

Technik Scouts 2026/27

Schulen, Konzepte, Ziele



Technik fördern, Verantwortung stärken.

Ein wichtiges Anliegen der Deutsche Telekom Stiftung ist es, Schüler*innen stärker an ihren Bildungskarrieren zu beteiligen. Sie sollen mehr Eigenverantwortung für ihr Lernen übernehmen und das Schulleben aktiv mitgestalten.

Eine gute Möglichkeit für Jugendliche, sich neben dem Unterricht zu engagieren, technische Interessen zu vertiefen und wichtige überfachliche Kompetenzen zu erwerben, bietet die technische Ausstattung von Schulen. Für die Wartung und Pflege von Laptops, Tablets, Smartboards und Beamern sind idealerweise professionelle Fachkräfte im Einsatz. Häufig übernehmen jedoch auch Lehrkräfte einen Teil dieser Aufgaben. Dabei werden sie vielerorts von Schüler*innen unterstützt: Sie spielen Software-Updates auf, kümmern sich um Hosting und Gestaltung der Schulwebsite, kreieren Beiträge für Social-Media-Kanäle oder testen und bewerten Lernprogramme und Apps für den Unterricht. Im Sinne des „Peer Teachings“ geben sie zudem ihr technisches Wissen an Mitschüler*innen, Eltern oder Lehrkräfte weiter.

Mit dem Projekt *Technik Scouts* möchte die Telekom-Stiftung dieses Engagement sichtbar machen und zur Vernetzung von Schulen und Jugendlichen beitragen. Die in dieser Broschüre vorgestellten Projekte zeigen, wie vielfältig, praxisnah und partizipativ der Umgang mit digitalen Medien außerhalb des Unterrichts gestaltet werden kann. Sie kann anderen Schulen als Inspiration dienen, eigene Wege zu finden, technikinteressierte Schüler*innen zu fördern, Talente frühzeitig zu entdecken und junge Menschen für MINT-Themen zu begeistern.

telekom-stiftung.de/technikscouts



Deutsche Telekom Stiftung

Das Bildungssystem in Deutschland steht vor großen Herausforderungen. Zu den drängendsten gehören die ungleichen Chancen für Kinder und Jugendliche, der Lehrkräftemangel und auch die wachsende Gruppe von Schüler*innen, die die Grundkompetenzen in Deutsch, Mathematik und den Naturwissenschaften nicht mehr erreichen.

Als MINT-Bildungsstiftung engagieren wir uns vor allem für eine gute Bildung in diesen Fächern, aber auch bei anderen Herausforderungen möchten wir zu zukunftsorientierten Lösungen beitragen. Unsere Vision: Alle Kinder und Jugendlichen sollen ihre individuellen Potenziale entfalten können – unabhängig von ihren Voraussetzungen. Wir sind überzeugt: Aus Wissen wird Können.

Standorte und Schulen

- | | | |
|--|--|--|
| Alsdorf
5 Dalton-Gymnasium Alsdorf | Essen
26 Leibniz-Gymnasium | Moers
44 Gymnasium Adolfinum |
| Apensen
6 Oberschule Apensen | Fröndenberg
27 Gesamtschule Fröndenberg | Monheim
45 Peter-Ustinov-Gesamtschule |
| Bad Berleburg
7 Städt. Realschule Bad Berleburg | Geldern
28 Berufskolleg Geldern des Kreises Kleve | Münster
46 Immanuel Kant Gymnasium |
| Bad Harzburg
8 Werner-von-Siemens-Gymnasium | Gütersloh
29 Evangelisch Stiftisches Gymnasium | Nassau
47 Leifheit-Campus Privates Gymnasium |
| Bad Hersfeld
9 Modellschule Obersberg | Kaiserslautern
30 Albert-Schweitzer-Gymnasium | Nieder-Olm
48 Gymnasium Nieder-Olm |
| Bad Marienberg
10 Evangelisches Gymnasium | Karben
31 Staatliche Berufsschule im
Berufsbildungswerk Südhessen | Nordhorn
49 Evangelisches Gymnasium Nordhorn |
| Bad Zwesten
11 CJD Christophorusschule Oberurff | Kaufbeuren
32 Jakob-Brucker-Gymnasium | Offenbach am Main
50 Marienschule |
| Bensheim
12 Liebfrauenschule Bensheim | Köln
33 Berufskolleg an der Lindenstraße | Osnabrück
51 Friedensschule Osnabrück |
| Berlin
13 Eckener-Gymnasium
14 Sartre-Gymnasium | Langenfeld
34 Bettine-von-Arnim-Gesamtschule | Paderborn
52 Pelizaeus-Gymnasium |
| Bingen
15 Hildegardisschule Bingen | Leipzig
35 Max-Klinger-Schule | Potsdam
53 Medien Campus Babelsberg
54 Neue Grundschule Potsdam |
| Bornheim
16 LVR-Ernst-Jandl-Schule | Limburg
36 Marienschule Limburg | Rathenow
55 Friedrich-Ludwig-Jahn Gymnasium |
| Bottrop
17 Josef-Albers-Gymnasium Bottrop | Lippetal
37 Lippetalschule | Recklinghausen
56 Gymnasium Petrineum
57 Marie-Curie-Gymnasium |
| Datteln
18 Comenius-Gymnasium Datteln | Löhne
38 Städtisches Gymnasium Löhne | Regensburg
58 Goethe-Gymnasium Regensburg |
| Dessau-Roßlau
19 Gymnasium Philanthropinum | Ludwigshafen
39 IGS Edigheim | Sankt Augustin
59 Albert-Einstein-Gymnasium |
| Dormagen
20 Norbert-Gymnasium Knechtsteden
21 Bettina-von-Arnim-Gymnasium | Mainz
40 IGS Auguste Cornelius Mainz-
Hechtsheim | Schwerte
60 Städtisches Ruhrtal-Gymnasium
Schwerte |
| Dortmund
22 Stadtgymnasium Dortmund | Marktreidwitz
41 Otto-Hahn-Gymnasium Marktreidwitz | Siegburg
61 Städtische Gesamtschule am
Michaelsberg |
| Düsseldorf
23 Anne-Frank-Realschule
24 Wim-Wenders-Gymnasium | Marl
42 Albert-Schweitzer-/Geschwister-
Scholl-Gymnasium | Solingen
62 Friedrich-Albert-Lange-Schule |
| Eschwege
25 Anne-Frank-Schule | Melsungen
43 Gesamtschule Melsungen | |

Inhaltliche Hinweise

Die in dieser Broschüre vorgestellten Technik Scouts und ihre Arbeitsgemeinschaften (AGs) tragen an den jeweiligen Schulen zum Teil individuelle Bezeichnungen. Diese werden in der Broschüre entsprechend übernommen. Die in den Bewerbungen der Schulen beschriebenen Aufgaben der AGs hat die Telekom-Stiftung zur besseren Übersicht in die fünf folgenden Tätigkeitsfelder eingeordnet.



Qualifizierende Aspekte

... zum Beispiel Schulung von Lehrkräften sowie Mitschüler*innen in der Bedienung digitaler Medien.



Technische Tätigkeiten

... zum Beispiel die Wartung und Reparatur von technischen Geräten an der Schule.



Anwendungsorientierte Aufgaben

... zum Beispiel das Testen und Bewerten von Apps oder Softwareprogrammen für den Unterricht.



Gestalterische Aspekte

... zum Beispiel kreative Gestaltung der Schulwebseite oder der schuleigenen Social-Media-Kanäle.



Veranstaltungstechnik

... zum Beispiel Aufbau und Bereitstellung von Veranstaltungstechnik für Schulauftritte.

Todenbüttel

63 Theodor-Storm-Dörfergemeinschaftsschule

Trier

64 Humboldt-Gymnasium Trier

Troisdorf

65 Georg-Kerschensteiner-Berufskolleg des Rhein-Sieg-Kreises

Velten

66 Hedwig-Bollhagen-Gymnasium

Waltrop

67 Theodor-Heuss-Gymnasium

Warburg

68 Städtisches Gymnasium Marianum

Wiesbaden

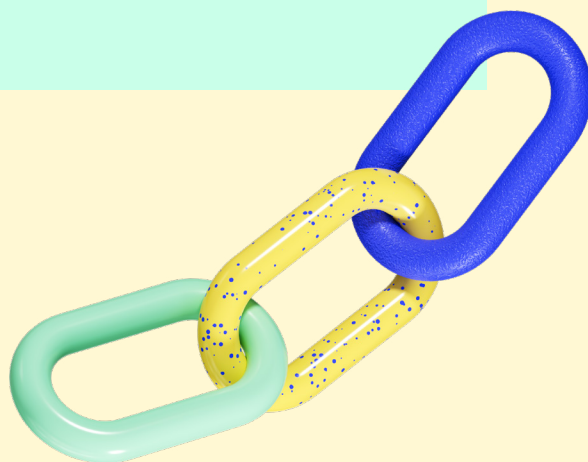
69 Gutenbergschule

Windeck

70 Bodelschwingh-Gymnasium Herchen

Worms

71 Gauß-Gymnasium



Dalton-Gymnasium Alsdorf

Alsdorf

Kontakt

Konrad-Adenauer-Allee 1, 52477 Alsdorf
info@daltongymnasium-alsdorf.de
www.daltongymnasium-alsdorf.de

Ansprechperson(en)

Sebastian Gagelmann, stv. Schulleitung

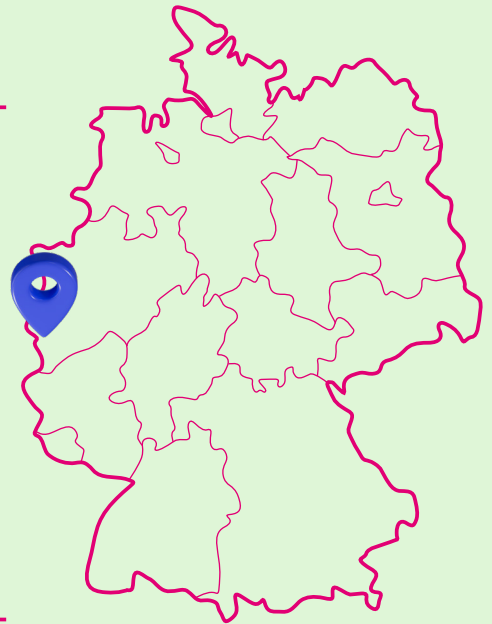
Klassenstufe(n)

12

Einführung

2019

Technik Scouts: 14



Aufgabenbereiche

Als Weiterentwicklung des Technik-Scout-Gedankens verbindet die Mediendesign AG Medienkompetenz, Kommunikation und Selbstwirksamkeit. Schüler*innen gestalten aktiv die Außendarstellung ihrer Schule – von Social Media und Printmedien über Präsentationen bis hin zu Corporate Design und Veranstaltungsmedien. In Zusammenarbeit mit Schulleitung, Lehrkräften und externen Partnern entwickeln sie Konzepte und Kommunikationslösungen für reale Anwendungsfälle und übernehmen Verantwortung für deren Umsetzung.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Mediendesign AG trifft sich wöchentlich im Rahmen einer Dalton-Stunde. Zusätzlich finden regelmäßig Workshops, Exkursionen und Projekttermine statt, unter anderem mit der Designagentur braindinx GmbH. Darüber hinaus begleiten die Schüler*innen Veranstaltungen der Schule, entwickeln Kommunikationsmittel und arbeiten projektbezogen an aktuellen Aufgaben. Der tatsächliche Zeitaufwand variiert je nach Projektphase und persönlichem Engagement.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

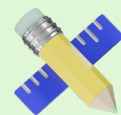
Die Mediendesign AG vermittelt Medienkompetenz durch praktische Projektarbeit. Die Schüler*innen lernen, wie Gestaltung, Kommunikation, Strategie und digitale Medien zusammenwirken. Dabei entwickeln sie Kreativität, Teamfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein und die Fähigkeit, Ideen in konkrete Ergebnisse zu überführen. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf Selbstwirksamkeit: Die Teilnehmenden erleben, dass ihre Ideen sichtbar werden und sie die Entwicklung ihrer Schule aktiv mitgestalten können.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die Mediendesign AG soll als Modell für zeitgemäße Medienbildung weiter ausgebaut werden. Künftig werden Themen wie KI-gestützte Medienarbeit, digitale Kommunikation, Content-Erstellung und strategische Markenführung stärker integriert. Gleichzeitig soll der Wissenstransfer zwischen den Jahrgängen weiter gestärkt werden, damit Kompetenzen langfristig in der Schule verankert bleiben. Ziel ist es, Schüler*innen zu befähigen, die digitale Welt nicht nur zu nutzen, sondern aktiv mitzugestalten.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Oberschule Apensen

Apensen

Kontakt

Soltacker 5, 21641 Apensen
sekretariat@sz-apensen.de
www.schulzentrum-apensen.de

Ansprechperson(en)

Dr. Thomas Leffler

Klassenstufe(n)

8 und 9

Einführung

2017

Technik Scouts: 24

Aufgabenbereiche

Abteilung „Digitale Medien“ der Schülerfirma: First-Level-Support; Homepagegestaltung der Schülerfirma; Digitalisierung analoger Medien (VHS oder Dias); digitale Escape-Rooms sowie QR-Code-Rallys; Workshops zu Programmierung in Jahrgang 6; als Helfer*innen im Unterricht, wenn jüngere Schüler*innen erste digitale Schritte gehen bei unserer Schulplattform oder im Umgang mit bestimmten Apps. Medienscouts helfen jüngeren Schüler*innen bei typischen Problemen der Digitalisierung (Datenschutz, sicheres Passwort, Cybermobbing).

Zeitlicher Aufwand

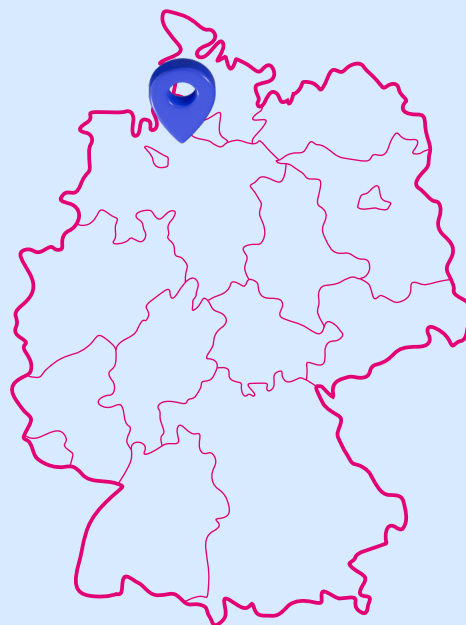
Die Schülerfirma findet jeden Montag von 12:00–15:30 Uhr statt, mit einer Mittagspause von 45 Minuten. Alle Schüler*innen aus den Jahrgängen 8 und 9 nehmen im Rahmen der Berufsorientierung teil. Zur Abteilung „Digitale Medien“ gehören 24 Schüler*innen (Technik Scouts) und innerhalb der Abteilung kann man zum Medienscout ausgebildet werden. Dies sind aktuell 7 Schüler*innen (www.schulzentrum-apensen.de/medienscouts). Dadurch haben die Schüler*innen innerhalb der Schülerfirmenzeit die Möglichkeit, sich mit allen Problemen zu beschäftigen, die an sie als Technik Scouts oder Medienscouts herangetragen werden.

Pädagogische Ziele

Die Schülerfirma PULS „Produzieren Und Lernen in der Schule“ ist das Kernstück der berufsorientierenden Maßnahmen im 8. und 9. Schuljahrgang. Die wichtigsten pädagogischen Ziele unserer Schülerfirma: Einsichten gewinnen in wirtschaftliche Zusammenhänge; Interesse an Wirtschaft entdecken; sich für den Bewerbungsprozess qualifizieren; wichtige Querschnittskompetenzen wie Teamfähigkeit, Eigenverantwortung, selbstständiges Arbeiten, Zeitmanagement entwickeln und stärken; Sekundärtugenden wie Sorgfalt, Pünktlichkeit, Zuverlässigkeit, Höflichkeit einüben (schuelerfirma-apensen.de/abteilungen/digitale-medien).

Ausblick

Wir möchten noch mehr Workshop-Angebote für die jüngeren Jahrgänge anbieten, da wir mittlerweile einen tollen MINT-Raum haben mit 3D-Druckern, LEGO SPIKE Sets, Calliope usw. Wir möchten stärker im Bereich CNC arbeiten, neben dem 3D-Druck auch mit Bastelmaschinen eigene Designs erstellen. Zudem wollen wir QR-Code-Rallys für Tourist*innen der Gemeinde entwickeln. Aufgabe der Medienscouts wird es sein, eigenen Nachwuchs zu rekrutieren, zukünftige Themen der jüngeren Schüler*innen zu antizipieren sowie weiterhin auf Gefahren der Digitalisierung hinzuweisen und darüber aufzuklären.



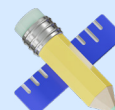
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Städt. Realschule Bad Berleburg

Bad Berleburg

Kontakt

Hermann-Böttger-Weg 9, 57319 Bad Berleburg

info@rs-blb.de

www.rs-berleburg.de

Ansprechperson(en)

Alexandra März, Annabell Dreisbach

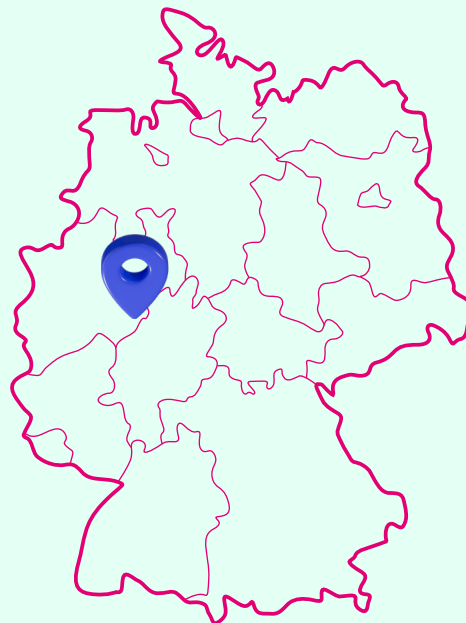
Klassenstufe(n)

9

Einführung

2026

Technik Scouts: 5



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts gestalten die digitale Schulkultur aktiv mit. Sie unterstützen bei der Durchführung des Tablet-Workshops und begleiten Schüler*innen beim sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Endgeräten. Als Ansprechpartner*innen bieten sie iPad-Support für die Schülerschaft und Lehrkräfte. Darüber hinaus informieren sie über Chancen und Risiken digitaler Medien und entwickeln eigene Projekte und Themen weiter, die sie eigenständig planen und umsetzen.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Technik Scouts treffen sich einmal pro Woche für 90 Minuten. In dieser Zeit werden sie in bestehende technische Systeme und Abläufe der Schule eingearbeitet, vertiefen ihre digitalen Kompetenzen und bereiten ihre Einsätze vor. Darüber hinaus planen, entwickeln und realisieren sie eigenständig Projekte und Aktionen rund um digitale Medien, technische Unterstützung und die Weiterentwicklung der digitalen Schulkultur.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts stärken ihre Medien-, Kommunikations- und Problemlösekompetenzen durch praxisnahes Lernen und die Übernahme von Verantwortung. Sie erleben Selbstwirksamkeit, indem sie Mitschüler*innen und Lehrkräfte unterstützen und die digitale Schulentwicklung aktiv mitgestalten. Gleichzeitig fördern sie einen reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit Medien und entwickeln wichtige Zukunftskompetenzen wie Teamfähigkeit, Eigeninitiative und selbstständiges Handeln.



