen werden - Schüler, Lehrer, Eltern. Digitalisierung ist nötig und machbar. Deshalb gibt es eine Vielzahl verschiedener Teilprojekte die vorhandene Aktivitäten und Interessen aufgreifen (z.B. Arbeitsgemeinschaften) aber auch neue Projektideen.*

c) (UN) SOZIAL - Projekt

*Lernen erfolgt im sozialen Kontext. Wie lassen sich digitale Anwendungen für soziale Projekte in der Nachbarschaft, z.B. mit dem Pflegeheim nutzen? Obwohl alles und jeder digital vernetzt zu sein scheint, gibt es Defizite im gemeinsamen Lösen von Problemen in der Nachbarschaft oder in Bezug auf Einzelne, wie Vereinsamung von Jüngeren und Älteren.*

d) DIGITAL (OHNE) ZIEL - Prinzip

*Die Überwindung der Kluft zwischen analogen und digitalen Realitäten durch Sinnsuche und mit Offenheit für neue Lösungen beschreibt einen Grundsatz für alle Projekte.*

e) (KEIN) OPEN SOURCE - Projekt

Die Arbeit mit frei verfügbaren Ressourcen erleichtert z.B. die Schaffung von Lerninhalten. Verfügbarkeit, Originalität und Selber Machen sind starke Argumente für das eigene Kreieren von Content und nützlichen digitalen Tools durch eigene Programmierungen.

Ein Produktionsstudio mit Technik und Software hilft dabei, ebenso der working space auf der Schulhomepage.

f) GEHT AN MIR VORBEI - Projekt

*Chemnitz ist die Kulturhauptstadt 2025. Digitalisierungsprojekte spielen dabei eine große Rolle. Viele findet man dafür auf der Plattform makers-space.eu. Geht das am Gymnasium vorbei oder sind wir mit unseren Digitalisierungsprojekten ein Teil der Kulturhauptstadt Chemnitz 2025? Schaffen wir es auf die Plattform makers-space.eu (weitere Infos siehe Bidbook der Stadt Chemnitz)?*

g) (NICHT) NAH GENUG - Projekt

*Schüleraustausche mit unvergesslichen Erlebnissen finden mit Schulen in USA und Indonesien statt. Für andere oder den Alltag zu weit weg? Digitale Formate helfen Brücken zu bauen für einen stetigen Austausch.*

h) (UN) DEMOKRATISCH - Projekt

*Wessen Meinung ist gefragt und was bewirkt Veränderungen? Stärkung demokratischer Prozesse mit digitaler Unterstützung durch digitale Umfragen, Echtzeit-Visualisierungen: Förderung von Demokratieverständnis, Veränderungswillen, Meinungsbildung, Verantwortung, Entscheidungen und Mitsprache.*

i) (FEHLENDE) IDENTITÄT - Projekt

*Traditionen zur Stärkung/Herausbildung der eigenen Identität und der Identität des André-Gymnasiums (Tag der offenen Tür, Jahrbuch, andre-treffen, Frühjahrskonzert, Weihnachtskonzert, Ausstellungen) digital überschaubar und nachhaltig erlebbar machen - digitale Archive, Suchfilter*

j) PERSPEKTIVEn(LOSIGKEIT) - Projekt

*Um Perspektiven für das eigene Leben zu vermitteln gibt es neben Berufs- und Studienberatung am André, Formate wie das Sommerfest „andre treffen“ mit ehemaligen und aktuellen Schülern, Lehrern und Eltern. Dort werden Lebenswege besprochen. Ein Planspiel zur Lebens-, Studien- und Berufsorientierung ist in Planung. 3d Drucker bieten spannende Perspektiven in die Bereiche Arbeitswelt und Kunst.*

k) (MISS) INFORMATION - Projekt

*Wie lernt man Informationen im Digitalen Universum zu interpretieren? Prinzipien guter journalistischer Arbeit können über digitale Tools bei der Suche nach Wahrheit helfen.*

l) (UN) SICHTBARE KREATIVITÄT - Projekt

*Digitale Abbilder Kreativen Schaffens - Digitale Kunstausstellungen mit u.a. 3D Ansichten, Kunst im Schulhaus als 360° Panoramen mit digitalen Wechselrahmen. Mehr Sichtbarkeit und Auffindbarkeit von früheren Ausstellungen soll über ein digitales Projekt geschaffen werden.*

m) (KEINE) VERÄNDERUNG - Projekt

*Digitale Vorher / Nachher Bilder - Was ändert sich im Schulgelände - gleiche Perspektive (Foto) zu unterschiedlichen Zeiten - Veränderungen sichtbar machen.*