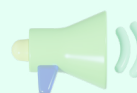
Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Perspektivisch soll das Angebot der Technik Scouts weiter ausgebaut werden. Gewünscht ist die Einrichtung einer 3D-Drucker-AG, in der Schüler*innen kreativ und praxisnah arbeiten. Zudem planen die Scouts altersgerechte Unterrichtsimpulse für alle Jahrgänge zu zentralen Themen der Medienkompetenz, etwa Gefahren im Internet, sichere Passwörter, Fake News und Deepfakes. Ergänzend sollen Elternabende zur Aufklärung angeboten werden. Für Lehrkräfte entwickeln die Technik Scouts eine Anlaufstelle sowie Schulungen zu digitalen Werkzeugen und technischen Fragen. So entsteht digitale Teilhabe vor Ort.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Werner-von-Siemens-Gymnasium

Bad Harzburg

Kontakt

Herzog-Wilhelm-Straße 25, 38667 Bad Harzburg
siemens.gymnasium@landkreis-goslar.de
wvsharzburg.de

Ansprechperson(en)

Lukas Friedrich

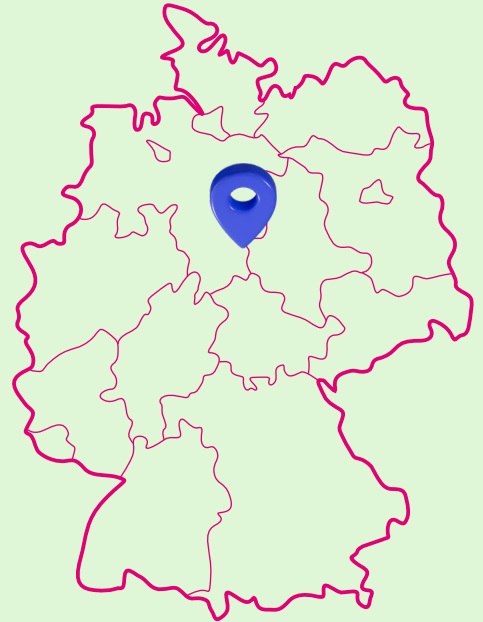
Klassenstufe(n)

8–10

Einführung

2020

Technik Scouts: 7



Aufgabenbereiche

Unsere Technik Scouts unterstützen bei der Gerätewartung und Reparatur von PCs, digitalen Tafeln, Dokumentenkameras, Druckern sowie Schul-iPads. Sie sind auch der First-Level-Support bei technischen Problemen für Lehrkräfte. Darüber hinaus bieten sie für die ganze Schulgemeinschaft Workshops zum 3D-Druck oder zur Einstellung und Nutzung der Schul-iPads an. Bei Konzerten sind sie für den Aufbau und die Betreuung der Veranstaltungstechnik zuständig.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Technik Scouts treffen sich einmal pro Woche für zwei Schulstunden im Nachmittagsbereich. Je nach Bedarf unterstützen sie die Schulgemeinschaft auch flexibel am Vormittag oder bei Konzertveranstaltungen am Abend. Zudem gibt es regelmäßige Sprechstunden für Schüler*innen sowie halbjährliche Workshops für den Technik-Klassendienst und für die iPad-Einführung in Jahrgang 7.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Das Projekt ermöglicht die Weiterbildung im IT-Bereich und die Ausbildung sozialer Kompetenzen. Indem die Technik Scouts selbstständig arbeiten, dabei Verantwortung übernehmen und Sorge für die Digitalisierung der Schule tragen, erleben sie ein hohes Maß an Selbstwirksamkeit. Gleichzeitig bietet das Projekt Mitgestaltungs- und Partizipationsmöglichkeiten durch die Realisierung eigener Projektideen und fördert die Hilfsbereitschaft gegenüber anderen Schüler*innen.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

In Zukunft möchten sich die Technik Scouts vermehrt um die Veranstaltungstechnik kümmern und sich in diesem Bereich weiterbilden. Sie werden auch bei der Einführung der iPads in Jahrgang 7 unterstützen und hier eigenständig die Problemmeldungen der Schülerschaft bearbeiten. Zudem wird in jeder Klasse ein Technik-Klassendienst eingeführt, der geschult werden muss. Aus diesem sollen dann neue Schüler*innen in die Rolle der Technik Scouts hineinwachsen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Modellschule Obersberg

Bad Hersfeld

Kontakt

Am Obersberg 25, 36251 Bad Hersfeld
verwaltung@mso-hef.de
mso-hef.de

Ansprechperson(en)

Steffen Fleischer

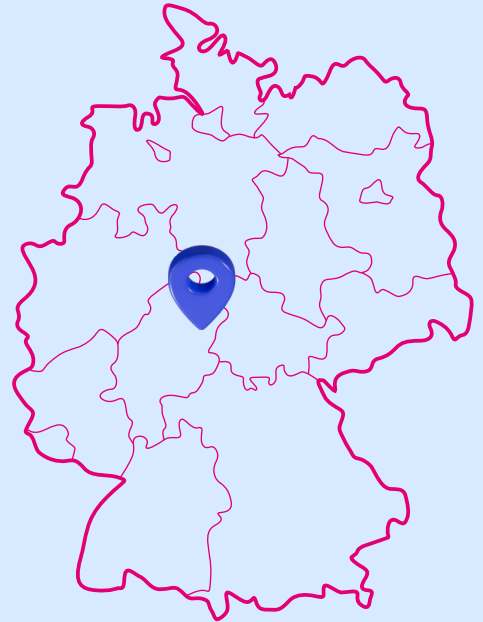
Klassenstufe(n)

11–13

Einführung

2022

Technik Scouts: 8



Aufgabenbereiche

Unsere Technik Scouts leisten nicht nur klassischen Support im Unterricht bei Softwareproblemen oder der Nutzung von Tablets und Dongles, sondern verantworten auch die komplexe Wartung der IT-Infrastruktur mithilfe des Ticketsystems. Darüber hinaus betreuen sie eigenverantwortlich die Veranstaltungstechnik bei Schul-Events und Konzerten, inklusive professioneller Licht- und Tontechnik sowie multimedialer Livestreams. Im „Digitalkompass“ helfen sie zudem Senior*innen kompetent bei externen Technikfragen.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Das Engagement erfordert eine dynamische Zeitplanung. Die Basis bildet ein wöchentliches Status-treffen von 20 Minuten, um das Ticketsystem zu prüfen und unseren Veranstaltungskalender abzustimmen. Da die Veranstaltungstechnik mehr Zeit in Anspruch nimmt, haben sich Freitagnachmittage als feste Zeitblöcke für komplexe Installationen und Wartungsarbeiten etabliert. Insgesamt atmet der zeitliche Aufwand mit dem Schuljahr: In der Event-Hochsaison sind die Scouts stark gefordert, während das System in ruhigen Wochen oder den Ferien herunterfährt.



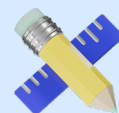
Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Wir verfolgen einen ganzheitlichen Ansatz: Die Schüler*innen lernen logisches Troubleshooting und erweitern dies um kreative Gestaltung bei Events. Bei der Livetechnik auf Veranstaltungen müssen Entscheidungen in Sekundenschnelle getroffen werden, da es keine zweite Chance gibt. Das stärkt die Resilienz, die Stressresistenz und das Selbstvertrauen massiv. Durch den „Digitalkompass“ und die Betreuung von Personen aus der Schulgemeinde erlernen sie Empathie und Anpassungsfähigkeit im Generationendialog. Die Übernahme echter Verantwortung fördert eine tiefgreifende Identifikation mit der gesamten Schule.



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte

Ausblick

In Zukunft wollen wir besonders den stark gefragten Bereich der Veranstaltungstechnik weiterentwickeln und in professionelleres Equipment investieren. Inhaltliche Impulse suchen wir zur Lichtsteuerung per DMX, Tontechnik und für professionelles Livestreaming. Für unser soziales Projekt „Digitalkompass“ benötigen wir methodisch-didaktisches Training zur Wissensvermittlung. Da unser Team stark angewachsen ist, liegt ein weiterer großer Fokus auf dem Ausbau unserer Fähigkeiten in Projektmanagement, Kommunikation und Teamführung.



Veranstaltungstechnik

Evangelisches Gymnasium Bad Marienberg

Kontakt

Erlenweg 5, 56470 Bad Marienberg

sekretariat@ev-gymnasium.de, m.zoeller@ev-gymnasium.de

www.evgbm.net

Ansprechperson(en)

Moritz Zöller

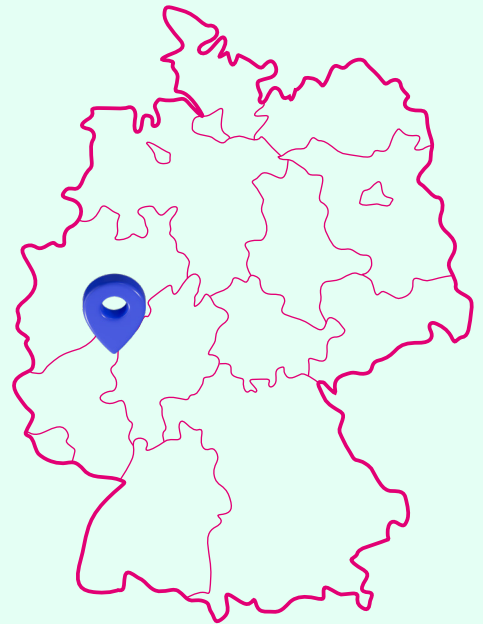
Technik Scouts: 16

Klassenstufe(n)

7–10 (partielle Einsätze bis inkl. Jg. 12)

Einführung

2019



Aufgabenbereiche

Das Team Technik unterstützt Lehrkräfte und Lernende im Schulalltag bei digitalen Fragestellungen. Dazu gehören Hilfe bei spontanen technischen Problemen, Unterstützung beim Einsatz der Präsentationstechnik sowie die Begleitung digitaler Unterrichtssettings. Darüber hinaus führen die Schüler*innen Schulungen durch und geben ihr Wissen weiter. Fortgeschrittene Mitglieder wirken zudem bei der Geräteverwaltung im MDM mit.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Arbeit des Teams ist in eine wöchentliche AG-Struktur eingebettet. In dieser Zeit erfolgen sowohl die Ausbildung neuer Mitglieder als auch die Bearbeitung aktueller Anliegen. Zusätzlich engagieren sich die Schüler*innen bei Bedarf punktuell im Schulalltag, etwa zur Unterstützung bei technischen Problemen im Unterricht oder bei der Durchführung von Workshops.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

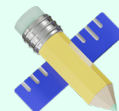
Im Mittelpunkt steht die Förderung von Medienkompetenz, Verantwortungsbewusstsein und Selbstständigkeit. Die Schüler*innen übernehmen aktiv Aufgaben für die Schulgemeinschaft und erleben ihre eigene Wirksamkeit. Durch den Peer-Ansatz entwickeln sie zudem Kommunikations- und Teamfähigkeiten und lernen, Wissen adressatengerecht weiterzugeben.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

Im Zuge der Einführung der iPads wird das Team verstärkt in Schulungsformate eingebunden und übernimmt eine noch aktivere Rolle als Multiplikator. Perspektivisch sollen eigene Lernmaterialien entstehen und die Mitwirkung bei der Geräteverwaltung soll ausgebaut werden. Ziel ist es, die Schüler*innen noch stärker in die Gestaltung digitaler Schulentwicklung einzubinden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

CJD Christophorusschule Oberurff

Bad Zwesten

Kontakt

Bergfreiheit Straße 19, 34596 Bad Zwesten

info.oberurff@cjd.de

cjd-oberurff.de

Ansprechperson(en)

Nils Schnetzler

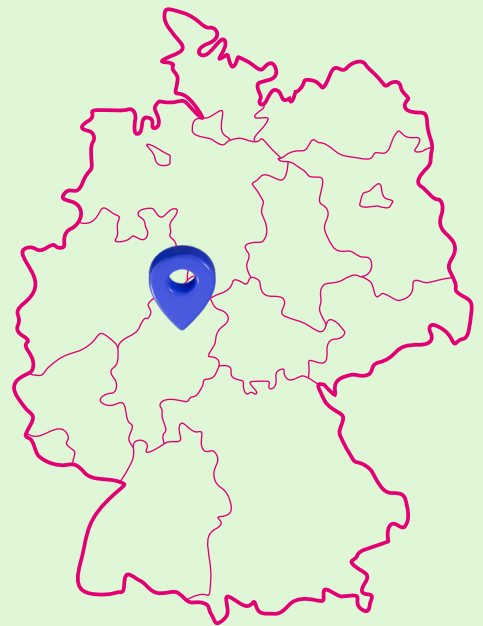
Klassenstufe(n)

5–11

Einführung

2014

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts übernehmen unter anderem Wartung und Reparatur der Technik, die die Schule einsetzt. Außerdem leisten sie technische Unterstützung während Abschlussprüfungen und bei öffentlichen Auftritten der Schule. Sie erstellen Berichte und Blogbeiträge im schuleigenen Blog cjd-update.de und schulen Mitschüler*innen sowie Lehrkräfte in der Anwendung von digitalen Werkzeugen, die die Schule nutzt.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die AG versammelt sich alle 14 Tage in Präsenz. Dann werden aktuelle Themen besprochen, Absprachen getroffen und Aufgaben verteilt. Bei Bedarf kommt sie auch spontan in einem zentralen Technik-Scout-Raum zusammen. Zwischen den Terminen dient ein Messenger als Kommunikationsplattform, der sich an die Vorgaben der Datenschutz-Grundverordnung und des Kirchengesetzes über den Datenschutz der Evangelischen Kirche in Deutschland hält.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

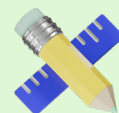
Durch die Gründung der AG sollen die Schüler*innen nahe an den Herausforderungen der Schule bleiben, die im Zusammenhang mit der Digitalisierung stehen. Sie haben die Möglichkeit, Verantwortung zu übernehmen und gemeinsam mit der Schulgemeinde die Schule auf dem Weg der Digitalisierung zu begleiten. Besonders engagierte Schüler*innen können sich in einer neu zu gründenden Schülerfirma für die Bildungs-IT einbringen.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

Die AG will zukünftig über die eigene Schülerfirma in Form einer SGmbH ihre Dienstleistungen nicht nur der eigenen Schule zugutekommen lassen, sondern auch anderen Schulen zur Verfügung stellen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Liebfrauenschule Bensheim

Bensheim

Kontakt

Obergasse 38, 64625 Bensheim

info@lfsb.de

lfsb.de

Ansprechperson(en)

Lars Schlichtherle

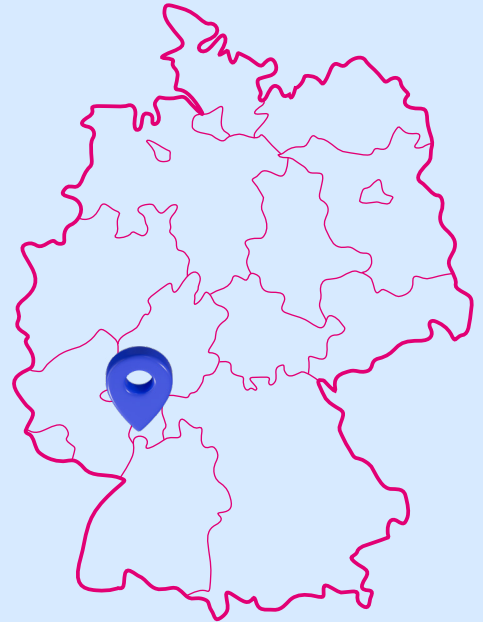
Klassenstufe(n)

5–Q4

Einführung

2021

Technik Scouts: 14



Aufgabenbereiche

Unsere Technikpatinnen unterstützen Lehrkräfte und Mitschülerinnen bei der Nutzung digitaler Technik im Schulalltag. Dazu gehören der Aufbau und die Betreuung von Präsentationstechnik, Hilfe bei iPad- und App-Fragen, Unterstützung bei schulischen Veranstaltungen sowie die Einweisung jüngerer Schülerinnen. Zudem wirken sie bei der Weiterentwicklung digitaler Unterrichts- und Präsentationsmöglichkeiten mit und geben ihr Wissen in Schulungen an neue Technikpatinnen weiter.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand der Technikpatinnen variiert je nach Einsatz und Schulveranstaltungen. Im regulären Schulalltag liegt er durchschnittlich bei etwa 30–60 Minuten pro Woche, z. B. durch kurze Hilfestellungen, Technikchecks oder Absprachen. Hinzu kommen einzelne Schulungen, AG-Treffen oder größere Veranstaltungen, bei denen der Aufwand zeitweise höher sein kann.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

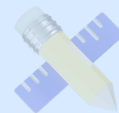
Ziel des Konzepts ist es, Schülerinnen zu einem selbstbewussten, verantwortungsvollen und kompetenten Umgang mit digitaler Technik zu befähigen. Durch die Tätigkeit als Technikpatinnen übernehmen sie Verantwortung, stärken ihre Problemlösekompetenz und erleben Selbstwirksamkeit. Zugleich werden Teamarbeit, Kommunikation und gegenseitige Unterstützung gefördert. Besonders wichtig ist uns, Mädchen für technische Aufgaben zu begeistern und ihnen sichtbare Rollen im Bereich Digitalisierung und Schulentwicklung zu ermöglichen.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Das Projekt soll weiter ausgebaut und stärker im Schulalltag verankert werden. Geplant ist, regelmäßig neue Technikpatinnen auszubilden, sodass das Team weiterwächst und Wissen zuverlässig weitergegeben wird. Zukünftig sollen die Schülerinnen noch stärker bei Schulungen jüngerer Jahrgänge, bei Veranstaltungen, bei der Erstellung von Erklärmaterialeen sowie bei der Weiterentwicklung digitaler Präsentations- und Unterrichtsmöglichkeiten eingebunden werden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Eckener-Gymnasium

Berlin

Kontakt

Kaiserstraße 17–21, 12105 Berlin

info@eckener-gymnasium.de, technik@eckener-gymnasium.de

eckener-gymnasium.de

Ansprechperson(en)

Nils Liebheit, Robert Fröhlich,

Dawid Martens

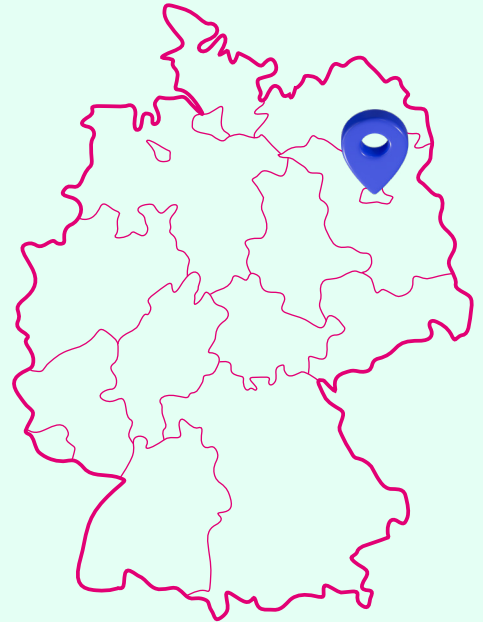
Technik Scouts: 15

Klassenstufe(n)

8–10

Einführung

2026



Aufgabenbereiche

Wir haben ein breites Angebot mit vier Teilgebieten:

1. Ton, hier werden die Boxen über ein Tonpult angesteuert und somit auch das Audio.
2. Video, hier werden die Kameras mithilfe eines Videopults mit Beamern auf Leinwände und LED-Leinwände projiziert.
3. Licht, hier werden die Lichter mit Programmen wie grandMA verwaltet und gesteuert.
4. Bühnendienst, hier wird darauf geachtet, dass alles gut läuft. Er ist für akute Probleme da, aber versorgt auch die Auftretenden.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte
Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Es kommt hin und wieder zu spontanen Treffen von 2–4 Stunden. Für kleine Veranstaltungen wiederum werden 2–5 Stunden aufgewendet. Für große Veranstaltungen geht es schnell auf bis zu 20–24 Stunden hoch, allerdings auf 2 Tage verteilt.

Pädagogische Ziele

Hauptsächlich Teambuilding.

Ausblick

Wir hoffen auf eine gute Weiterentwicklung der Technik, sowohl durch neue Geräte als auch indem wir weiter expandieren von den „normalen“ Schulveranstaltungen zu außerschulischen Veranstaltungen. Das Team der Technik Scouts wird wahrscheinlich anwachsen.

Sartre-Gymnasium

Berlin

Kontakt

Kyritzer Straße 103, 12629 Berlin
sekretariat@sartre-gymnasium.de
sartre-gymnasium.de

Ansprechperson(en)

Fabian Wörz, Simon Barth,
Diana Jeske-Siegel, Florian Jung

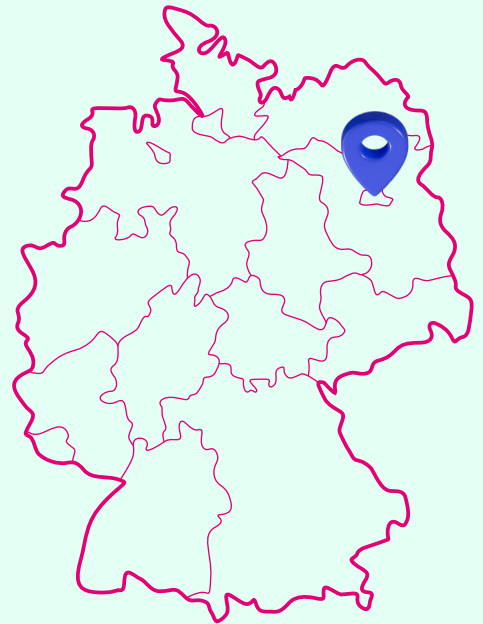
Klassenstufe(n)

8–12

Einführung

2025

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts des Sartre-Gymnasiums vereinen zwei Gruppen mit sich ergänzenden Aufgabenbereichen: die Medienscouts, die sich mit Medienbildung, kritischer Medienreflexion und kreativer Medienproduktion beschäftigen, sowie die Technik-AG, die für die Veranstaltungstechnik (Licht- und Bühnentechnik) und die technische Infrastruktur der Schule verantwortlich ist. Im Schuljahr 2025/26 lag der Schwerpunkt der Arbeit der Medienscouts auf dem Themenfeld Künstliche Intelligenz im Schulalltag.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Technik Scouts investieren je nach Arbeitsbereich und aktuellen Projekten unterschiedlich viel Zeit. Die Medienscouts treffen sich alle zwei Wochen für 90 Minuten und arbeiten zusätzlich eigenständig an ihren Projekten. Die Technik-AG kommt wöchentlich für 90 Minuten zusammen und unterstützt darüber hinaus schulische Veranstaltungen sowie den technischen Betrieb. Der regelmäßige Zeitaufwand beträgt insgesamt etwa 1–2 Stunden pro Woche, kann in intensiven Projekt- oder Veranstaltungsphasen jedoch deutlich höher ausfallen.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

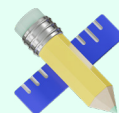
Ziel des Projekts ist es, Schüler*innen als kompetente und selbstwirksame Gestalter*innen des (digitalen) Schulalltags zu stärken. Durch die Übernahme realer Verantwortung in der Medienbildungsarbeit, der technischen Infrastruktur und bei schulischen Veranstaltungen erleben sie, dass ihre Kompetenzen und Perspektiven wirksam sind. Als Bindeglied zwischen Schülerschaft und Schule bringen die Technik Scouts die Sichtweisen ihrer Mitschüler*innen aktiv ein. Im Sinne des Peer-to-Peer-Lernens geben sie ihr Wissen auf Augenhöhe weiter und fördern so nachhaltige Lernprozesse in der Schulgemeinschaft.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die Technik Scouts sollen als gemeinsame Gruppe (Medienscouts und Technik-AG) weiterentwickelt und strukturell gestärkt werden. Eine regelmäßige Sprechstunde macht ihre Expertise für die Schulgemeinschaft dauerhaft zugänglich. Durch eine Projektwoche sollen neue Mitglieder gewonnen und für das Engagement begeistert werden. Perspektivisch möchten die Technik Scouts ihr Angebot auch im Bezirk öffnen und als Ansprechpartner*innen für Technik- und Medienfragen wirken. So wird der Peer-Education-Ansatz über die Schule hinaus in das lokale Umfeld getragen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Hildegardisschule Bingen

Bingen

Kontakt

Holzhauserstraße 16, 55411 Bingen am Rhein
gym.sekretariat@hildegardisschule.org
www.hildegardisschule.org

Ansprechperson(en)

Andreas Zottmann, Andrea Knittweis

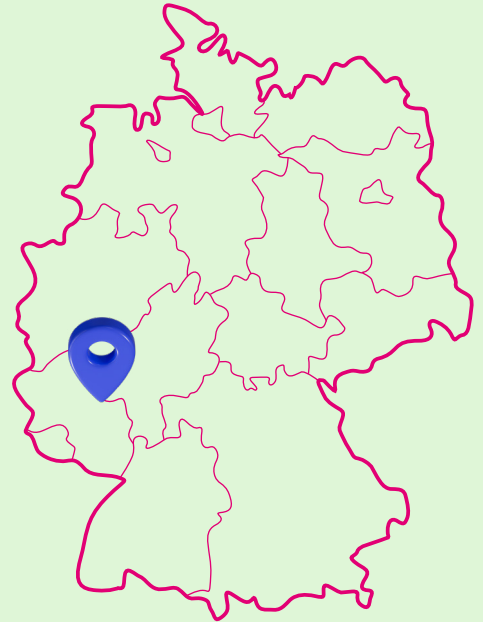
Klassenstufe(n)

12

Einführung

2021

Technik Scouts: 4



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts helfen beim Anschließen neuer PCs, indem sie für eine geordnete Verkabelung (Kabelkanäle, Kabelbinder) inklusive Hubs zum Anschließen von externen Geräten sorgen. Zudem beheben sie technische Fehler in Klassen- und Fachräumen. Weiterhin unterweisen sie Lehrkräfte in der Bedienung der Geräte und schulen die Technik Guides (jeweils zwei Schüler*innen aus jeder Klasse, die die technische Ausstattung im Klassenraum betreuen). Darüber hinaus haben die Technik Scouts Anleitungen für die Bedienung von technischen Geräten geschrieben. Sie liegen laminiert in den Klassen- und Fachräumen aus.

Zeitlicher Aufwand

Die AG-Treffen werden je nach anstehenden Aufgaben flexibel vereinbart.

Pädagogische Ziele

Ziel des Projekts ist es, den Schüler*innen Verantwortung für die Betreuung von Schuleigentum zu übergeben. Zugleich vermittelt es ihnen das Gefühl, dass ihre selbst erworbenen Kenntnisse im IT-Umfeld sinnvoll in der Schule einsetzbar sind und sie Lehrkräften damit weiterhelfen können. Das sorgt für positive Rückmeldungen und stärkt das Selbstbewusstsein. Ebenso üben sie bei der Schulung der Lehrkräfte sowie der Technik Guides das Vortragen vor Gruppen – ein Personenkreis, der ihnen zudem nicht vertraut ist.

Ausblick

Geplant ist der Aufbau einer neuen Gruppe, die sich aus den jetzigen Technik Guides rekrutieren soll.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

LVR-Ernst-Jandl-Schule

Bornheim

Kontakt

Walrafstraße 4, 53332 Bornheim
foerderschule-bornheim@lvr.de
ernst-jandl-schule.lvr.de

Ansprechperson(en)

Marco Hilbers

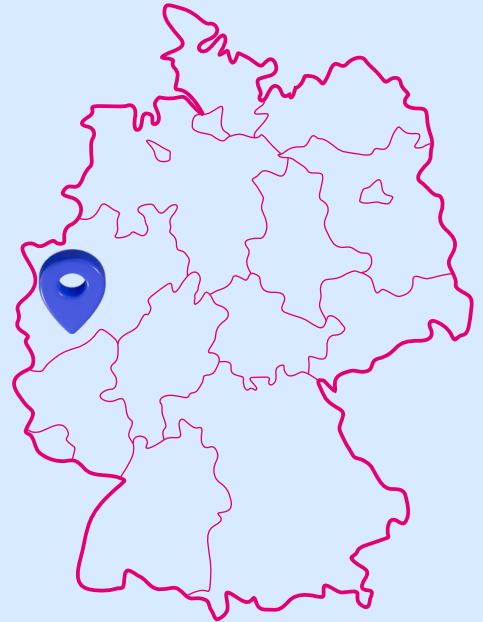
Klassenstufe(n)

5–10

Einführung

2022

Technik Scouts: 14



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen Mitschüler*innen sowie Lehrkräfte als First-Level-Supporter und helfen bei technischen Problemen im Schulalltag. Sie erklären Abläufe in verständlichen Schritten, erproben digitale Werkzeuge für den Unterricht und unterstützen bei Accounts und Passwörtern. Im Bereich Veranstaltungstechnik helfen sie beim Auf- und Abbau technischer Ausstattung sowie bei schulischen Präsentationen und Veranstaltungen. An unserer Förderschule Sprache verbindet sich Technik dabei eng mit verständlicher Kommunikation und strukturierter Unterstützung.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Ausbildung der Technik Scouts erfolgt in den Berufsvorbereitungsprojekten „IT-Werkstatt“, „MakerSpace“ und „Veranstaltungstechnik“. Hinzu kommen zahlreiche Einsätze im Schulalltag sowie bei Präsentationen und schulischen Veranstaltungen. Insgesamt beläuft sich der zeitliche Aufwand durchschnittlich auf etwa 2–3 Stunden pro Woche. Zu besonderen Anlässen, etwa bei Veranstaltungen, in Projektphasen oder bei der Erprobung neuer Technik, kann der Umfang zeitweise höher sein.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

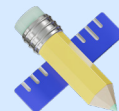
Das Projekt stärkt die Medienkompetenz der Schüler*innen und fördert zugleich Verantwortungsübernahme, Selbstwirksamkeit und kooperatives Arbeiten. An unserer Förderschule mit dem Schwerpunkt Sprache ist besonders bedeutsam, dass die Technik Scouts lernen, Arbeitsabläufe verständlich zu erklären, auf andere einzugehen und Probleme gemeinsam zu lösen. Durch den Einsatz im Bereich Veranstaltungstechnik werden zudem praktische Fähigkeiten, Zuverlässigkeit und berufsorientierende Erfahrungen gefördert. Das Projekt unterstützt damit sowohl digitale Teilhabe als auch sprachliches und soziales Lernen.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Das Projekt soll an der LVR-Ernst-Jandl-Schule weiter ausgebaut und noch stärker im Schulalltag verankert werden. Jüngere Schüler*innen sollen vermehrt einbezogen werden und bereits als Expert*innen (z. B. Robotik mit LEGO SPIKE) fungieren. Auch medienpädagogische Themen sollen stärker einfließen, u. a. Gefahren sozialer Medien, Prävention Cybermobbing. Eine Kooperation mit dem Seniorenbeirat ist geplant, sodass Senior*innen durch Technik Scouts Unterstützung erhalten können. Auch die Verbindung von digitalem Lernen, Sprachförderung und berufsvorbereitenden Anteilen im Bereich Veranstaltungstechnik steht an.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Josef-Albers-Gymnasium Bottrop

Bottrop

Kontakt

Zeppelinstraße 20, 46236 Bottrop
josef-albers-gymnasium@bottrop.de
www.jag-bottrop.de

Ansprechperson(en)

Florian Wältring, Tim Hülsmann

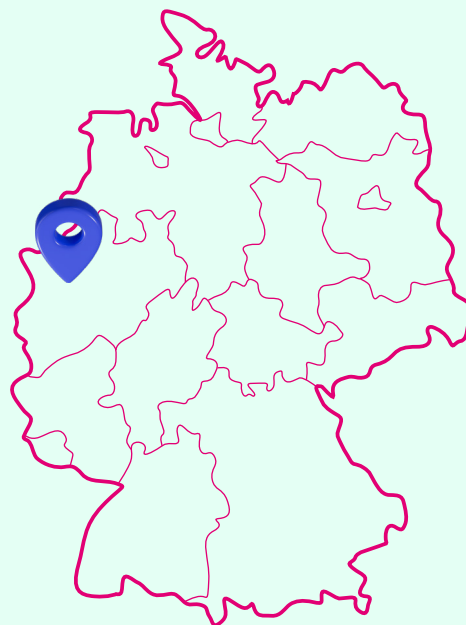
Klassenstufe(n)

9 und 10

Einführung

2020

Technik Scouts: 6



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts des JAG bündeln iPad-Support, Veranstaltungstechnik und Klassenraumtechnik in einer gemeinsamen Gruppe. Sie unterstützen Schüler*innen, Lehrkräfte und Eltern bei Fragen zu iPads, Apps, digitalen Lernplattformen sowie zur Nutzung technischer Ausstattung in Unterrichts- und Veranstaltungsräumen. Anliegen können dabei auch über die eigens erstellte und verwaltete Homepage eingereicht werden; dort finden sich ebenfalls selbst gedrehte Lernvideos, Anleitungen und FAQ-Beiträge. Die Scouts lösen technische Probleme, begleiten digitale Projekte und stärken so die digitale Schulentwicklung am JAG.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand variiert je nach Supportbedarf und Projektlage. Neben wöchentlichen AG-Treffen mit den betreuenden Lehrkräften arbeiten die Technik Scouts an Anfragen, die über die Homepage eingehen, pflegen FAQ-Beiträge und erstellen Lernvideos, Anleitungen oder Tutorials. Hinzu kommen längere, projektbezogene Arbeitsphasen, etwa zur Vorbereitung von Workshops oder zur Unterstützung schulischer Veranstaltungen.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

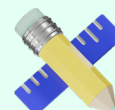
Die Technik Scouts stärken Medienkompetenz, Selbstständigkeit und Verantwortungsbewusstsein der Schulgemeinschaft. Sie lernen, digitale Werkzeuge reflektiert und zielgerichtet einzusetzen, Probleme strukturiert zu lösen und Wissen adressatengerecht weiterzugeben. Zugleich fördert die AG Teamarbeit, Kommunikation, Kreativität, Peer-to-Peer-Lernen und die aktive Mitgestaltung einer modernen Schulgemeinschaft.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Das Projekt soll als gemeinsame Technik-Scout-Gruppe weiter ausgebaut werden. Geplant sind Workshops zu digitalen Themen, mehr Unterstützung bei schulischen Projekten sowie die Weiterentwicklung der Technik-Scout-Homepage mit klarer Navigation, Tutorials und interaktiven Elementen wie H5P. Perspektivisch kann ein eigener Arbeits- und Beratungsraum entstehen; zudem soll die Gruppe stärker in Projekttag, Veranstaltungen und interne Fortbildungen eingebunden werden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Comenius-Gymnasium Datteln

Datteln

Kontakt

Südring 150, 45711 Datteln

info@cg-datteln.de

www.comenius-gymnasium-datteln.de

Ansprechperson(en)

Janita Pfromm, Lars Eckmann

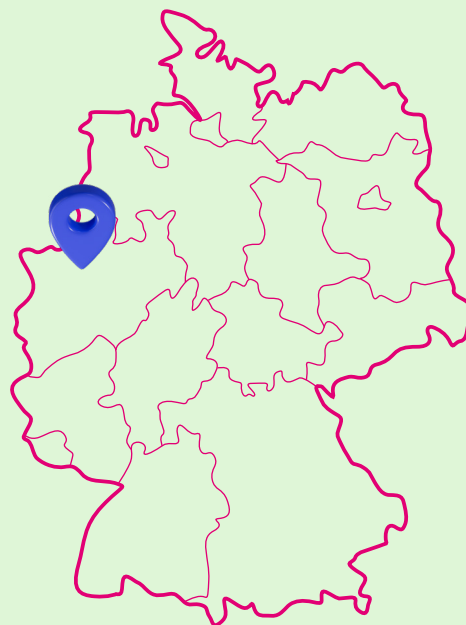
Klassenstufe(n)

5–10

Einführung

2021

Technik Scouts: 2–4 pro Klasse



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts sind die ersten Ansprechpartner*innen in jeder Klasse. Sie helfen anderen Schüler*innen und den Lehrkräften bei Fragen und Problemen mit den technischen Geräten wie iPads und digitalen Tafeln sowie bei Fragen zur App-Nutzung. Die Technik Scouts begleiten die iPad-Einführung und die Schulungen des iPad-Führerscheins. Die Vorbereitung auf die Schulungen erfolgt durch die älteren Technik Scouts. Bei jahrgangsübergreifenden Treffen zusammen mit dem IT-Team der Schule werden aktuelle Probleme besprochen und neue Apps oder technische Geräte getestet.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsumfang ist abhängig von den Herausforderungen in den Klassen und nimmt mit den höheren Jahrgängen ab. Schulungen finden 1–2 Mal im Schuljahr statt und ebenso die jahrgangsübergreifenden Treffen.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Ziel der Technik Scouts in jeder Klasse ist es, schnell erreichbare Expert*innen für Fragen zur Digitalisierung der Schule in jeder Klasse auszubilden. Dabei sollen die Expert*innen ihre Medienkompetenz aufbauen und durch Peer-to-Peer-Lernen weitergeben. Durch die Rolle als Ansprechpartner*in in der Klasse und für die Lehrkräfte sollen zudem das Verantwortungsbewusstsein und Kommunikationskompetenzen gestärkt werden.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die Technik Scouts sollen den Aufbau des schulischen MakerSpace unterstützen und Einführungen in diesen zukünftig organisieren. Geplant ist zudem eine Erweiterung der Fortbildungen im Bereich KI, bei der die Technik Scouts an der Erarbeitung beteiligt werden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Gymnasium Philanthropinum

Dessau-Roßlau

Kontakt

Friedrich-Naumann-Straße 2, 06844 Dessau-Roßlau
sekretariat.philan@dessauer-schulen.de
philan.de

Ansprechperson(en)

Ron Seidel

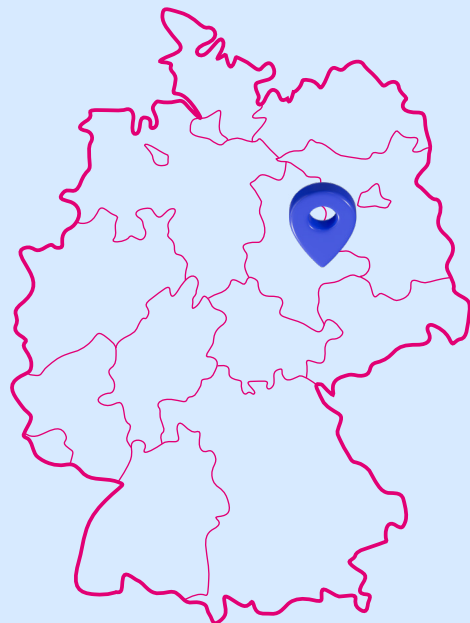
Klassenstufe(n)

7–12

Einführung

2021

Technik Scouts: 5



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts des Philanthropinums verwalten anhand einer Datenbank alle technischen Geräte der Schule. Die durch die Lehrkräfte eingereichten Fehlermeldungen („Tickets“) werden zeitnah gesichtet und es wird entschieden, ob man die Probleme selbst beheben kann oder ob die Techniker*innen des Schulträgers zurate gezogen werden müssen. Es werden regelmäßig Bestandsaufnahmen zur Vollständigkeitsprüfung und auch Funktionskontrollen durchgeführt.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Wir treffen uns einmal wöchentlich für eine Stunde. Bei Bedarf, zum Beispiel bei Neuanschaffungen, treffen wir uns auch öfter.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Der Fokus liegt ganz klar auf dem Verantwortungsbewusstsein der Schüler*innen. Die Technik zu nutzen, ist das Eine – sie in Ordnung und auch für einen langen Zeitraum schnell und problemfrei verfügbar zu halten, das ist der Hauptaspekt. Außerdem soll „Reparieren statt Wegwerfen“ ins Bewusstsein rücken. Also: Nachhaltigkeit als pädagogischer Hauptaspekt.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Unsere Technik Scouts sind jährlich Organisator*innen, Ausbilder*innen, Multiplikator*innen, Problemlöser*innen ... kurzum: Administrator*innen von morgen. Es wird nicht nur Technik administriert – auch die Leihbuchausleihe läuft inzwischen über unser Datenbanksystem – letztlich kann wirklich jeder Gegenstand als „Gerät“ betrachtet werden. Und mit jedem Gerät treten irgendwann einmal Probleme auf, die behoben werden sollen. Unmittelbares Ziel ist es, dass das Team der Technik Scouts deutlich wächst – wir brauchen in jeder Klasse mindestens eine*n Vertreter*in, besser wären zwei.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Norbert-Gymnasium Knechtsteden

Dormagen

Kontakt

Knechtsteden 17, 41540 Dormagen
sekretariat@norbert-gymnasium.de
www.norbert-gymnasium.de

Ansprechperson(en)

Tobias Raidolet, Daniel Voß

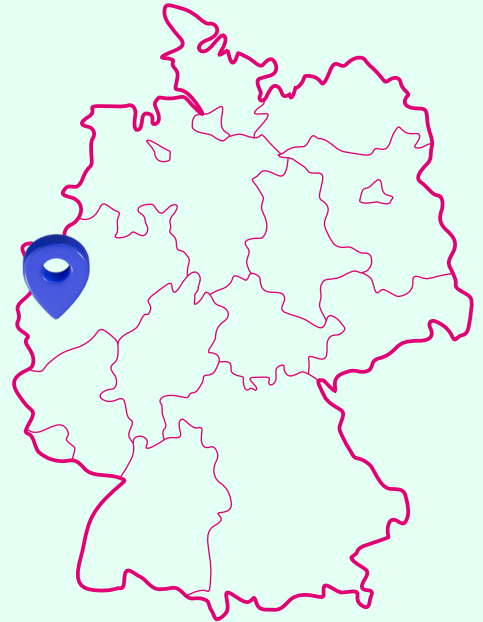
Klassenstufe(n)

5–13

Einführung

2020

Technik Scouts: 32



Aufgabenbereiche

Im Fokus stehen die Hilfe bei Alltagsproblemen für alle Beteiligten (Lehrkräfte, Eltern, Schüler*innen) sowie die Wartung und Reparatur bei kleineren technischen Problemen. Im Januar und zu besonderen Anlässen unterstützen die Technik Scouts bei der „Knöpfchenkunde“ sowie der Ersteinrichtung der Geräte. Sie zeichnen sich dabei durch eine besondere Nähe zu ihren Mitschüler*innen sowie ein breit aufgestelltes technisches Verständnis aus. Darüber hinaus entwickelt die AG neue Vorschläge und Ideen für den Einsatz technischer Innovationen in den Bereichen Ausstattung und Apps.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsaufwand beträgt durchschnittlich 1,5 Stunden pro Woche, variiert jedoch je nach Bedarf. Zur strukturierten Bearbeitung von Fragen und technischen Problemen hat die AG im eigenen Büro Sprechzeiten definiert. Darüber hinaus lässt sich im Einzelfall ein Termin vereinbaren oder ein Besuch in einer Klasse anberaumen. Die Terminfindung erfolgt mithilfe des eigens dafür programmierten Ticketsystems, das über die Homepage der Schule genutzt werden kann. Zu Beginn des Schuljahres und bei der Einführung größerer technischer Veränderungen ist das Arbeitsvolumen temporär höher.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

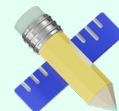
Die Schüler*innen der AG entwickeln ihr Verhalten von der reinen Mediennutzung hin zur kompetenten Mediengestaltung weiter. Zudem müssen sie technische Grundlagen nicht nur selbst erwerben, sondern altersgerecht vermitteln können. Neben technischen und kommunikativen Kompetenzen werden vor allem Fähigkeiten im Bereich des problemorientierten Denkens anhand von Alltagsproblemen geschult.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die Technik Scouts wurden als AG gegründet. Diese Struktur soll langfristig aufgelöst werden und sich selbst tragen. Außerdem soll die AG das Wissen unter all ihren Mitgliedern vermitteln und bestenfalls weiter ausbauen. Dazu wurde eine interne personelle Struktur gebildet und die Aufgabenfelder wurden neu vergeben. So wurde beispielsweise die Rolle einer*s Mitgliederbeauftragten definiert und die selbstbestimmten Sprechstunden mithilfe des Ticketsystems initialisiert. Außerdem entwickelt das Team ein Ausbildungscurriculum, mit dem zukünftige Anwärt*innen zertifiziert werden sollen. Die Technik, die in der Schule zum Einsatz kommt, wird sich ständig weiterentwickeln. Dabei wird besonders darauf geachtet, dass sie für alle Nutzer*innen gut verständlich und leicht nutzbar bleibt.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Bettina-von-Arnim-Gymnasium

Dormagen

Kontakt

Haberlandstraße 14, 41539 Dormagen

kontakt@bva-dormagen.de

www.bva-dormagen.de

Ansprechperson(en)

Monica Leancu, Thomas Sauer

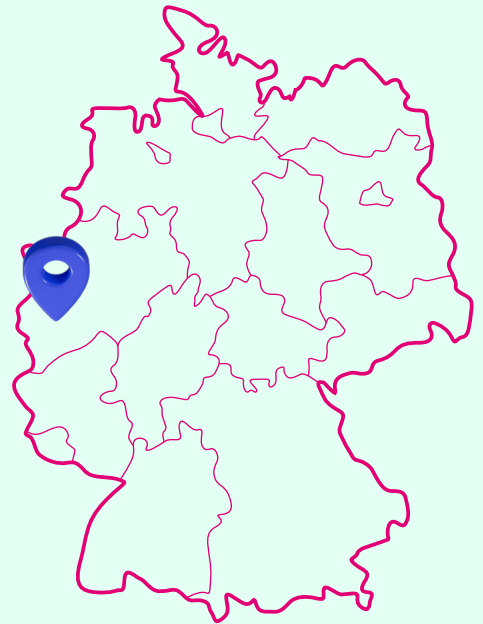
Klassenstufe(n)

8–12

Einführung

2022

Technik Scouts: 11



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts führen schulinterne Fortbildungen für Schüler*innen und Lehrkräfte zur Medien-nutzung, zum Umgang mit iPads und anderen Geräten sowie zu neuen Apps durch. Sie unterstützen aktiv bei der Einrichtung, Ausgabe und Rückgabe der iPads. Sie helfen beim Warten der Technik, organisieren Barcamps für die iPad-Klassen und gestalten die Medientage für die neuen Fünftklässler. Darüber hinaus stehen sie bei Elternabenden und anderen schulischen Veranstaltungen als technische Unterstützung zur Verfügung.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Einsatz unserer Technik Scouts schwankt und liegt im Schnitt bei etwa einer Stunde wöchentlich. Zu Beginn und gegen Ende des Schuljahres erhöht sich der Aufwand jedoch deutlich, etwa bei der Vorbereitung und Ausgabe der iPads für das neue Schuljahr, der Rückgabe der Q2-Geräte sowie bei der Vorbereitung der Workshops. In unseren regelmäßigen Treffen werden nächste Schritte gemeinsam besprochen und vorbereitet und die bisherige Vorgehensweise wird reflektiert und optimiert.



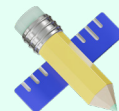
Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts am BvA stärken nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch Selbstständigkeit, Verantwortungsbewusstsein und Kommunikationsfähigkeit. Sie vermitteln Mitschüler*innen und Lehrkräften Kompetenzen im Umgang mit digitalen Technologien und KI, mit Fokus auf Datenschutz, Urheberrecht und ethisches Handeln. Besonders profitieren Schüler*innen, die weniger Berührungspunkte mit Technik haben. Das Peer-to-Peer-Lernen sowie die Gestaltungsmöglichkeiten außerhalb des Unterrichts fördern Teamarbeit, Kreativität und stärken nachhaltig die Identifikation mit unserer Schule.