n) (SCHUBLADEN) BEWERTUNG - Projekt

*art meets science meets digitality - gemeinsame Projekte unterschiedlicher Interessen und Fähigkeiten - Wettbewerb „Bestes CROSSOVER- Projekt“  
Bsp. Physikalische Phänomene künstlerisch und digital verständlich machen / darstellen oder die André-Bienen biologisch beobachten mit Kameras und Minicomputer und einen neuen Hummelflug komponieren...*

o) (KEIN) KLANG

*Jugend musiziert, produziert und konsumiert Musik. Musik ist analog und digital, Welche Möglichkeiten liegen in der digitaler Technik: Vom Tonstudio, über die Konzerttechnik bis zum BEAT bauen oder Loops für Cello.*

p) DIGITALE (WIRRWAR) ORGANISATION - Projekt

*Homepage, Schulcloud, Lernsax, andre-treffen.de, Förderverein im Web, Tonstudio-andre.de ... -viele Plattformen, Zugangsdaten, mehrere Websites, alte Websites, kein Admin, technische Updates, Datenschutz - Wer hat die Übersicht? Welche dauerhaften Aufwendungen? Instandhaltung? Wir machen einen Plan.*

q) (KEINE) AHNUNG - (KEIN) BOCK

*Digitale Dominanz erzeugt Ohnmacht, Frust oder Schaden. Kenntnisse über Grundlagen, Zusammenhänge und spielerische Aneignung von digitalen Kompetenzen helfen dagegen. Raspberry Pi Computer, Lego, Robotik, Coding - Workspace auf Schulwebsite*

r) (ANTI) DIVERSITY

*Diversity und Digitalisierung, Nazis und Chemnitz 2018, Gleichstellung, Wertschätzung Mensch...*

*Wir sind Schule ohne Rassismus und leben die Kooperation mit der Landesschule für Blinde und Sehbehinderte Chemnitz. Wir nutzen digitale Unterstützung (Website für Blinde / Sehbehinderte; Jahrbuch als Vorleseversion, Haptische Modelle Schulhaus, Haptisch / Digitale Unterstützung iBeacon etc.) zum Abbau von Barrieren und Missverständnissen.*

s) KEIN WLAN

Umfangreiche Baumaßnahmen schaffen für einen guten W-LAN-Empfang die technischen Grundvoraussetzungen. Welche Möglichkeiten ergeben sich daraus?

## Relevanz des Projektes für die Schul- und Bildungslandschaft

Modellbeispiel als Schule mit langfristigem Konzept durch hybrides Denken, bei dem digitale und analoge Methoden und Tools zur Überwindung von Hürden / Herausforderungen eingesetzt werden. In der ganzheitlichen, hybriden Denkweise ist die Unterscheidung zwischen der digitalen und der virtuellen Welt unbedeutend geworden. Es gibt keine Kluft mehr zwischen analog und digital; es gibt nur Menschen, die zusammen kreativ Hürden überwinden. Das DWAG bietet dazu besondere Kompetenzen und Räume zum Experimentieren mit Verifizierungen.

## Lösungsbeschreibung - Vorgehen, Umsetzung (Maßnahmen und Zeitplan), Einbeziehung von SchülerInnen

Grundprinzip ist die schrittweise Erstellung (Prototyping) von analogen und digitalen Lösungen und / oder die Vernetzung vorhandener Lösungen, um typische Hürden zu überwinden.

1. Organisation der Projektbeteiligten gemeinsam mit den Medianern (unserer Schüler Medien-AG)
2. Integration aller Fachbereiche
3. Analyse von Lernsax und Schulcloud hinsichtlich Vernetzungsvarianten mit neuer interaktiver Schulhomepage
4. Bedarfsanalyse: Einbeziehen aller Schüler und Eltern mittels Umfrage
5. Neue Schulhomepage - 03/21 - 06/21
6. KickOff – Planung der Schul-Medienwerkstatt
7. Technische Integration und Optimierung bestehender anderer Webseiten (Förderverein, andre-treffen, AG Ton und Technik)
8. Teilprojekte a) bis r) (siehe Hürden - *Überwinden*) 2022 - 2025
9. Präsentation / Teilnahme bei Kulturhauptstadt Chemnitz 2025

## Was ist das Besondere an dem Projekt?

Hybrides Denken, Beteiligung, Vernetzung, Prototyping, art meets science meets digitality

## Was ist der Mehrwert für den Lernerfolg der SchülerInnen?

Selbst Akteur der Digitalisierung sein. Ganzheitlich eingebunden. Nicht nur als Digitalfreak.  
Schule als Gestaltungsraum erfahren, der nicht abgekoppelt der Zeit hinterherhinkt.  
Überprüfung und Bewertung unterschiedlicher Lösungen für den Lernerfolg. Erfolg steht nicht vorher fest.