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte

Ausblick

Unsere Technik Scouts verstehen sich als fester Bestandteil der schulischen Digitalisierung und sollen auch im Schulleben als solcher wahrgenommen werden. In Zukunft werden sie ihr Engagement weiter ausbauen. So sind Barcamps für neu mit iPads ausgestattete Jahrgangsstufen sowie Informationsabende zu verschiedenen digitalen Themen sowohl für Schüler*innen als auch für Eltern geplant. Darüber hinaus möchten sie sich sozial engagieren und auch Menschen außerhalb der Schule in alltäglichen Techniksituationen unterstützen. Das Team wächst kontinuierlich und entwickelt eigenständig neue Projekte.



Veranstaltungstechnik

Stadtgymnasium Dortmund

Dortmund

Kontakt

Heiliger Weg 25, 44135 Dortmund
stadt-gymnasium@stadtdo.de
stadtgymnasium.com

Ansprechperson(en)

Birgit Volland, Robert Schwarz

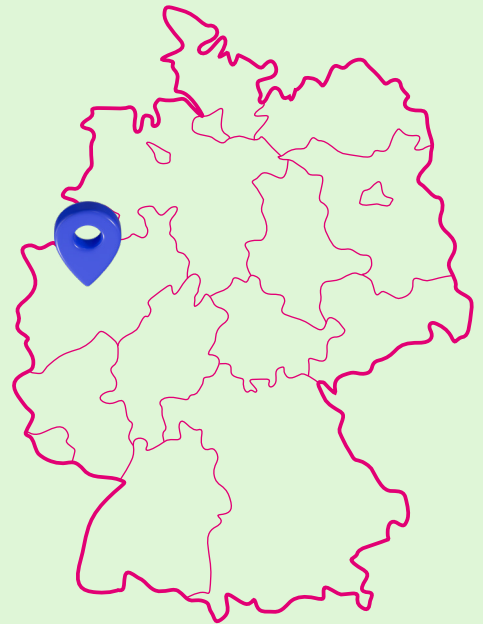
Klassenstufe(n)

8 und 9

Einführung

2022

Technik Scouts: 16



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen die gesamte Schulgemeinde zeitnah bei technischen Problemen rund um das iPad: Sie führen neue Schüler*innen und Lehrkräfte in die Funktionsweise von iPads und Schul-Apps ein und stehen ihnen bei Fragen zur Verfügung. Sie schulen die neuen Fünftklässler*innen an zwei Einführungstagen und fungieren als Pat*innen für das ganze fünfte Schuljahr. Die AG ist im IT-Raum verankert und dort bei technischen Problemen für alle erreichbar. Darüber hinaus beteiligt sie sich an Diskussionsrunden und Mikrofortbildungen im Rahmen des DigiCafés für Lehrkräfte sowie Eltern. Sie erstellt Tutorials, testet und rezensiert Lern-Apps und veröffentlicht ihre Empfehlungen auf einem Kanbanboard in Moodle. Hier ist sie im Chat auch nach der Schule für Fragen ansprechbar. Mit dem sogenannten DigiTeam StG arbeitet sie konzeptionell an der Weiterentwicklung der Digitalisierung der Schule.



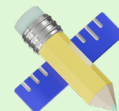
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Zurzeit trifft sich die AG zweimal im Monat und bei Bedarf öfter. Einmal im Halbjahr findet bei Bedarf ein halber Schultag für ihre Ausbildung und konzeptionelle Arbeit mit dem DigiTeam statt. Tutorials und weitere Materialien erstellt die AG außerhalb der Treffen.

Pädagogische Ziele

Die AG dient auf inhaltlicher Ebene dazu, das Hintergrundwissen über informationstechnische Prozesse zu vertiefen. Mit den Aufgaben steht aber auch die Übernahme von Verantwortung beim digitalen Transformationsprozess des Stadtgymnasiums im Fokus – konkret durch die Betreuung neuer Schüler*innen. Ferner möchte die AG durch die eigenständige Entwicklung von Zielen das konzeptionelle Arbeiten fördern – ebenso wie das kollaborative Arbeiten in Teams mittels digitaler Tools.

Ausblick

Mittelfristig geplant ist die Ausweitung der Schulungsangebote auf Viertklässler*innen interessierter Grundschulen. Zudem möchte die AG jüngere Schüler*innen als Nachwuchs für das Technik-Scout-Team ausbilden, sobald die älteren Mitglieder die Sekundarstufe II erreichen.

Anne-Frank-Realschule

Düsseldorf

Kontakt

Ackerstraße 174, 40233 Düsseldorf
rs.ackerstr@duesseldorf.de
rs-anne-frank.eschool.de

Ansprechperson(en)

Liz Ketzer-Eiling

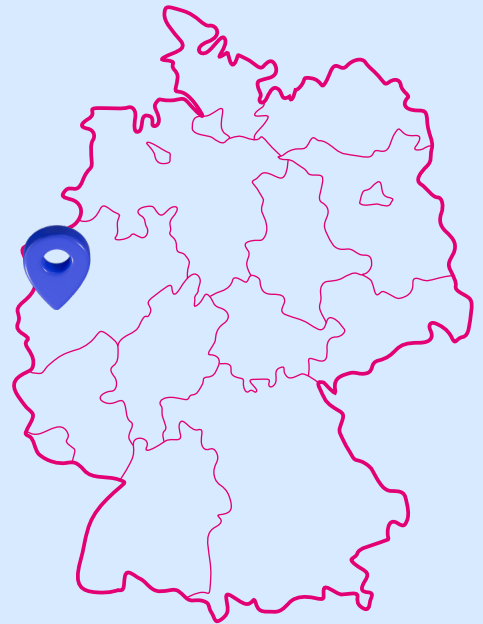
Klassenstufe(n)

7–10

Einführung

Etwa 2016

Technik Scouts: 15



Aufgabenbereiche

Die Schüler*innen reparieren defekte PCs und installieren einzelne Programme. Neue Geräte werden aufgebaut, ausgemusterte oder von anderen Schulen oder von Firmen abgeschriebene Geräte werden neu installiert, repariert und für den Einsatz im Unterricht bereitgestellt. Bei Schulveranstaltungen unterstützt die AG die Lehrkräfte beim technischen Support. In den Pausen stehen Schüler*innen aus der AG anderen Schüler*innen bei Problemen mit iPads zur Verfügung. Die AG findet montags in der 5. Stunde im PC-Raum statt.

Zeitlicher Aufwand

67 Minuten / 1 Stunde AG für die Installation und Reparatur von Geräten
3 × 20 Minuten Pause (je nach Einteilung) für den iPad-Support

Pädagogische Ziele

Das Projekt fördert die Kommunikationsfähigkeiten der Schüler*innen und baut ihre Medienkompetenz weiter aus. Spezielle Interessen im technischen Bereich werden gefördert. Die meisten Schüler*innen aus der AG besuchen später Berufskollegs mit Schwerpunkt IT oder Elektrotechnik oder wählen Ausbildungen in entsprechenden Berufen. Besonders engagierte Schüler*innen werden am Ende des Schuljahres besonders für ihr Engagement für die Schule ausgezeichnet.

Ausblick

Da sich die Schüler*innen gegenseitig unterstützen, wird das Wissen der älteren Schüler*innen an die jüngeren weitergegeben. Deshalb sind die jüngeren Schüler*innen auch sehr daran interessiert, dass die AG weiterläuft. Neue Themen und Interessengebiete werden von den Teilnehmenden in die Gruppe gebracht.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Wim-Wenders-Gymnasium

Düsseldorf

Kontakt

Schmiedestraße 25, 40227 Düsseldorf
denis.gueneysu@ww-gym.de
ww-gym.de

Ansprechperson(en)

Denis Güneysu, Tim Niederberghaus,
Sebastian Busch, Jan Becker

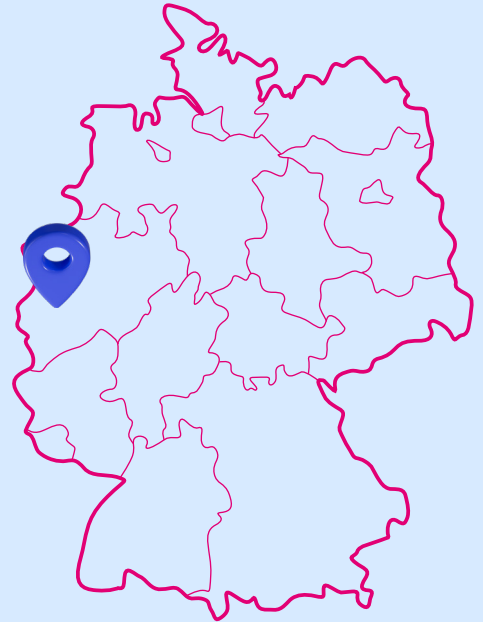
Technik Scouts: 20

Klassenstufe(n)

7–12

Einführung

2023



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterteilen sich am WWG in zwei Teams: Die Medienscouts, die sich für die regelmäßige Schulung und Fortbildung der Schulgemeinde engagieren und für digitale Problemstellungen immer ein offenes Ohr haben. Die Medienscouts entwickeln und halten dabei auch eigene Workshops für ihre Mitschüler*innen. Sowie die Technik-AG, die bei Schulveranstaltungen wie dem Sommerfest oder dem Tag der offenen Tür, Literaturkursaufführungen und anderen Veranstaltungen in der Aula für einen reibungslosen Ablauf sorgt.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Treffen sind dem Bedarf angepasst: Im Verlauf des Schuljahres ergeben sich durch Workshops und den Medientag erhöhte Zeitbedarfe, während außerhalb dieser Periode keine wöchentlichen Treffen stattfinden. Auf diese Art und Weise arbeiten die Schüler*innen immer auf ein konkretes Ziel hin, haben aber keine „Leerstunden“.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

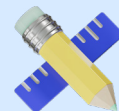
Die Medienscouts erwerben über ihre Laufbahn jede Menge Expertise im Präsentieren, Moderieren und anderen Soft Skills sowie in der Gestaltung von passendem Lernmaterial. Sie lernen, Verantwortung für die Schülerschaft zu übernehmen, und bilden sich fortlaufend in der Welt der Medien und Technik fort.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Der Medientag wurde als besonders lohnenswert evaluiert und soll jährlich fortgeführt werden. Das Angebot der Workshops soll noch weiter ausgebaut werden, wobei sich ggf. Kooperationen mit anderen Schulen und externen Partnern sowie Referent*innen vorteilhaft erweisen könnten. Jeder Schule, die an ähnlichen Konzepten interessiert ist, kann gerne zu uns Kontakt aufnehmen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Anne-Frank-Schule

Eschwege

Kontakt

Fliederweg 3, 37269 Eschwege
afs@anne-frank-schule-eschwege.de
anne-frank-schule-eschwege.de

Ansprechperson(en)

Tobias Schmidt, Manfred Gress

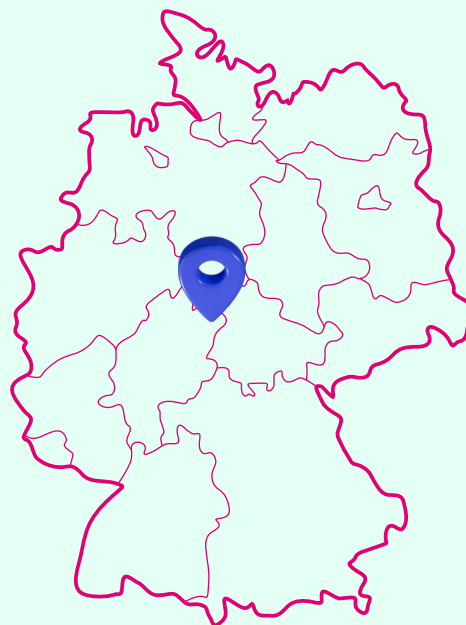
Klassenstufe(n)

7–10

Einführung

2012

Technik Scouts: 7



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts haben drei Arbeitsschwerpunkte: Lichttechnik, Tontechnik und Aufbau. Zu den Aufgaben gehören die technische Unterstützung bei schulischen Events, zum Beispiel bei Weihnachtskonzerten, Lesungen, Tagen der offenen Tür, Einschulungen und Abschlussfeiern. Auch bei außerschulischen Events bietet die AG technische Unterstützung an, zum Beispiel bei der jährlichen Veranstaltungsreihe „Musik am Marktplatz“. Zudem kümmert sie sich um die Wartung und Reparatur von Geräten im Schulgebäude.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die AG findet jeden Dienstag von 13:30–15:00 Uhr statt. Zusätzlich sind die Technik Scouts etwa 16 Stunden im Monat in die Organisation und Durchführung von Veranstaltungen eingebunden.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die Schule verfolgt mit dem Projekt verschiedene Ziele. Zum einen möchte sie technisches Wissen vermitteln, speziell in der Steuerung moderner Veranstaltungstechnik. Zum anderen ermöglicht die AG Schüler*innen, übergreifende technische und handwerkliche Fertigkeiten zu erwerben. Außerdem soll sie verantwortungsvolles und eigenständiges Arbeiten im Team festigen, projektorientiertes Arbeiten mit unterschiedlichsten Akteur*innen vertiefen und das Interesse an technischen Berufen wecken.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

In Zukunft will die Schule einen weiteren Fokus auf die Arbeit mit CAD-Programmen, 3D-Druckern und CNC-Fräsen legen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Leibniz-Gymnasium

Essen

Kontakt

Stankeitstraße 22, 45326 Essen
sekretariat@l-g-e.de
www.leibniz-gymnasium-essen.de

Ansprechperson(en)

Clarissa Filipowski, Dr. Christian Burisch

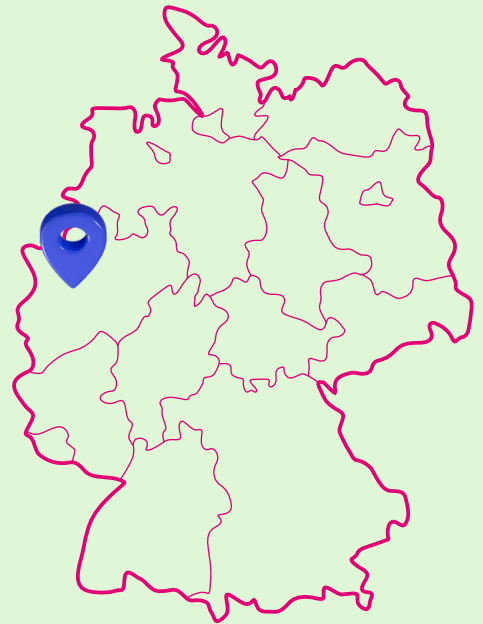
Klassenstufe(n)

8–13

Einführung

2011

Technik Scouts: ca. 15



Aufgabenbereiche

Die Schule hat für das Projekt der Technik Scouts ein Konzept mit drei Säulen entwickelt: Die Technikhelfer*innen betreuen vor allem die Audio-Video-Anlage in der Aula bei Veranstaltungen wie Theateraufführungen, Konzerten oder Elternabenden. Die Informatikhelfer*innen führen in der Mittagspause Aufsicht im PC-Raum und helfen bei technischen Problemen, etwa bei vergessenen Passwörtern. Die Medienscouts sind Ansprechpersonen bei Problemen in sozialen Medien und führen Projekttag und Schulungen zu diesem Thema durch.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsaufwand variiert und beläuft sich durchschnittlich auf etwa eine Stunde pro Woche. Dazu zählen die Übernahme von Veranstaltungen durch die Technikhelfer*innen, die Teilnahme an der AG Medienpass/Medianscouts, die Betreuung von Schüler*innen im PC-Raum durch die Informatikhelfer*innen sowie die Vorbereitung und Durchführung von Projekten durch die Medianscouts.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

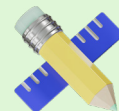
Das Projekt fördert die Kommunikationsfähigkeiten der Schüler*innen und baut ihre Medienkompetenz weiter aus. Durch den Peer-to-Peer-Ansatz profitieren sowohl die Schüler*innen durch den nahen Kontakt zu Gleichaltrigen als auch die Lehrkräfte von den Kompetenzen der ausgebildeten Scouts.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Das Team der Technikhelfer*innen bildet fortlaufend weitere Scouts aus und entwickelt Arbeitsweisen und Inhalte entsprechend aktueller technischer und thematischer Entwicklungen weiter.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Gesamtschule Fröndenberg

Fröndenberg

Kontakt

Im Wiesengrund 7, 58730 Fröndenberg

verwaltung@gsf-mail.de

gesamtschulefroendenberg.de

Ansprechperson(en)

Annegret Brehmen-Baumann

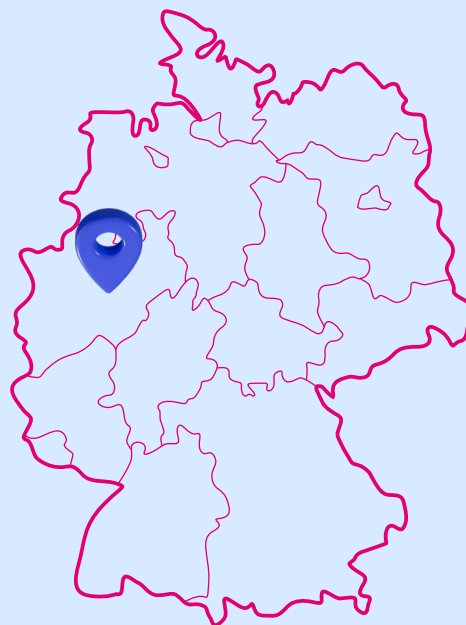
Klassenstufe(n)

5–10

Einführung

2022

Technik Scouts: 20



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen Schüler*innen bei der sachgerechten Handhabung der iPads. Sie empfehlen ihnen gute Lern-Apps und helfen beim Einlösen von Lizenzschlüsseln der eBooks. Auf Wunsch unterstützen sie Lehrkräfte, wenn sich insbesondere die neuen Mitschüler*innen der 5. Klasse erstmalig im Lernmanagement der Schule anmelden. Mit ihren Lego-Robotern bringen sie Abwechslung in den Informatikunterricht, wenn mit der Programmiersprache Scratch erstes Programmieren ansteht. In der Berufsorientierung entlasten die Technik Scouts das zuständige Team, indem sie erklären, wie die schuleigenen VR-Brillen funktionieren. Beim Tag der offenen Tür laden sie zu kleinen Mitmachaktionen ein. Mithilfe einer Übersetzungs-App überwinden sie Sprachbarrieren, wenn sie „Go-in“-Schüler*innen in die Bedienung der Leih-iPads einweisen.



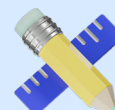
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Während einer Projektwoche erhielten die Technik Scouts Schulungen. Nun teilen sie sich je nach gewähltem Schwerpunkt ihren Einsatz auf. In den Unterricht werden sie von Lehrkräften bei Bedarf eingeladen. Wöchentlich stehen sie an einem festen Ort zu einer bestimmten Zeit den Schüler*innen zur Verfügung.

Pädagogische Ziele

Die AG zielt auf das Entdecken eigener Potenziale sowie die Förderung von Talenten ab. Eine Orientierung und Qualifizierung für Ausbildung und Beruf findet ebenfalls statt. Die Peer-Education beabsichtigt eine Vermittlung auf Augenhöhe und strebt das Erwerben sozialer Kompetenzen an. Die Kommunikationskompetenz profitiert durch vielfältige Gesprächsgelegenheiten. Auch die Kooperationskompetenz zwischen Lernenden unterschiedlicher Jahrgänge und die fachliche Kompetenz werden trainiert.

Ausblick

Die Schule möchte einen Erste-Hilfe-Support etablieren, den die Schüler*innen auch per E-Mail oder Videokonferenz nutzen können.

Berufskolleg Geldern des Kreises Kleve

Geldern

Kontakt

Am Nierspark 35, 47608 Geldern
berufskolleg-geldern@kreis-kleve.de
www.berufskolleg-geldern.de

Ansprechperson(en)

Andreas Boland, Schulleitung
Michael Wenz, stv. Schulleitung

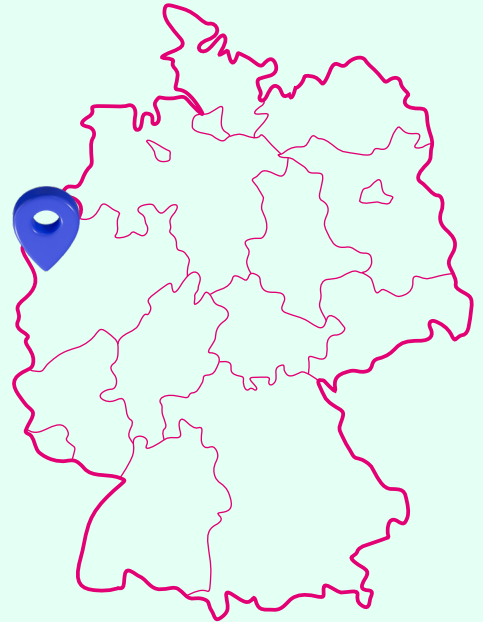
Klassenstufe(n)

13

Einführung

2016

Technik Scouts: 2



Aufgabenbereiche

Unterstützung von Mitschüler*innen bei technischen Fragen (z. B. iPads, Apps, Lernplattformen); Entlastung von Lehrkräften bei der Nutzung digitaler Medien im Unterricht; Hilfe bei der Einrichtung, Nutzung und Problemlösung von digitalen Endgeräten; Unterstützung beim Einsatz des Lernmanagementsystems (Materialien, Abgaben, digitale Organisation); Begleitung digitaler Unterrichtsformate und Präsentationen; Mitarbeit an der Pflege und Weiterentwicklung digitaler Angebote der Schule (z. B. Webseiten, Informationsangebote); Entwicklung digitaler Lösungen für schulische Bedarfe (z. B. einfache Apps oder Webanwendungen)



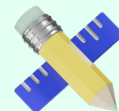
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Das Engagement der Technik Scouts umfasst im Durchschnitt etwa 2–4 Stunden pro Woche. Diese Zeit setzt sich aus mehreren Bestandteilen zusammen. Ein fester Anteil entfällt auf regelmäßige Treffen, bei denen die Scouts Projekte planen, Aufgaben verteilen, neue technische Fähigkeiten erlernen und sich über aktuelle Herausforderungen austauschen. Hinzu kommen flexible Einsatzzeiten im Schulalltag. Diese ergeben sich beispielsweise durch die Unterstützung von Mitschüler*innen und Lehrkräften bei technischen Fragen, bei der Einrichtung von Geräten oder bei der Nutzung digitaler Lernplattformen.

Pädagogische Ziele

Mit dem Einsatz der Technik Scouts verfolgt unsere Schule mehrere zentrale pädagogische Ziele, die eng mit unserem Bildungs- und Erziehungsauftrag verbunden sind. Im Mittelpunkt steht die Förderung von Medien- und Digitalkompetenz als grundlegende Kulturtechnik des 21. Jahrhunderts. Digitale Werkzeuge prägen Lernen, Arbeit und gesellschaftliche Teilhabe zunehmend. Ein weiteres zentrales Ziel ist die Förderung von Selbstständigkeit und Eigenverantwortung. Die Technik Scouts übernehmen reale Aufgaben, die für den Schulalltag bedeutsam sind. Sie organisieren, planen, lösen Probleme und treffen Entscheidungen.

Ausblick

Damit das Projekt nicht von einzelnen, besonders engagierten Personen abhängt, müssen feste Abläufe, Rollen und Verantwortlichkeiten geschaffen werden. Dazu gehört auch, dass das Kollegium ausreichend informiert und eingebunden ist, damit die Technik Scouts sinnvoll eingesetzt und wertgeschätzt werden. Eine Herausforderung besteht darin, ihre Einsätze, Projektarbeit und Unterstützungsangebote mit den schulischen Verpflichtungen wie Unterricht, Prüfungen und Praktika in Einklang zu bringen. Klare Zeitstrukturen, feste Zuständigkeiten und gute Koordination sind notwendig.



Veranstaltungstechnik

Evangelisch Stiftisches Gymnasium Gütersloh

Kontakt

Feldstraße 13, 33330 Gütersloh

cts@esg-guetersloh.de

esg-guetersloh.de/schulprofil/digitales-lernen/computecs

Ansprechperson(en)

Henning Schüler, Sarah Jürgenliemke

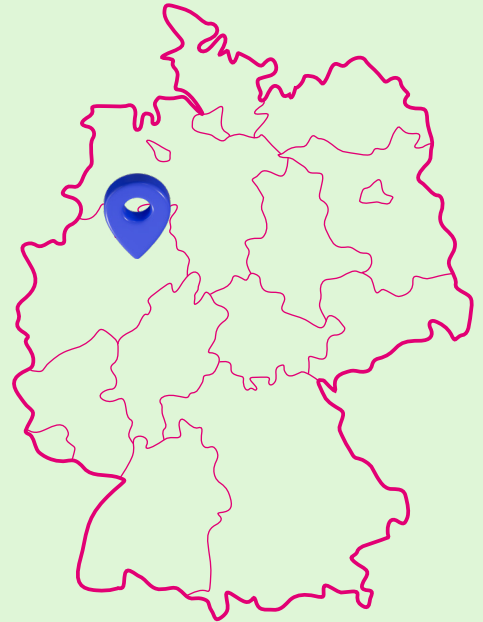
Klassenstufe(n)

6–10

Einführung

2004

Technik Scouts: 12



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts sichern den reibungslosen Ablauf der schulischen Laptoparbeit und bieten einen verlässlichen First-Level-Support als Hilfe zur Selbsthilfe an. Sie richten die digitalen Endgeräte für den 7. Jahrgang eigenständig ein, verwalten die Geräteausleihe und führen in den Klassen praxisnahe Einführungsschulungen inklusive der Zehnfinger-Schreibprüfung durch. Neben der Hardwarekoordination betreuen sie den Einsatz von VR-Brillen im Fachunterricht. Der aktuelle Fokus liegt auf der Integration von Künstlicher Intelligenz (KI): Sie unterstützen die Schulgemeinschaft aktiv beim Umgang mit modernen KI-Tools.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der reguläre Support und die wöchentlichen Sprechstunden beanspruchen durchschnittlich rund zwei Stunden pro Woche. Bei akutem Bedarf helfen die Scouts zudem flexibel in den Pausen bei Computerproblemen. Für die Mitarbeit im Laptopbeirat, das Drehen von Video-Tutorials, die eigenständige Durchführung von KI- oder VR-Workshops sowie die allgemeine Hardware-Ausgabe fallen zusätzliche Stunden an. Ein ganz besonderer, jährlicher Höhepunkt ist die dreitägige Medienfahrt, welche von der gesamten Gruppe intensiv für die strategische und konzeptionelle Weiterentwicklung aller AG-Inhalte und Projekte genutzt wird.



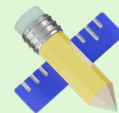
Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Zentrales Ziel ist es, die Neugier auf Zukunftstechnologien wie KI und VR zu wecken sowie einen reflektierten, verantwortungsvollen Umgang mit ihnen zu vermitteln. Die Schüler*innen bringen ihr Wissen aktiv ein und vertiefen es kontinuierlich im Team sowie mit den Lehrkräften. Auf der dreitägigen Medienfahrt wird durch die intensive Konzeptionsarbeit der Teamgeist nachhaltig gestärkt. Durch ihren praktischen Support erfahren die Scouts eine hohe schulische Selbstwirksamkeit. Jedes Mitglied kann individuelle Schwerpunkte setzen, beispielsweise in der Hardware, Medienproduktion oder KI-Anwendungsberatung.



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte

Ausblick

Die Technik Scouts entwickeln sich stetig weiter: Um der gestiegenen Professionalität und den neuen Aufgaben gerecht zu werden, wird aktuell die Ausgliederung in eine eigenständige Schülerfirma konsequent vorbereitet. Dieser wichtige Schritt vermittelt den Jugendlichen zusätzliche wirtschaftliche, organisatorische und unternehmerische Kompetenzen im geschützten Rahmen. Die Konzepte dafür entstehen auf der nächsten Medienfahrt. Parallel dazu werden die neuen praxisnahen KI-Workshops sowohl für Lehrkräfte als auch für Schüler*innen sukzessive und intensiv ausgebaut.



Veranstaltungstechnik

Albert-Schweitzer-Gymnasium

Kaiserslautern

Kontakt

Martin-Luther-Straße 5, 67657 Kaiserslautern

asg@asg-kl.de

www.asg-kl.de

Ansprechperson(en)

Marius Busch

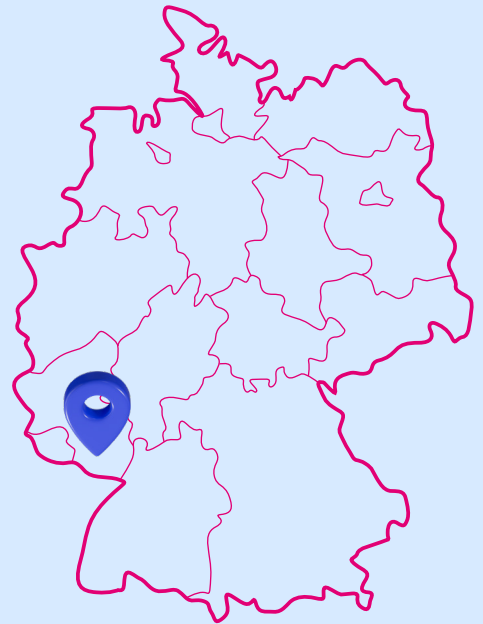
Klassenstufe(n)

11

Einführung

2026

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Unsere Technik Scouts entwickeln und halten selbstständig einen Peer-to-Peer-Workshop zum Thema „Verantwortungsvoller Umgang mit KI im Umfeld Schule“. Hierbei werden auch theoretische Grundlagen erarbeitet, aber der Fokus liegt auf praktischen Anwendungstipps zu den Fachbereichen Fremdsprachen, Naturwissenschaften und Geisteswissenschaften. Das Ziel ist es, die KI nicht als reine Arbeitserleichterung zu verstehen, sondern als effiziente Lernunterstützung kennenzulernen. Die 90-minütigen Workshops werden in kompletter Eigenregie der Technik Scouts für die Jahrgangsstufen 7–9 gehalten.



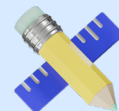
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Die Scouts treffen sich wöchentlich, arbeiten weiter an den Workshops, tauschen sich über aktuelle Entwicklungen aus, sammeln Ideen, gestalten Präsentationen usw. Am Schuljahresende werden dann die jeweils 90-minütigen Workshops für die Klassenstufen 7–9 gehalten, hier fallen viele Stunden Arbeit an.

Pädagogische Ziele

Die Peer-to-Peer-Workshops sind eine perfekte Möglichkeit, eigenständiges, selbstverantwortliches Lehren und Lernen zu fördern. Die Technik Scouts erhalten die Chance, ihre eigenen Ideen und Vorstellungen in den Schulalltag einzubringen und ihr Wissen an Mitschüler*innen weiterzugeben. Alles in allem ist es eine tolle Möglichkeit, den Schulalltag mitzugestalten und an der Zukunftsfähigkeit der Schule mitzuarbeiten.

Ausblick

In Zukunft wollen wir Workshops auch schon für jüngere Klassen anbieten, mit angepassten Inhalten. Außerdem sollen die jetzigen Scouts jüngere Schüler*innen begeistern und zu zukünftigen Scouts ausbilden, sodass wir immer genügend Scouts haben, die die Workshops halten können.

Staatliche Berufsschule im Berufsbildungswerk Südhessen

Karben

Kontakt

Am Heroldsrain 1, 61184 Karben
sekretariat@berufsschule-karben.de
www.berufsschule-karben.de

Ansprechperson(en)

Alexander Füller

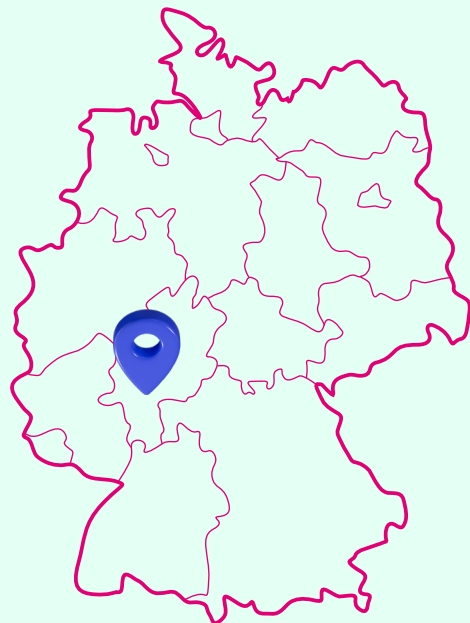
Klassenstufe(n)

12

Einführung

2020

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts übernehmen drei Hauptaufgaben: Sie sind zuständig für die Betreuung und Einrichtung von Präsentationstechnik (zum Beispiel für interne Schulungen im Haus), sie geben Hilfestellungen bei Problemen mit dem Campus-WLAN und sie unterstützen beim Mobile Device Management von Leih-Endgeräten.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand der Technik Scouts beläuft sich wöchentlich auf etwa acht Stunden. Die AG wird gemeinsam mit der im Berufsbildungswerk (BBW) integrierten Ausbildung durchgeführt. Je nach Auslastung und benötigter Scout-Kapazität kann der Zeitaufwand aber auch über acht Stunden pro Woche hinausgehen.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Im Umgang mit neuen Herausforderungen aus dem First-, Second- und Third-Level-Support erarbeiten die Schüler*innen eigenständig Lösungsansätze. Sie erproben diese und halten gegebenenfalls mit dem Administrator Rücksprache. Die wesentlichen Ziele sind: vorliegende Ängste nehmen, eigene Kreativität fördern, Eigenverantwortung stärken sowie die Berücksichtigung geltender Gesetze, zum Beispiel Datenschutzvorschriften, sicherstellen.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

Um dem stetig zunehmenden technischen Betreuungs-, Pflege- und Administrationsaufwand am Standort gerecht zu werden, erlangen die Technik Scouts weitere Kompetenzen und Befugnisse. Ziel ist es, zukünftig mit ihrer Unterstützung in weiteren IT-Bereichen Hilfe zu leisten und digitale Projekte der Schule umzusetzen. Dazu gehören beispielsweise Pflege und Mitadministration diverser Onlinedienste an den Standorten Karben, Bad Vilbel und Bad Homburg. Möglich machen soll dies ein zentral gehostetes Onlineportal.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Jakob-Brucker-Gymnasium

Kaufbeuren

Kontakt

Neugablonzerstraße 38, 87600 Kaufbeuren

schule@jakob-brucker-gymnasium.de

www.jakob-brucker-gymnasium.de

Ansprechperson(en)

Kati Weinzierl, Steffi Kühne,

Dirk Wohlgemuth, Thomas Moritz

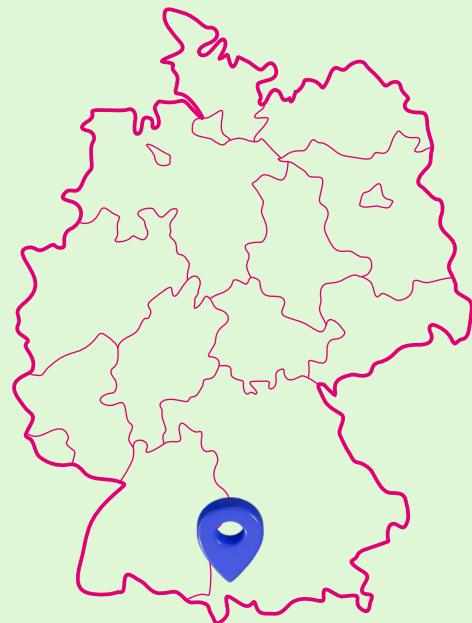
Technik Scouts: 25

Klassenstufe(n)

7–10

Einführung

2005



Aufgabenbereiche

iPad Scouts (digitaler Schwerpunkt): Sie übernehmen die Schulung der 7. Jahrgangsstufe im Umgang mit den iPads im Rahmen der 1:1-Ausstattung und betreiben einen Helpdesk für Schüler*innen und Eltern, über den sie auch ein Ticketsystem betreiben.

Veranstaltungsscouts (traditioneller Kern): Dieser Bereich kümmert sich eigenverantwortlich um den Aufbau und die Betreuung der Licht- und Tontechnik bei Konzerten und Theateraufführungen. Zudem bereiten sie die Technik in einem eigenen Lager- und Arbeitsraum vor und führen Tests sowie Schulungen bei neuer Veranstaltungstechnik (z. B. digitaler Lichtsteuerung) durch.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Durchschnittlicher Grundaufwand: Im Normalbetrieb wendet ein Scout durchschnittlich etwa 1–2 Stunden pro Woche auf.

Veranstaltungsscouts: In Phasen mit Großveranstaltungen steigt der Aufwand massiv an. Bei den Weihnachtskonzerten liegt die Arbeitszeit beispielsweise bei ca. 20 Stunden pro Woche.

Tablet-Scouts (iPad Scouts): In Wochen, in denen Schulungen (wie die der 7. Klassen) stattfinden, kommen für sie ca. 8 zusätzliche Stunden hinzu.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Das Projekt setzt vor allem auf das Prinzip „Lernen durch Lehren“: Durch die Weitergabe ihres Wissens, wie bei den iPad-Schulungen, vertiefen die Schüler*innen ihr eigenes technisches Verständnis. Die Übernahme echter Eigenverantwortung und die Anerkennung durch Mitschüler*innen stärken die Persönlichkeitsentwicklung und das Selbstbewusstsein. Zudem schult das gemeinsame Lösen von Problemen im Team oder am Helpdesk gezielt die Kommunikationsfähigkeit der Jugendlichen.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Wir wachsen weiter! Bis 2028 wird die digitale 1:1-Ausstattung am Gymnasium bis zur 13. Klasse erweitert. Passend dazu sieht unsere Vision eine starke Weiterentwicklung vor: Die Tablet-Scouts übernehmen künftig die Administration der iPad-Koffer und halten Fortbildungen zu Apps oder KI für Mitschüler*innen, Eltern und Lehrkräfte. Neu aufgebaut werden zudem PC-Scouts zur IT-Unterstützung. Das große Ziel ist maximale Autonomie: Die Gruppen verwalten sich selbst, während Lehrkräfte nur noch beratend begleiten.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Berufskolleg an der Lindenstraße

Köln

Kontakt

Lindenstraße 78, 50674 Köln
e.kriebs@bkal.schule.koeln
www.bkal.de

Ansprechperson(en)

Thara Eslamian-Kohl, Eva Kriebs

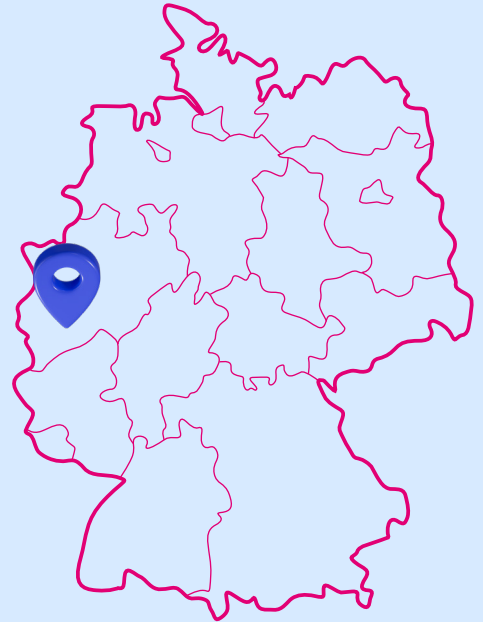
Klassenstufe(n)

Berufskolleg, Stufen 11–13,
Auszubildende, 1.–3. Ausbildungsjahr

Einführung

2020

Technik Scouts: 6–8



Aufgabenbereiche

Die E-Scouts sind Ansprechpartner*innen für digitale Fragen und Herausforderungen im Schulalltag. Sie unterstützen ihre Mitschüler*innen bei der Nutzung digitaler Geräte und Medien, Lernplattformen sowie schulischer Software. Als Vermittler*innen zwischen Lernenden und Lehrkräften tragen die E-Scouts dazu bei, die digitale Zusammenarbeit und Kommunikation an unserer Schule zu stärken. Sie geben ihr Wissen weiter und fördern einen verantwortungsvollen Umgang mit Technik und KI-Anwendungen. Durch ihr Engagement leisten sie einen wichtigen Beitrag zur Digitalisierung unserer Schule.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Einsatz variiert und ist individuell unterschiedlich, die E-Scouts helfen ihren Mitschüler*innen und den Lehrenden immer dann, wenn Bedarf besteht. Zusätzlich trifft sich das E-Scout-Team mit den betreuenden Lehrkräften regelmäßig zu Fortbildungen und Schulungen, z. B. zum Thema KI, und entwickelt oder aktualisiert Projekte.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die E-Scouts fördern die Medien-, Kommunikations- und Sozialkompetenz der Schüler*innen. Durch ihre Tätigkeit übernehmen sie Verantwortung, stärken ihre Selbstständigkeit und entwickeln Problemlösungsstrategien im Umgang mit digitalen Medien. Gleichzeitig unterstützen sie ihre Mitschüler*innen beim digitalen Lernen und tragen zu einer kooperativen Schulkultur bei. Damit leisten die E-Scouts einen wichtigen Beitrag zur digitalen Bildung und zur Entwicklung von Schlüsselkompetenzen für Ausbildung, Beruf und Gesellschaft.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Das E-Scout-Projekt am BKaL wird kontinuierlich weiterentwickelt, um den Anforderungen einer zunehmend digitalen und von Künstlicher Intelligenz geprägten Bildungswelt gerecht zu werden. Neben der Unterstützung bei digitalen Anwendungen sollen die E-Scouts künftig auch als Ansprechpartner*innen für den verantwortungsvollen Einsatz von KI-Werkzeugen im Unterricht dienen. Sie können Mitschüler*innen bei der Nutzung von KI-gestützten Lernangeboten unterstützen, über Chancen und Risiken informieren und bei Projekten zur digitalen Bildung mitwirken.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Bettine-von-Arnim-Gesamtschule

Langenfeld

Kontakt

Hildener Straße 3, 40764 Langenfeld

info@bva-gesamtschule.de, juergen.kadlubek@bva-gesamtschule.de

www.bva-gesamtschule.de

Ansprechperson(en)

Jürgen Kadlubek

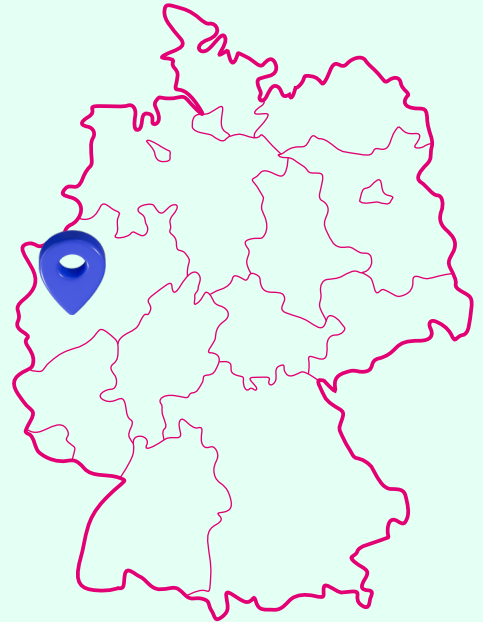
Klassenstufe(n)

7–Q1

Einführung

2011

Technik Scouts: 8



Aufgabenbereiche

Zu den Aufgaben der Technik Scouts gehören der First- und Second-Level-Support sowie die Einrichtung neuer Clients. Sie erstellen und pflegen die Images auf dem Deployment Server, warten und reparieren die digitale Infrastruktur, zum Beispiel Clients oder Drucker. Zudem geben sie Hilfestellungen für andere Schüler*innen bei Problemen mit der IT-Ausstattung oder Bedienung. Für diese Zwecke steht dem Supportteam unter anderem ein voll ausgestatteter, eigener Technikraum zur Verfügung. Eventuell notwendige Materialbestellungen spricht es mit den betreuenden Lehrkräften ab.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Das Team engagiert sich in der Woche durchschnittlich acht Stunden in Pausen und Freistunden. Der zeitliche Aufwand variiert je nach anstehenden Aufgaben (zum Beispiel turnusmäßige Wartungen von Druckern und anderer Hardware).