## Umsetzbarkeit

### Wie bewerten Sie die Umsetzbarkeit des Projekts

1 – schlecht    10 – excellent

1    2    3    4    5    6    7    8    9    10

## Was wird benötigt für die nächsten Schritte?

Was benötigen wir, um die beschriebenen Hürden zu überwinden:

- a) VERNETZT - Schulplattform - Sitemap in der Anlage
- c) SOZIAL - Projekte - App
- e) (OPEN SOURCE - Medienwerkstatt
- f) GEHT AN MIR VORBEI - Kultur und Digitales als Projekt bei Chemnitz Kulturhauptstadt 2025
- g) NAH GENUG - APP Interkultureller Austausch
- h) DEMOKRATISCH - Abstimmungstools und Infos auf Schulplattform
- i) IDENTITÄT - multimediales Jahrbuch
- j) PERSPEKTIVEN - Relaunch Projektwebsite andre-treffen.de, Alumni-Datenbank Lebenswege, digital analoges Planspiel Spiel Dein Leben
- k) INFORMATION - Digitale Tools für Journalistische Arbeitsprinzipien
- l) (UN) SICHTBARE KREATIVITÄT - 360° Rundgang durch die Schule mit Wechselrahmen für Kunstausstellungen
- m) (VERÄNDERUNG - digitales Tool Vorher-/ Nachherbilder / Fotozubehör
- n) BEWERTUNG Crossover Wettbewerb - Preisgelder
- o) (KLANG - Tonstudioteknik und Software
- p) DIGITALE ORGANISATION - Planung, Zusammenlegung und Harmonisierung von Zugängen, Pflege und Wartung der Internetpräsenzen des DWAG
- q) AHNUNG - BOCK - Minicomputer, Software und Schulungen
- r) DIVERSITY - Kooperation mit Landesblindenschule - Abi, Vorleseversion Jahrbuch, digitale und haptische Tools zum Lernen und Orientieren
- s) WLAN - technische und bauliche Unterstützung

## Wie können andere Schulen von dem Konzept profitieren? (Eigene Bewertung, ob das Konzept auch auf andere Klassen/Schulen übertragbar ist)

Grundsätzlich ist alles auf andere Schulen übertragbar, da open source Software für die neue interaktive Homepage verwenden. Dadurch kann das Projekt oder auch Teilaspekte leicht auf andere Schulen übertragen und einfach angepasst werden.

Auch über Schularten hinweg kann das Prinzip Akteure, in- und außerhalb der Schule zu gewinnen und zu beteiligen,

einfach übertragen und angewendet werden.

## Anlagen (Medianer)

**Bitte reichen Sie die folgenden Unterlagen und ein Logo Ihrer Schule zusammen mit dem Antrag ein:**

Logo der Schule\* (PNG, JPG, EPS)

**Datei hochladen**

Video (15-30 Sek Länge, max. 50 MB, **optional**)

**Video hochladen**

Medienentwicklungsplan der Schule als PDF  
(**optional**)

**Datei hochladen**

Weitere Anlagen (Bitte fügen Sie weitere Anlagen als  
PDF an)

**Unterlagen hochladen**

Projektbilder\* (mindestens 1 Bild, maximal 4 Bilder)

**Bild hochladen**

**Bild hochladen**

**Bild hochladen**

**Bild hochladen**

Hinweis: Sollte Ihr Projekt für das Online-Voting  
ausgewählt werden, wird das Logo und/oder eines  
der Bilder als Projektbeschreibung auf der Webseite  
veröffentlicht.

## Mögliche Themenfelder

- ❑ Schule digital denken
  - ❑ Digitalisierung sinnvoll und kreativ als Tool nutzen, um das Lehren und Lernen zu verbessern (didaktisch-methodisch)
  - ❑ Schüler\*innen vom Wissenskonsumenten zum kreativen Gestalter werden lassen
  - ❑ Feedback und Lernerfolg
  - ❑ Fachübergreifende Kollaboration bei Projektideen (miteinander arbeiten und voneinander lernen)
  
- ❑ Vermittlung von Zukunftskompetenzen mit digitalen Geräten und Anwendungen
  - ❑ Was müssen Schüler\*innen heute lernen, um die Welt von Morgen mitgestalten zu können?
  - ❑ Förderung von Pioniergeist, Problemlösungsfähigkeiten, kritischem Denken und Selbständigkeit
  
- ❑ Soziale Gerechtigkeit im digitalen Zeitalter

- Chancengleicher Zugang zu digitaler Bildung, digitalen Endgeräten und technischer Infrastruktur unabhängig von Wohnort, Einkommen, Bildung oder Unterstützung durch die Eltern