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Zu den Zielen gehören die bessere Integration der digitalen Ausstattung und deren Akzeptanz durch die Schüler*innen. In Peer-to-Peer-Prozessen und jahrgangsübergreifender Zusammenarbeit werden Kenntnisse in den Bereichen Support, Hardware, Software, Netzwerktechnik und Serverbetriebssystem vermittelt. So wächst das eigenverantwortliche Handeln und es werden berufliche Perspektiven aufgezeigt.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die Schule möchte ein kontinuierliches Arbeiten über alle Jahrgangsstufen hinweg ohne Bruch durch Schulabgänger*innen erreichen. In der Vergangenheit hat hier die Coronapandemie einen sehr negativen Einfluss gehabt. Schüler*innen aus den unteren Jahrgängen bewerben sich aber nun wieder regelmäßig für die Aufnahme ins Team, für Nachwuchs ist also gesorgt. Momentan werden Kooperationen und der Austausch mit bevorzugt ortsansässigen IT-Unternehmen gesucht bzw. etabliert, um auch im IT-Bereich eine bessere Anbindung an die Berufswelt nach Schulabschluss zu erreichen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Max-Klinger-Schule, Gymnasium im Schulzentrum Grüna der Stadt Leipzig

Kontakt

Miltitzer Weg 2–4, 04205 Leipzig
verwaltung@klingerschule.de
www.klingerschule.de

Ansprechperson(en)

Patricia Prinz

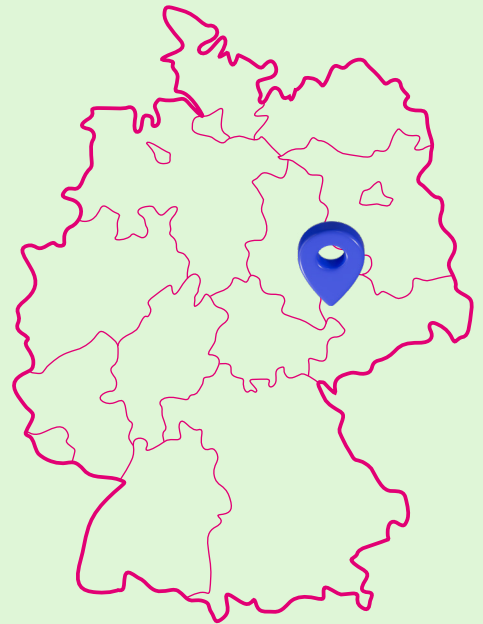
Klassenstufe(n)

9

Einführung

2025 (momentan im Aufbau)

Technik Scouts: 2



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts betreuen und warten die 3D-Drucker der Schule und unterstützen Mitschüler*innen sowie Lehrkräfte bei der Bedienung der Geräte. Darüber hinaus sollen sie im Schuljahr 2026/27 aktiv am Aufbau und Betrieb eines neuen Technik-Kabinetts mitwirken, das 3D-Drucker, Computer zur 3D-Modellierung, VR-Brillen und einen Lasercutter umfasst. Das Kabinett steht der gesamten Schulgemeinschaft offen – die Technik Scouts übernehmen hier die Rolle als Anleitende und erste Ansprechpersonen.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsaufwand richtet sich nach dem aktuellen Bedarf und variiert entsprechend. Die Technik Scouts sind beim Aufbau des Technik-Kabinetts regelmäßig aktiv tätig. Darüber hinaus stehen sie Mitschüler*innen sowie Lehrkräften bei Fragen zur Bedienung der Geräte zur Verfügung. Geplant sind feste Sprechzeiten im Kabinett, um den Support verlässlich zu gestalten.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Das Projekt stärkt die technischen Kompetenzen der Schüler*innen und ermöglicht ihnen, Verantwortung für schulische Infrastruktur zu übernehmen. Durch die Betreuung des Technik-Kabinetts erfahren die Technik Scouts Selbstwirksamkeit und werden zu Expert*innen im Peer-Learning. Lehrkräfte und Mitschüler*innen profitieren von niedrigschwelliger Unterstützung und gewinnen Zugang zu innovativen Technologien wie 3D-Druck, VR und Lasercutting – unabhängig von Vorkenntnissen.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Das Technik-Kabinett befindet sich aktuell im Aufbau und soll künftig als offener Kreativraum für die gesamte Schulgemeinschaft zur Verfügung stehen. Die Anzahl der Technik Scouts soll schrittweise wachsen. Geplant sind regelmäßige Einführungsworkshops für interessierte Schüler*innen sowie Lehrkräfte in die Nutzung der Geräte. Langfristiges Ziel ist es, die Technik Scouts als festen Bestandteil des Schullebens zu etablieren und den Kreis der Nutzenden stetig zu erweitern.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Marienschule Limburg

Limburg

Kontakt

Graupfortstraße 5, 65549 Limburg
sekretariat@marienschule-limburg.de
marienschule-limburg.bistumlimburg.de

Ansprechperson(en)

Dominik Schamböck

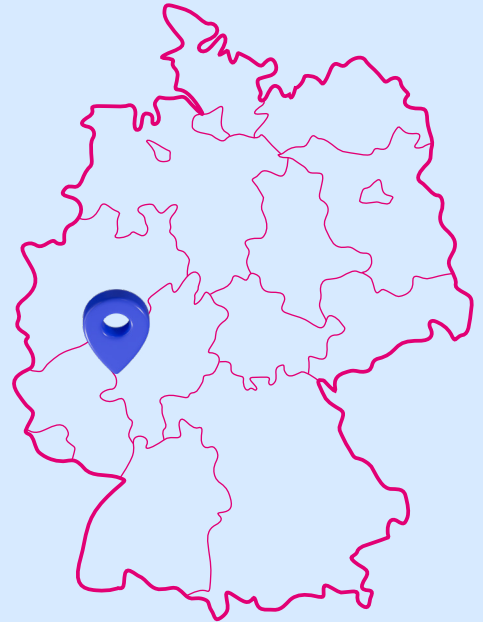
Klassenstufe(n)

10 und 11

Einführung

2021

Technik Scouts: 16



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen sowohl Lehrkräfte als auch Schüler*innen (Peergroup-Education) bei akuten Fragen zur Nutzung ihrer Tablets im Unterricht. Dazu gehören beispielsweise der Umgang mit der Lernplattform, die Bedienung von Apps, das Präsentieren von Arbeitsergebnissen über den AirServer auf dem Bildschirm und das Verbinden mit dem WLAN. Außerdem vergeben die Technik Scouts gegebenenfalls neue Passwörter und bieten kleinere Kompaktschulungen zu den oben genannten Themen an.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die AG bietet einen regelmäßigen Beratungstermin an und unterstützt zusätzlich bei technischen Problemen, die zum Beispiel während des Unterrichts auftreten. Außerdem hilft sie beim Anlegen von Zugängen. Der Zeitaufwand beläuft sich auf etwa eine Stunde pro Woche.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die AG-Mitglieder übernehmen Verantwortung und erfahren Selbstwirksamkeit. Sie bauen digitale Kompetenzen auf und entwickeln ihre persönlichen Fähigkeiten weiter. Zudem stärken sie ihre Sozialkompetenz und erwerben Schlüsselkompetenzen für die spätere Berufswelt.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

Die Schule möchte die AG vergrößern und auf die Mittelstufe ausweiten. Die Aufgabenbereiche werden bedarfsgerecht erweitert und angepasst. Aus- und Weiterbildung erfolgen intern und durch externe Expert*innen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Kontakt

Lippstädter Straße 31, 59510 Lippetal

sekretariat@lippetalschule.de

www.lippetalschule.de

Ansprechperson(en)

Frederic Goy

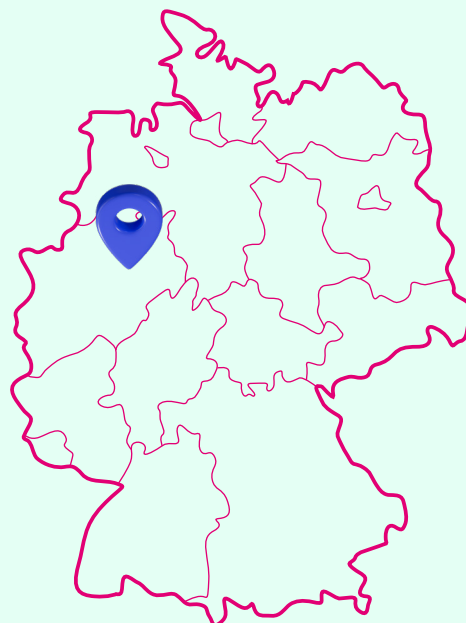
Klassenstufe(n)

9–Q2

Einführung

2021

Technik Scouts: 7



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts sind Ansprechpartner*innen für alle IT-Probleme der Schüler*innen mit ihren mobilen Endgeräten. Zu ihren Aufgaben gehören die Einrichtung der iPads (Technik, Kommunikation mit Lernenden und Eltern sowie Koordination mit dem Sekretariat) sowie Administrationsaufgaben auf Lernplattformen und mit Verwaltungsprogrammen, etwa das Zurücksetzen von Kennwörtern oder das Anlegen von Accounts. Eltern sparen dadurch kostenpflichtige IT-Dienstleistungen. Zudem beraten die Scouts zu Internet- und Kindersicherungen und unterstützen die iPad-Einführung in Klasse 8.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Die AG trifft sich wöchentlich in den drei Mittagspausen. Der E-Mail-Support nimmt zusätzlich etwa eine Stunde pro Woche in Anspruch. Hinzu kommen unregelmäßig anfallende Aufgaben wie die Elternberatung sowie technische Hilfestellungen im Schulalltag.

Pädagogische Ziele

Das Projekt fördert bei den Technik Scouts den Aufbau von Fachwissen im Umgang mit diversen Onlinesystemen sowie der iPad-Verwaltung und -Bedienung. Sie erlangen selbstbewusstes Auftreten (gegenüber Eltern sowie Schüler*innen) und werden sich der eigenen Fähigkeiten und Fertigkeiten bewusst. Neben Hilfsbereitschaft und Engagement zeigen sie ihre Zuverlässigkeit und ihr Verantwortungsbewusstsein auch im Umgang mit sensiblen Daten (Verschwiegenheit/Datenschutz).

Ausblick

Perspektivisch möchte die Schule die AG stärker in die pädagogische Arbeit einbinden. So könnten die Technik Scouts für die jüngeren Jahrgangsstufen weitere Kurse zur Nutzung von iPads und Apps, beispielsweise für Präsentationen, anbieten sowie die Elternarbeit weiter ausbauen. Darüber hinaus ist die Betreuung einer eigenen Webseite geplant.

Städtisches Gymnasium Löhne

Löhne

Kontakt

Albert-Schweitzer-Straße 16, 32584 Löhne

infosgl@schulen.loehne.de

loehne.de/Gymnasium

Ansprechperson(en)

Ralph Bartels

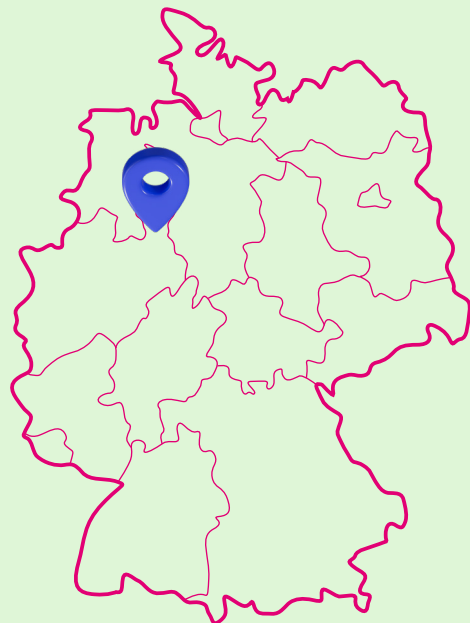
Technik Scouts: 9

Klassenstufe(n)

9–11

Einführung

2020



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts sind neben den Medienscouts Teil des Schülermedienteams am Städtischen Gymnasium Löhne. Seit ihrer Gründung im Sommer 2020 beteiligen sie sich an immer mehr Aufgabenbereichen. Dazu gehören die Veranstaltungstechnik und vor allem technische Tätigkeiten im pädagogischen Netz. Auch in Schulung, Support im Anwendungsbereich und in der Mitarbeit am Digitalisierungsprozess der Schule engagieren sie sich. So helfen sie zum Beispiel dabei, Probleme mit iPads oder digitalen Tafeln zu lösen, Updates einzuspielen und Apps zu installieren. Sie unterstützen beim Ändern und Anlegen von sicheren Passwörtern, beim Erstellen von Anleitungen sowie beim Umgang mit den schulischen Lernplattformen. Die Technik Scouts sind in den „Digi-Pausen“ für alle ansprechbar und werden gerne von ihren Mitschüler*innen aufgesucht. Sie haben mittlerweile ein eigenes Supportforum in Form einer digitalen Pinnwand bereitgestellt und dieses Jahr einen digitalen Schülermethodentag durchgeführt.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Die Mitglieder des Schülermedienteams treffen sich regelmäßig zweimal pro Woche in den „Digi-Pausen“ (etwa 50 Minuten). Darüber hinaus sind sie an einem internen Fortbildungstag und zwei digitalen Schülermethodentagen im Jahr aktiv. Jedes weitere Engagement ist freiwillig.

Pädagogische Ziele

Das Städtische Gymnasium Löhne orientiert sich an drei wesentlichen Leitlinien: der „Schülerorientierung im Sinne einer Selbstverantwortung für das eigene Lernen“, dem Prinzip „Verantwortlichkeit“ und dem „Ausbau von Teamstrukturen“ innerhalb der Schulgemeinschaft. Diese Leitlinien werden auch im Digitalisierungsprozess gelebt. Das Medienteam stärkt neben diesen pädagogischen Prinzipien auch die Peer-Education und bietet Möglichkeiten, mediale Kompetenzen besonders zu fördern.

Ausblick

Die Technik- und Medienscouts wollen zukünftig stärker zusammenarbeiten und gemeinsame Projekte entwickeln, zum Beispiel ein Elternforum zu medialen Themen durchführen. Im technischen Bereich besteht Interesse daran, einen eigenen Server zu bauen oder sich mit Robotik auseinanderzusetzen.

IGS Edigheim

Ludwigshafen

Kontakt

Mühlaustraße 51, 67069 Ludwigshafen

info@igs-edigheim.de

igs-edigheim.de

Ansprechperson(en)

Thilo Naumann, Samuel Hiemer

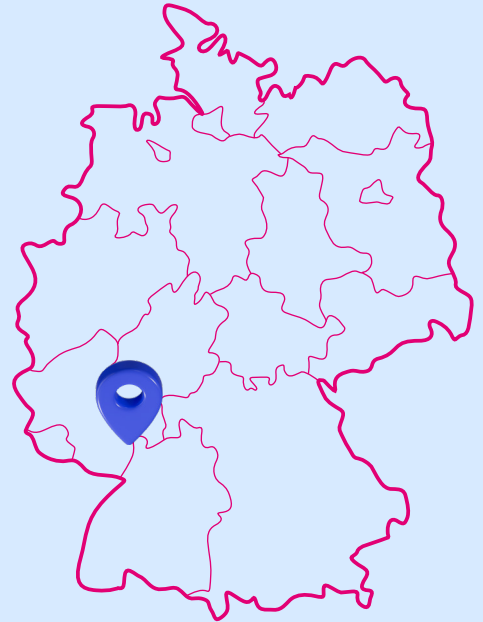
Klassenstufe(n)

7–13

Einführung

2020

Technik Scouts: 20



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts übernehmen an unserer Schule vielfältige Aufgaben in den Bereichen First-Level-Support, Veranstaltungstechnik und digitale Medien. Der Schwerpunkt unserer Gruppe liegt dabei im Eventbereich. Unsere Schüler*innen planen und betreuen die Licht- und Tontechnik bei schulischen Veranstaltungen und übernehmen eigenverantwortlich den Auf- und Abbau sowie die technische Durchführung. Im Bereich Social Media erstellen die Technik Scouts Beiträge für den Schulauftritt und produzieren Foto-, Video- und Audiomaterial. Zusätzlich wirken sie an Projekten wie Werbevideos oder Wettbewerben mit.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

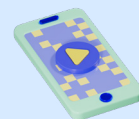
Unsere Technik Scouts treffen sich wöchentlich für eine AG-Stunde sowie zusätzlich während der Teampause für etwa 20 Minuten. Je nach Veranstaltungen, Medienprojekten oder technischen Einsätzen kommen weitere Arbeitszeiten hinzu. Mit der steigenden Anzahl schulischer Veranstaltungen wächst auch der Umfang der praktischen Einsätze kontinuierlich.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

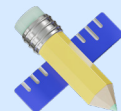
Unsere Schüler*innen erwerben bei den Technik Scouts technische, organisatorische und soziale Kompetenzen. Durch die eigenständige Planung und Durchführung von Projekten werden bei ihnen Teamfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein und Problemlösekompetenz gefördert. Die praktische Arbeit an Veranstaltungstechnik, Medienproduktion und IT-Support ermöglicht authentische Lernerfahrungen. Gleichzeitig erleben die Schüler*innen eine Gemeinschaft Gleichgesinnter, entwickeln eigene Ideen weiter und bringen ihre Fähigkeiten aktiv in das Schulleben ein.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Unsere Technik Scouts entwickeln das Konzept kontinuierlich weiter. Damit das Konzept auch in den nächsten Jahren fortbesteht, ist die Anwerbung von interessierten Schüler*innen eine wiederkehrende Aufgabe. Die internen Abläufe beim Auf- und Abbau und bei der Durchführung der Veranstaltungen werden weiterhin optimiert. Es wird geprüft, wie der zukünftige MakerSpace genutzt und an unsere Bedürfnisse angepasst werden kann. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Erweiterung der technischen Ausstattung und der Fortbildung der Schüler*innen durch externe Partner.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

IGS Auguste Cornelius Mainz-Hechtsheim

Mainz

Kontakt

Ringstraße 41b, 55129 Mainz

info@igsac.de

www.igsac.de

Ansprechperson(en)

Anka Pöse, Christian Rosenthal

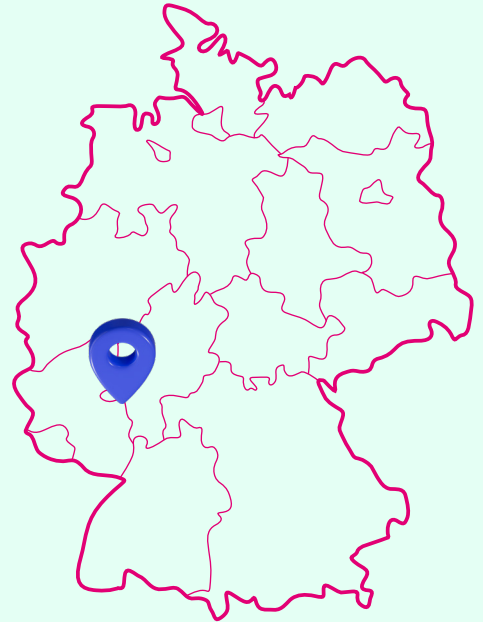
Klassenstufe(n)

5–10

Einführung

2019

Technik Scouts: 48



Aufgabenbereiche

Zwei Schüler*innen aus jeder Lerngruppe werden im Rahmen einer AG wöchentlich zu je nach Klassenstufe relevanten Themen geschult. Diese Technik Scouts sind der First-Level-Support für ihre Lerngruppe. Sie testen die Funktionalität von Tafel und WLAN und lösen Probleme, wenn möglich vor Ort, oder melden sie weiter (Chain of Support). Im Alltag unterstützen sie die Lehrkräfte und ihre Kurse bei technischen Problemen oder Fragen zu Anwendungen. Außerdem unterstützen sie die Geräteausleihe, indem sie die technischen Geräte bei der Rückgabe überprüfen und für die Ausleihe fit machen.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand der einzelnen Technik Scouts umfasst die tägliche Routine vor Unterrichtsbeginn sowie die Fragen der Lerngruppe. Der Arbeitsaufwand hängt von den unterschiedlichen Arbeitsmethoden im Unterricht ab. Außerdem stellt sich die Frage, ob eine Lehrkraft in der aktuellen Reihe einen erhöhten Einsatz von Technik im Unterricht hat oder ob sie vielmehr gerade darauf verzichtet, weil andere Medien im Mittelpunkt stehen sollen. Ein nicht zu unterschätzender, aber kaum zu beeinflussender Faktor beim Einsatz von Technik ist die Funktionswilligkeit der Technik selbst.

Pädagogische Ziele

Das Konzept fußt auf vier Säulen: 1. Erlernen von wichtigen technischen Kompetenzen, die in Zeiten des iPads immer mehr verloren gehen (z. B. Arbeit mit Bürosoftware). 2. Erlernen von Fertigkeiten durch Erklären, denn durch den Perspektivenwechsel können die Scouts ihr Wissen festigen. 3. Weiterbildung und Berufsorientierung, da sie Berufsfelder kennenlernen, die einen Karriereweg darstellen können. 4. Erlernen von Sozialkompetenz, da sie fortwährend das Gespür für die Bedarfe der Mitmenschen hinsichtlich inhaltlicher Wissenslücken, aber auch bezogen auf Befindlichkeiten ihrer Mitmenschen weiterentwickeln.

Ausblick

Als Herausforderung wäre als Erstes die Veränderung der Lernkultur zu nennen, die auf iPads ausgerichtet ist, die „klassisches IT-Wissen“, welches Firmen erwarten, vermeintlich unnötig macht. Weiterhin sind neue Programmversionen, die gelerntes Wissen über Bedienkonzepte obsolet machen, ein Problem. Abschließend ist der erhöhte Technikeinsatz im Unterricht zu nennen. Diese Punkte zeigen, dass die Scouts gebraucht werden, damit Lehrkräfte diese neuen Arbeitstechniken parallel zum inhaltlichen Unterricht lehren können. Diesen intensiveren Schulungsbedarf im Vorfeld gilt es zu bewältigen.

Otto-Hahn-Gymnasium Marktredwitz

Marktredwitz

Kontakt

Schulstraße 10, 95615 Marktredwitz
direktorat@ohg-marktredwitz.de
www.ohg-marktredwitz.de

Ansprechperson(en)

OSTd Stefan Niedermeier M. A.,
OSTr Manuel Pittner

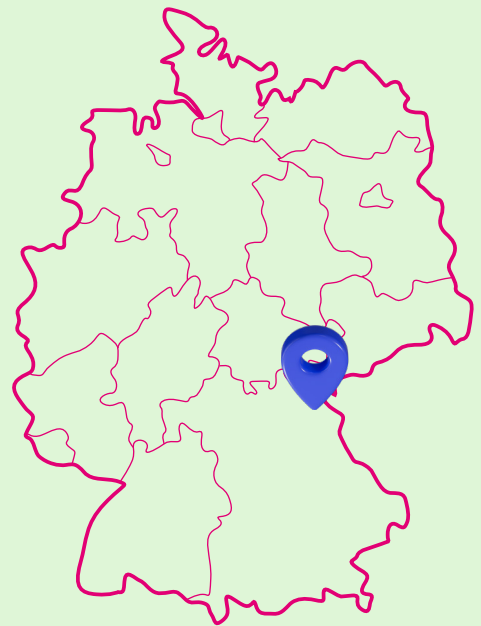
Klassenstufe(n)

5–12

Einführung

2023

Technik Scouts: 25



Aufgabenbereiche

Unsere Technik Scouts unterstützen Mitschüler*innen und Lehrkräfte im digitalen Schulalltag. Sie helfen bei technischen Problemen mit Endgeräten, schulischen Anwendungen und digitalen Lernplattformen, testen Apps für den Unterricht und übernehmen qualifizierende Tätigkeiten wie Schulungen. Zudem unterstützen sie bei Einrichtung, Wartung, Reparatur und Überprüfung von Geräten, begleiten die digitale Bücherausgabe, dokumentieren Probleme und Lösungen auf einer gemeinsamen digitalen Pinnwand und geben Rückmeldungen aus Nutzerperspektive.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsumfang variiert je nach Bedarf und liegt im Durchschnitt bei etwa einer Stunde pro Woche. Die Technik Scouts arbeiten flexibel und situationsbezogen, etwa bei kurzfristiger Hilfe bei technischen Problemen, der Unterstützung im Unterricht, der digitalen Bücherausgabe oder der digitalen Pinnwand. Hinzu kommen bedarfsbezogene Absprachen innerhalb der Gruppe und mit betreuenden Lehrkräften. Bei höherem Unterstützungsbedarf, zum Beispiel bei Geräteeinrichtung oder Bücherausgabe, kann der Aufwand kurzfristig steigen.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

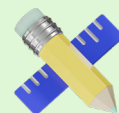
Das Projekt stärkt Medienkompetenz, Kommunikationsfähigkeit, Problemlösefähigkeit und Selbstwirksamkeit der beteiligten Schüler*innen. Im Sinne des Peer-to-Peer-Lernens übernehmen sie Verantwortung, geben ihr Wissen verständlich weiter und unterstützen niedrigschwellig Mitschüler*innen sowie bei Bedarf auch Lehrkräfte bei digitalen Herausforderungen. Dadurch werden Unsicherheiten im Umgang mit Technik abgebaut, Chancengleichheit, Teilhabe und Identifikation mit der Schule gefördert sowie Schüler*innen aktiv an der Gestaltung einer digitalen Schulkultur beteiligt.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Das Projekt soll schrittweise weiterentwickelt und noch stärker im Schulalltag verankert werden. Angedacht ist, die Arbeit der Technik Scouts durch klare Abläufe und Zuständigkeiten zu strukturieren und sie gezielter in Unterstützungsprozesse einzubinden, zum Beispiel bei digitaler Bücherausgabe, FAQs und niedrigschwelliger Hilfe. Perspektivisch können kurze Schulungen oder Workshops zu schulischen Anwendungen hinzukommen. Zudem soll das Team durch die Einbindung weiterer Jahrgänge wachsen; langfristig sind, ähnlich wie bei den Klassensprecher*innen, zwei Technik Scouts pro Klasse geplant.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Albert-Schweitzer-/ Geschwister-Scholl-Gymnasium Marl

Kontakt

Max-Planck-Straße 23, 45768 Marl

sekretariat@asgsg.nrw.schule, jannik.fresmann@asgsg.nrw.schule

www.asgsg-marl.de

Ansprechperson(en)

Jannik Fresmann

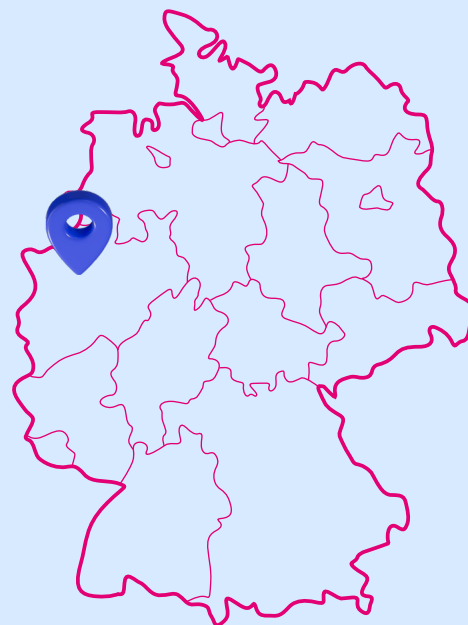
Klassenstufe(n)

7–12

Einführung

2015

Technik Scouts: 17



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts am ASGSG setzen sich aus Schüler*innen verschiedener Bereiche zusammen. Zur Gruppe gehört die Aula-Technik-AG, die bei Schulveranstaltungen die Präsentationstechnik übernimmt und für Licht und Ton sorgt. Ergänzt wird das Team durch die Medien Scouts: Mit QR-Code-Rallys, dem Einsatz von Medienkoffern und der Vermittlung von Regeln für Klassenchats fördern sie einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien. Zudem stärken sie durch Präventionsarbeit zu Cybermobbing und Urheberrecht die Medienkompetenz der Schulgemeinschaft.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsumfang ist je nach Bereich der Technik Scouts verschieden. Bei der Aula-Technik-AG variiert der zeitliche Umfang und orientiert sich an den im Schuljahr stattfindenden Veranstaltungen sowie an anstehenden technischen Projekten und Vorbereitungen. Bei den Medien Scouts beträgt der Aufwand im Durchschnitt etwa zwei Stunden pro Woche. Neben der regelmäßigen wöchentlichen Techniksprechstunde trifft sich die AG mit den betreuenden Lehrkräften, um laufende Projekte zu reflektieren, neue Vorhaben zu entwickeln und die weitere Arbeit gemeinsam zu planen.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die verschiedenen Angebote der Technik Scouts fördern Peer-Education, indem sie als Mentor*innen Verantwortung übernehmen und Lernprozesse gestalten. Durch die Planung von QR-Code-Rallys oder Präventionsaktionen zu Cybermobbing und Urheberrecht stärken sie Selbstständigkeit, Organisation und Kreativität. Gleichzeitig bringen sie digitale Bildung praxisnah in die Schule ein und fördern Empathie, Verantwortungsbewusstsein und Gemeinschaft. Die Aula-Technik-AG unterstützt kooperatives Arbeiten, kreative Gestaltung sowie den verantwortungsvollen Umgang mit Ton- und Lichttechnik.



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte

Ausblick

Die Aula-Technik-AG entwickelt die technische Ausstattung der Schule weiter und begleitet Veranstaltungen mit neuen digitalen Möglichkeiten. Die Medien Scouts erweitern ihr Angebot um aktuelle Themen und Technologien, zum Beispiel Workshops zu Künstlicher Intelligenz für Schüler*innen. Zudem werden die Technik Scouts ausgebaut: Geplant sind eine Digi-Sprechstunde zu Fragen rund um iPads und schulische Lernplattformen sowie die Vorbereitung und Durchführung von Workshops und Schulungen von Schüler*innen für Schüler*innen.



Veranstaltungstechnik

Gesamtschule Melsungen

Melsungen

Kontakt

Dreuxallee 28, 34212 Melsungen
poststelle9242@schule.hessen.de
gs-melsungen.de

Ansprechperson(en)

Fabian Knapp

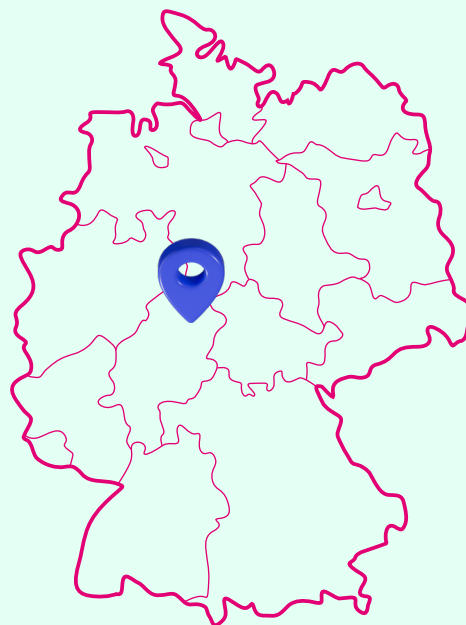
Klassenstufe(n)

8–10

Einführung

2025

Technik Scouts: 8



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen Schüler*innen und Lehrkräfte bei technischen Fragen im Schulalltag. Zu ihren Aufgaben gehören die Hilfe bei der Einrichtung und Nutzung von Geräten, die Unterstützung bei schulischen Anwendungen sowie die Lösung einfacher technischer Probleme. Zudem verfügen sie über vertiefte Kenntnisse zu regelmäßig eingesetzten Apps und digitalen Werkzeugen und geben dieses Wissen an andere weiter. Ergänzt wird dies durch den Bereich Veranstaltungstechnik, der schulische Veranstaltungen aller Art technisch begleitet und bei Licht-, Ton- und Präsentationstechnik unterstützt.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand für die Tätigkeit als Technik Scout beträgt im Regelfall durchschnittlich ein bis zwei Schulstunden pro Woche. Zusätzliche Einsatzzeiten können insbesondere zu Beginn und zum Ende des Schuljahres durch die Ausgabe, Einrichtung oder Rücknahme von Geräten sowie bei größeren Schulveranstaltungen entstehen. Insgesamt ist der Umfang jedoch planbar und lässt sich gut in den schulischen Alltag integrieren. Zudem trifft sich die AG in regelmäßigen Abständen, um mit der betreuenden Lehrkraft wichtige Themen zu besprechen.

Pädagogische Ziele

Mit dem Einsatz von Technik Scouts verfolgen wir das Ziel, Selbstständigkeit, Verantwortungsbewusstsein und digitale Kompetenzen gezielt zu fördern. Die Scouts übernehmen konkrete Aufgaben im technischen Schulalltag und erleben dabei, dass ihr Engagement einen sichtbaren Beitrag zur Schulgemeinschaft leistet. Gleichzeitig erwerben sie praxisnahe Kenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten, Anwendungen sowie Veranstaltungstechnik. Besonderes Interesse im Bereich IT kann so früh zusätzlich gefördert werden.

Ausblick

Die Technik Scouts sollen zu einem festen Bestandteil des schulischen Medienkonzepts werden. Mit der fortschreitenden Digitalisierung ist vorgesehen, das Team zu erweitern. Neben der Unterstützung im Unterricht, der Geräteverwaltung und der Veranstaltungstechnik sind perspektivisch zusätzliche Aufgaben in den Bereichen Schulungen und Medienproduktion denkbar. Zudem soll ein Ticketsystem eingeführt werden, über das technische Anfragen strukturiert erfasst und bearbeitet werden können. Gleichzeitig ist geplant, den Scouts schrittweise mehr Verantwortung zu übertragen und das Peer-to-Peer-Prinzip weiter auszubauen.

Gymnasium Adolfinum

Moers

Kontakt

Wilhelm-Schroeder-Straße 4, 47441 Moers

sekretariat@adolfinum.de

adolfinum.de

Ansprechperson(en)

Marcel Buchmüller

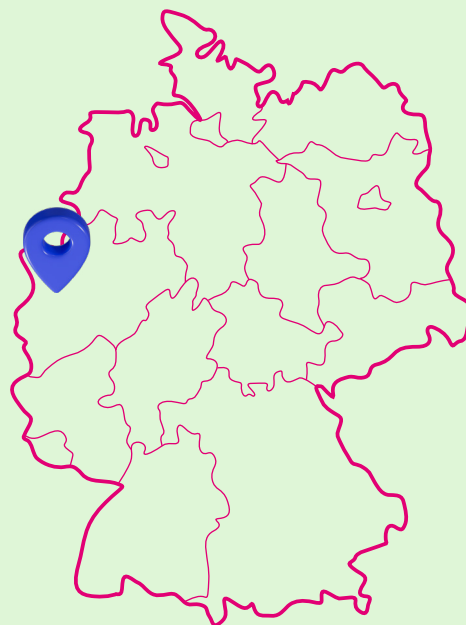
Klassenstufe(n)

8–12

Einführung

2017

Technik Scouts: 5



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts übernehmen vielfältige Aufgaben am Gymnasium Adolfinum. Dazu gehören die Raumbetreuung und Pflege der PCs in den Computerräumen sowie die Ausgabe und Betreuung der iPads, um die Unterrichtsqualität sicherzustellen. Zudem entwickeln sie Module und führen Workshops in der Erprobungsstufe durch (zum Beispiel Tastaturkurs, Word, PowerPoint, Logineo, Moodle). Die Oberstufenschüler*innen arbeiten am Medienkonzept des Adolfinums mit und entwickeln Projekte zum Medienkonsum (etwa eine Podiumsdiskussion zum Thema Social Media oder einen Elternabend in der Grundschule zur Medienerziehung).



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsumfang variiert und beläuft sich durchschnittlich auf eine Stunde pro Woche. Neben der wöchentlichen Kontrolle der Hardware trifft sich die AG regelmäßig mit den betreuenden Lehrkräften und reflektiert oder entwickelt Projekte.

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts erwerben Wissen im Bereich Hard- und Software und stehen mit ihrer Kompetenz der Schulgemeinde helfend zur Verfügung. Ferner reflektieren sie ihren eigenen Medienkonsum und entwickeln ausgehend davon Projekte, die Eltern und Jugendlichen beim überlegten Medienkonsum helfen sollen. Neben der Medienkompetenz stehen soziale Kompetenzen wie Teamfähigkeit, eigenverantwortliches Arbeiten, Selbstreflexion und Kommunikation mit Eltern, Lehrkräften sowie Schüler*innen im Vordergrund.

Ausblick

Die AG soll zukünftig weiterqualifiziert und die bereits vorhandenen Angebote sollen ausgebaut bzw. optimiert werden. Darüber hinaus möchte das Gymnasium die AG vermehrt in den First-Level-Support einbinden.

Peter-Ustinov-Gesamtschule Monheim

Kontakt

Falkenstraße 8, 40789 Monheim
sekretariat@gesamtschule.monheim.de
pug.monheim.de

Ansprechperson(en)

Tanja Niehaus, Mustafa Aktepe

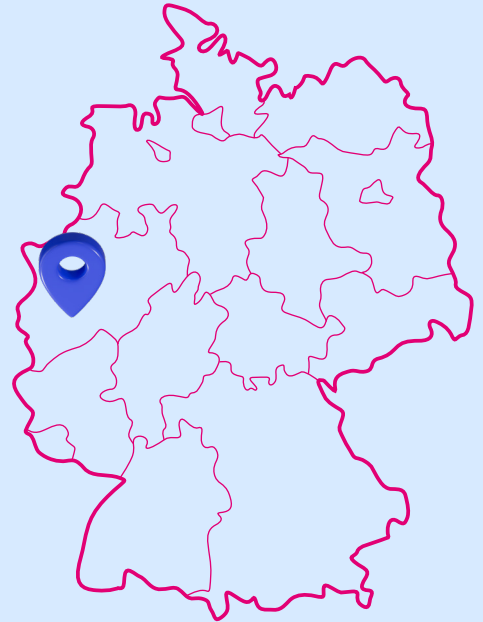
Klassenstufe(n)

7–13

Einführung

2016

Technik Scouts: 20



Aufgabenbereiche

Die Medien-AGs begleiten den Jahrgang 5 vom ersten Log-in über iPad-Regeln bis zur Datensicherung. Zusätzlich entwickeln sie digitale Übungsangebote und stellen sie der Schulgemeinde über unsere Lernplattform Scobees bereit. Im Sinne einer Schule des gemeinsamen Lernens coachen unsere Schüler*innen auch Lehrkräfte: Reverse Coaching zu digitalen Tafeln, Apple TV und Apps – aktuell z. B. beim SchILF-Tag zum Thema KI. Die Medien AGs unterstützen tatkräftig den First-Level-Support. Über das IServ-Ticketsystem werden Störungen gemeldet, priorisiert und dokumentiert.



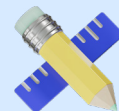
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte
Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Beide AGs der Unter- und Oberstufe treffen sich wöchentlich für eine Stunde zur Besprechung aktueller Aufgaben. In ihren Freistunden bearbeiten die Mitglieder Störungsmeldungen. Die Medien-AG der Sek. I bietet eine Sprechstunde in der Pause an. Für besondere Anlässe (zum Beispiel Videodreh, Fortbildungen) fallen bei Bedarf weitere Stunden an.

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts stärken fachliche, soziale und personale Kompetenzen gleichermaßen: Sie lernen projektorientiertes Arbeiten, Problemlösen und Dokumentieren im realen Schulbetrieb (IServ-Tickets, Geräte Reparatur, Datenschutz). Peer-to-Peer-Formate und Reverse Coaching fördern Kommunikation, Empathie und Verantwortungsgefühl, gerade auch gegenüber weniger technikaffinen Mitschüler*innen und Lehrkräften. Durch Mitgestaltung von iPad-Einführungen, KI-Regeln und Lernmodulen auf Scobees wachsen Selbstwirksamkeit, Medien- und KI-Kompetenz sowie die Identifikation mit der Schule.

Ausblick

Wir bauen KI-Kompetenzen gezielt aus, um unsere Schüler*innen optimal auf Studium und Beruf vorzubereiten: Die Scouts sollen Lernpfade (Prompting, Datenethik, Bias, KI-Feedback) mit entwickeln, praxisnah verknüpft mit MINT, Sprachen und BO. Für die nächsten Schuljahre planen wir die didaktische Integration von VR und Games zur Demokratieförderung und Erinnerungskultur (z. B. virtuelle Gedenkstätten, Planspiele). Die Scouts übernehmen Geräteverwaltung, Schulungen sowie Evaluation über IServ und kurze Wirksamkeitschecks.

Immanuel Kant Gymnasium Münster

Kontakt

Westfalenstraße 203, 48165 Münster

sekretariat@kant.ms.de

kant-hiltrup.de

Ansprechperson(en)

Christina Böhnke

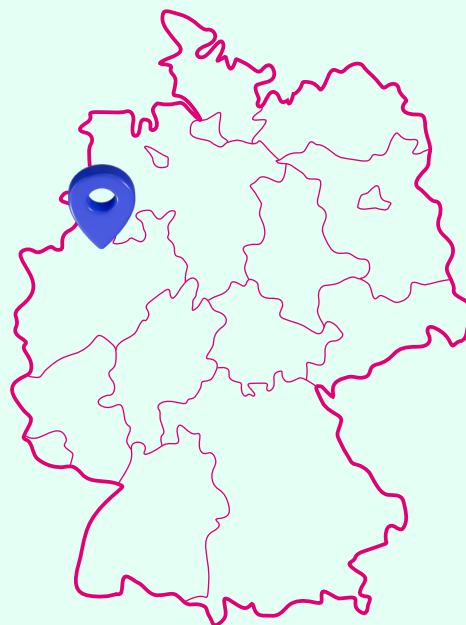
Klassenstufe(n)

7–Q2

Einführung

2012

Technik Scouts: 20



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts am Immanuel Kant Gymnasium sind in zwei Bereichen tätig. Zum einen kümmert sich die Forum Technik AG um die Instandhaltung und Verwaltung der Audio-, Video- und Lichttechnik des Forums sowie um die technische Vorbereitung und Begleitung von Schulveranstaltungen. AG-Mitglieder ab Jahrgang 7 erhalten Einblicke in Audio-, Video- und Lichttechnik, höhere Jahrgänge begleiten auch eigenverantwortlich schulische Veranstaltungen. Zum anderen unterstützen die Technik Scouts den Einsatz der iPads als Lernmedium. Die Mitglieder der Digitalisierungs-AG lernen zum Beispiel in verschiedenen Modulen den grundlegenden Umgang mit den Geräten sowie unterschiedliche Apps und Tools kennen. Mit ihrem Wissen unterstützen sie Schüler*innen sowie Lehrkräfte im Unterrichtsalldag. Darüber hinaus betreuen sie Arbeiten im Bereich 3D-Druck und übernehmen die Einführung der iPads und der Kommunikationsplattform IServ in der Jahrgangsstufe 5.



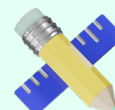
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte
Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Beide Teilbereiche der Technik Scouts werden als AG geführt und nehmen durchschnittlich etwa eine Stunde pro Woche in Anspruch. Finden Schulveranstaltungen statt oder unterstützen die Mitglieder zum Beispiel bei der Einführung von IServ, kann der zeitliche Umfang auch höher sein.

Pädagogische Ziele

Weltoffen lernen, selbstbestimmt denken, verantwortlich handeln: Diese Philosophie setzt die Schule im Alltag unter anderem durch die Mitwirkung von Schüler*innen als Technik Scouts um. Im Mittelpunkt steht vor allem das Lernen von Eigenverantwortung. Die Technik Scouts haben die Möglichkeit, praktische Erfahrungen zu sammeln und Verantwortung für eine sachgerechte und zielgerichtete Handhabung und Nutzung digitaler Geräte zu übernehmen.

Ausblick

Die bisherigen Arbeitsschwerpunkte haben sich bewährt und werden beibehalten. In größerem Umfang sollen die Möglichkeiten des Peer-Teachings genutzt werden, vorhandene Mikrofortbildungen sollen weiter ausgebaut werden. Im Rahmen regelmäßig stattfindender Theateraufführungen werden die Abläufe und technischen Möglichkeiten stetig geprüft und optimiert.

Leifheit-Campus Privates Gymnasium Nassau

Kontakt

Auf der Au 2, 56377 Nassau
schulverwaltung@leifheit-campus.de
www.leifheit-campus.de

Ansprechperson(en)

Alexandra Ruppert, Christoph Bollinger

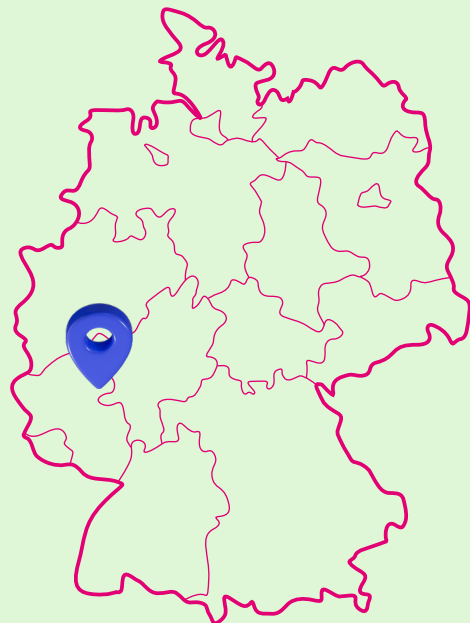
Klassenstufe(n)

5–12

Einführung

2023

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

1. Wartung und Einrichtung der Geräte in den Klassenräumen (Smartboard, Laptops)
2. Gestaltung der Bildschirme im Foyer und Aktualisierung der Informationen (Mensa, Bistro, wichtige Termine)
3. Begleitung von Schulfesten und Veranstaltungen



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Mitglieder der AG übernehmen die Organisation, Betreuung und Weiterentwicklung der technischen Ausstattung der Schule. Der zeitliche Einsatz liegt üblicherweise bei etwa 2–4 Stunden pro Woche, kann jedoch abhängig von laufenden Projekten oder schulischen Veranstaltungen schwanken. Ein fester Bestandteil der Arbeit ist ein wöchentliches Planungstreffen mit den betreuenden Lehrkräften. Darüber hinaus unterstützt die AG die Vorbereitung und technische Umsetzung von Veranstaltungen, beispielsweise beim Schulfest oder am Tag der offenen Tür, wodurch sich der Arbeitsaufwand bei Bedarf erhöhen kann.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

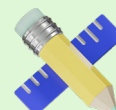
Die Lernenden sollen die digitale Entwicklung miterleben und mitgestalten können. Mit diesem Projekt wollen wir den Lernenden eine gewisse Mitverantwortung für digitale Aufgaben übertragen. Teamarbeit, Kommunikation und Koordination bei der Betreuung von Geräten oder Schulveranstaltungen werden gefördert, was auch in Ausbildung, Studium oder Beruf von Vorteil ist.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

Die größte Herausforderung ist es immer noch, den zeitlichen Aufwand in den Schulalltag der Ganztagschule zu integrieren und neben einer AG Zeiträume zu schaffen, in denen die Lernenden an technischen/digitalen Projekten (gemeinsam mit Lehrkräften, IT, Schulleitung) arbeiten und ihr Wissen an die neuen Mitglieder der Technik-Scout-AG weitergeben können. Wir planen, im nächsten Schuljahr im Rahmen unserer AG je zwei Schüler*innen pro Klasse auszubilden. Die ausgebildeten Lernenden werden die Schulgemeinschaft in digitalen Fragen unterstützen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Gymnasium Nieder-Olm

Nieder-Olm

Kontakt

Karl-Sieben-Straße 39, 55268 Nieder-Olm

info@gymno.de

www.gymno.net

Ansprechperson(en)

Moritz Wacker

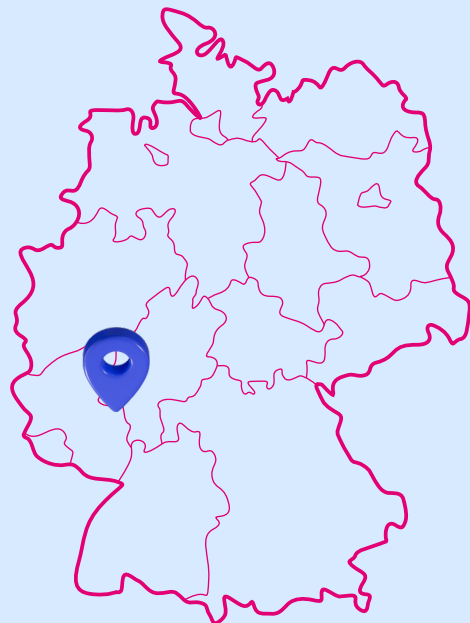
Klassenstufe(n)

8–13

Einführung

2010

Technik Scouts: 16



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts warten und reparieren Netzwerktechnik, Beamer, PCs, Kabel und Lautsprecher der Schule und stehen als technischer Support bei diversen Veranstaltungen zur Verfügung. Daneben arbeiten sie an eigenen Projekten, wie zum Beispiel Programmieren oder 3D-Druck. Ein großer Fokus liegt auf der Veranstaltungstechnik: Dabei übernimmt die AG selbstständig die komplette Planung, den Bühnenaufbau sowie die Durchführung von Events wie Abitur-, Aufnahme- und Fast-nachtsfeiern, Theater, Konzerten oder Discos. Dazu gehören auch das professionelle Abmischen des Tons und das Programmieren der Lichteffekte.



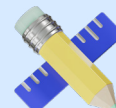
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Die AG trifft sich wöchentlich dienstags nach der 6. Stunde bis etwa 16:00 oder 16:30 Uhr, um sich primär um die technische Ausstattung der Schule zu kümmern. Termine für die Veranstaltungstechnik werden dagegen flexibel vereinbart. Für eine optimale Vorbereitung wird stets ein kompletter Schultag für das Packen und den Bühnenaufbau eingeplant. Die Events selbst finden meist nachmittags oder abends statt, sodass die Schüler*innen hierfür engagiert ihre Freizeit einbringen. Für den anschließenden Abbau wird ein weiterer Tag angesetzt.

Pädagogische Ziele

Die AG fördert gezielt die Eigenverantwortung und Teamfähigkeit der Schüler*innen. Durch das selbstständige Planen von Events und das Lösen technischer Probleme meistern sie reale Herausforderungen und stärken ihr Selbstbewusstsein. Neben fundiertem Fachwissen im Bereich Netzwerk- und Veranstaltungstechnik entwickeln die Jugendlichen ausgeprägte organisatorische Fähigkeiten sowie handwerkliches Geschick. Das gemeinsame Arbeiten an Projekten stärkt zudem die Zuverlässigkeit und den Zusammenhalt in der Gruppe.

Ausblick

Zukünftig sollen die Technik Scouts zunehmend qualifizierende Aufgaben übernehmen. Ein Schwerpunkt liegt dabei auf der Durchführung eigenständig entwickelter Schulungen: In Planung ist die praxisnahe Vermittlung von digitalen Anwendungen im Schulalltag für Mitschüler*innen und Lehrkräfte. In dieser Funktion unterstützen die Technik Scouts aktiv die Digitalisierung der Schule und vertiefen gleichzeitig ihre eigene Medienkompetenz. Die Aufgaben der AG wandeln sich damit von der reinen Wartung hin zu einem wichtigen Baustein der digitalen Schulentwicklung.

Evangelisches Gymnasium Nordhorn

Nordhorn

Kontakt

Bernhard-Niehues-Straße 51, 48529 Nordhorn

sekretariat@egn-noh.de, hauke.held@egn-noh.de, technikscouts@egn-noh.de

www.evangelisches-gymnasium-nordhorn.de

Ansprechperson(en)

Hauke Held

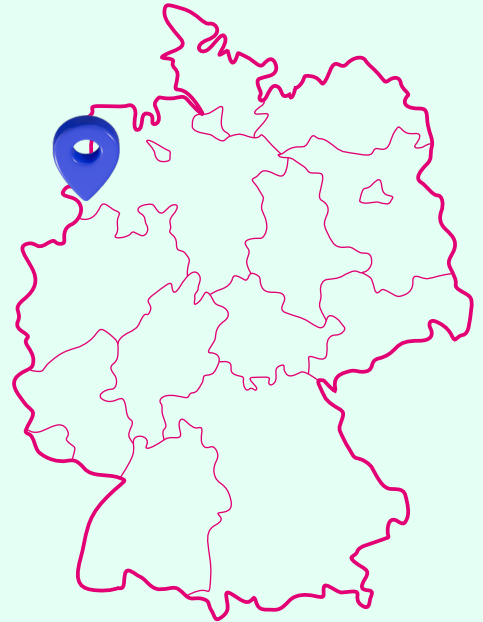
Klassenstufe(n)

7–11

Einführung

2026

Technik Scouts: 8



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen Schüler*innen und Lehrkräfte bei technischen Fragen im Schulalltag. Sie sind Ansprechpersonen für digitale Endgeräte, Anwendungen und Softwareentwicklung und helfen bei Einrichtung, Nutzung sowie Fehlerdiagnose und -behebung. Zudem sollen sie künftig schulische Veranstaltungen, Schulungen und Workshops mitgestalten, um die Medienkompetenz der Schulgemeinschaft zu stärken und die digitale Infrastruktur aktiv weiterzuentwickeln.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Ein Treffen findet jeden Mittwoch für 80 Minuten statt, um aktuelle Aufgaben zu besprechen, technische Probleme zu bearbeiten und Projekte zu planen. Zusätzlich wird jeden Freitag in der zweiten Pause eine Technik-Sprechstunde angeboten, in der Schüler*innen und Lehrkräfte Unterstützung bei technischen Fragen erhalten. Der regelmäßige zeitliche Aufwand beträgt somit rund 100 Minuten pro Woche. Durch schulische Veranstaltungen, besondere Projekte oder technische Einsätze kann sich der Zeitaufwand durchaus verändern.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

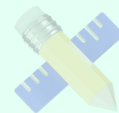
Die Technik Scouts stärken Schüler*innen in einer digitalen Welt. Sie unterstützen im technischen Alltag, fördern digitale Souveränität, Medienkompetenz und den reflektierten Umgang mit Technologien. Gleichzeitig erleben sie Selbstwirksamkeit, übernehmen Verantwortung und arbeiten kooperativ in jahrgangsübergreifenden Teams. Kreativität, Problemlösen und berufliche Orientierung werden ebenso gefördert wie die Weiterentwicklung der schulischen Infrastruktur.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die neuen Technik Scouts am EGN sollen auch in Zukunft den Ausbau der digitalen Ausstattung der Schule unterstützen. Geplant ist, zusätzliche Aufgabenbereiche zu übernehmen, beispielsweise die Unterstützung bei neuen Softwarelösungen, die Betreuung von Schulveranstaltungen sowie die Mitwirkung an Medien- und Digitalprojekten. Mit wachsender Nachfrage soll das Team erweitert werden, damit noch mehr Schüler*innen ihre technischen Fähigkeiten einbringen können. Langfristig möchten wir die digitale Kompetenz an unserer Schule stärken und die Technik Scouts als festen Bestandteil des Schullebens etablieren.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Marienschule

Offenbach am Main

Kontakt

Ahornstraße 33, 63071 Offenbach am Main
cleeser@marienschule-offenbach.de
www.marienschule-offenbach.de

Ansprechperson(en)

Christian Leeser

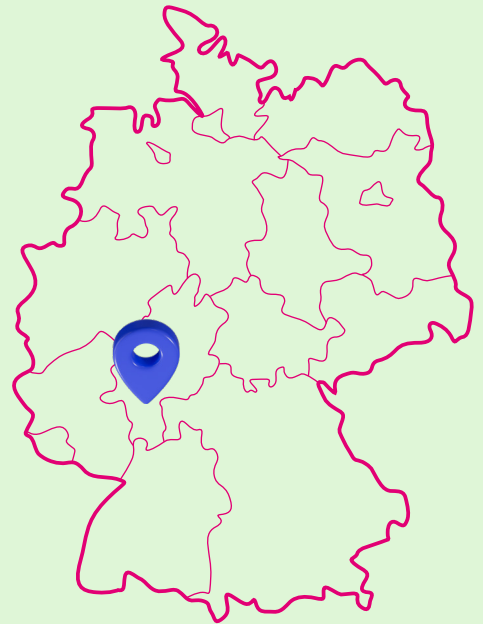
Klassenstufe(n)

5–11

Einführung

2025

Technik Scouts: 13



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts der IT-Werkstatt-AG übernehmen vielfältige IT-Unterstützungsaufgaben: Sie bereiten gespendete und ausgemusterte Geräte auf (Hardwareprüfung, OS-Installation), warten die Rechner in Fachräumen und identifizieren Hard- sowie Softwareprobleme. Ein zentraler Aspekt ist die Peer-to-Peer-Unterstützung bei technischen Fragen. Methodisch arbeiten die Schülerinnen jede Woche an „ihren“ eigenen PCs, führen systematische Wartungen (Updates, Datenträgerbereinigung) durch und verfolgen eigene Projekte, etwa Experimente mit Linux oder Hardwareforschung.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Das Engagement umfasst wöchentlich zwei feste Unterrichtsstunden im Rahmen der regulären AG-Zeit. In dieser Phase finden zentrale Einführungen, gemeinsame Projekte und die strukturierte Geräteaufbereitung statt. Für besonders motivierte Schülerinnen besteht zudem die Möglichkeit, Aufgaben wie begonnene Reparaturen oder kleinere administrative Tätigkeiten in individuellen Zusatzzeiten freiwillig fortzuführen. Die AG ist so organisiert, dass alle Mitglieder verlässlich zwei Wochenstunden einbringen, während zusätzliche Engagementmöglichkeiten offenstehen.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Das Projekt fördert gezielt die Selbstständigkeit und Problemlösungskompetenz durch die Verantwortung für die eigene Hardware. Mittels Gamification vermitteln wir komplexe Wartungsaufgaben spielerisch und nachhaltig. Ein Kernziel ist das Peer-to-Peer-Lernen über Altersgrenzen hinweg, was den sozialen Zusammenhalt stärkt. Durch die Aufbereitung von Altgeräten für Mitschülerinnen leisten die Scouts zudem einen wertvollen Beitrag zur digitalen Teilhabe und Nachhaltigkeit, während sie durch sichtbare Erfolge ihr eigenes Selbstvertrauen stärken.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Zukünftig sollen die Scouts als feste Ansprechpartnerinnen für die gesamte Schulgemeinschaft etabliert werden. Geplant ist ein erweiterter Support für Lehrkräfte bei niedrigschwelligen Problemen mit Tablets oder Präsentationstechnik. Ein Schwerpunkt liegt auf der Professionalisierung der Geräteaufbereitung für Mitschülerinnen zur Förderung digitaler Teilhabe und Nachhaltigkeit. Zudem ist der Aufbau einer Dokumentations- und Supportstruktur angedacht, um die neu formierte AG langfristig als zentrale Kompetenzstelle im Schulalltag zu integrieren.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Friedensschule Osnabrück

Osnabrück

Kontakt

Hakenstraße 13, 49074 Osnabrück
sekretariat@friedensschule-osnabrueck.de
www.friedensschule-osnabrueck.de

Ansprechperson(en)

Jan Schlichting, Julian Rahe

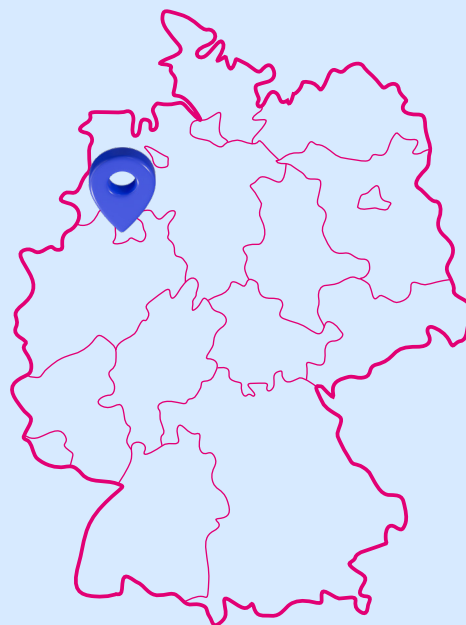
Klassenstufe(n)

8–10

Einführung

2024

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen sowohl Lehrkräfte als auch Lernpartner*innen bei akuten Fragen zur Nutzung ihrer Tablets im Unterricht. Dazu gehören der Umgang mit der Lernplattform, die Bedienung von Apps und die Einführung neuer Lernpartner*innen – insbesondere in Jahrgang 5 – in die digitale Lernumgebung. Bei Problemen im Schulalltag steht der iPad-Service schnell, digital und unbürokratisch zur Verfügung: Lernpartner*innen aus dem Projekt bieten technischen Support, erklären Anwendungen, helfen bei Updates, Fehlern und kleineren Reparaturen.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsumfang beläuft sich auf 5–8 Stunden pro Woche à 75-Minuten-Blöcken. Es findet wöchentlich eine Teamsitzung statt, in der die Hardware und Aufgaben besprochen und kontrolliert werden. Weiterhin werden gemeinsam weitere Projekte entwickelt (z. B. Schulung neuer Jahrgänge im Umgang mit Technik).



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

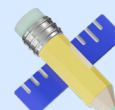
Das Projekt baut technische Medienkompetenz weiter aus. Durch Mediensprechstunden und feste Servicezeiten sind die Technik Scouts für alle ansprechbar und können unkompliziert bei technischen Fragen und Reparaturen weiterhelfen. Weiterhin ermöglicht das Projekt ein Peer-to-Peer-Lernen, mit dem gleiche Alters- und Interessengruppen von- und miteinander Wissen erwerben können. Auch außerhalb von Unterricht fördern verschiedene Projekte die Identifikation mit der Schule, da diese selbstständig und selbstorganisiert arbeiten können.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

- Weitere Projekte werden übernommen und realisiert, wie z. B. Robotik und Veranstaltungstechnik
- Förderung von Mädchen im Verständnis technischer Bereiche
- Ausbildung für folgende Jahrgänge



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Pelizaeus-Gymnasium

Paderborn

Kontakt

Gierswall 2, 33102 Paderborn

pelizaeus@paderborn.de

www.pelizaeus.de

Ansprechperson(en)

Birgit Hilkenbach

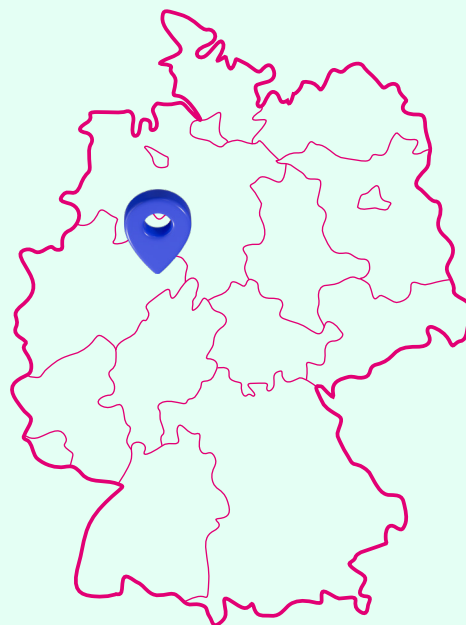
Klassenstufe(n)

8–10

Einführung

2016/2022

Technik Scouts: 13



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen die digitale Infrastruktur der Schule: Sie betreuen die Computerräume, beheben kleinere technische Störungen und kümmern sich um die Verwaltung der schulischen iPads, einschließlich Konfiguration und Updates. Darüber hinaus stehen die Technik Scouts Schüler*innen und Lehrkräften als Ansprechpartner*innen bei technischen Fragen zur Verfügung und unterstützen sie im Umgang mit digitalen Medien und Geräten. Bei schulischen Veranstaltungen übernehmen sie Aufgaben in der Licht-, Ton- und Medientechnik.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Arbeitsaufwand der Technik Scouts beträgt durchschnittlich etwa eine Stunde pro Woche, kann jedoch variieren. Regelmäßig finden wöchentliche Treffen zur Kontrolle und Wartung der technischen Ausstattung sowie zur Organisation, Reflexion und Weiterentwicklung von Projekten statt. In besonderen Arbeitsphasen, wie zum Beispiel vor zentralen Prüfungen oder im Rahmen schulischer Veranstaltungen, erhöht sich der zeitliche Aufwand durch die Vorbereitung digitaler Endgeräte sowie den Auf-, Abbau und die Betreuung der Licht-, Ton- und Medientechnik.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts übernehmen Verantwortung für die digitale Infrastruktur der Schule und gestalten den Schulalltag aktiv mit. Dabei stärken sie ihre Selbstständigkeit, Zuverlässigkeit und ihr Selbstvertrauen. Durch die eigenständige Lösung technischer Aufgaben erwerben sie praxisnahe Medien-, IT- und Technikkompetenzen. Im Austausch mit Mitschüler*innen und Lehrkräften entwickeln sie Kommunikations- und Teamfähigkeit. Gleichzeitig erhalten sie Einblicke in technische Berufsfelder und fördern ihre persönliche Entwicklung.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Zur Weiterentwicklung des Projekts ist künftig pro Schulhalbjahr ein Workshop-Tag vorgesehen. Dieser bietet den Technik Scouts die Möglichkeit, technische Schwerpunktthemen praxisnah zu vertiefen und neue Kompetenzen zu erwerben. Regionale Unternehmen möchten sich dabei aktiv einbringen und die fachliche Qualifizierung der Schüler*innen unterstützen. Durch gemeinsame Projekte mit der Computer-AG der Jahrgangsstufen 5–7 sollen zudem frühzeitig interessierte Schüler*innen an die Arbeit der Technik Scouts herangeführt und für ein späteres Engagement gewonnen werden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Medien Campus Babelsberg

Potsdam

Kontakt

Großbeerenstraße 189, 14482 Potsdam

sekretariat-medien-campus@gesa-ag.de

www.neue-gesamtschule-babelsberg.de, www.babelsberger-filmgymnasium.de

Ansprechperson(en)

Christian Schloßnickel

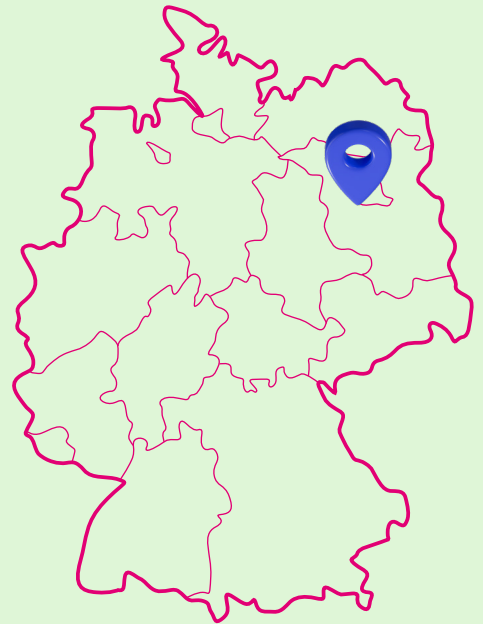
Klassenstufe(n)

8–11

Einführung

2018

Technik Scouts: 15



Aufgabenbereiche

Am Anfang des Schuljahres hält die AG Technik Scouts die Einführungsveranstaltung „Tech Basics“ im 7. Jahrgang ab. Damit führt sie in die Arbeit mit dem Tablet ein und übt sie anhand definierter Beispiele. In der Veranstaltungsreihe „Tech Vances“ bietet die AG monatlich Weiterbildungsmöglichkeiten für Schüler*innen zu wechselnden Themen an. Sie nutzt hierfür das Mittagsband und bietet in 30 Minuten insbesondere Einführungen in spezifische Apps wie auch kleine Übungsaufgaben an. So möchte die AG eine Nutzungsmotivation und einen Kompetenzaufbau bei den Teilnehmenden erreichen. Zudem hilft sie in der wöchentlichen Sprechstunde Mitschüler*innen und Lehrkräften bei technischen Herausforderungen. Unter anderem hat sie innerhalb der Projektgruppen einen 360-Grad-Multimedia-Rundgang erstellt, mit dem Einrichten des School Media Hubs begonnen und das Schülerradio MCB Radio aufgebaut.



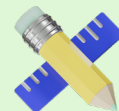
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Die AG trifft sich zweimal wöchentlich innerhalb des Mittagsbands. Zudem nutzt sie Projektwochen dafür, ihre Arbeit weiterzuentwickeln.

Pädagogische Ziele

Die AG entstand im Jahr 2018. Sie soll jungen, engagierten wie auch technikaffinen Schüler*innen die Möglichkeit eröffnen, in Peer-to-Peer-Situationen ihre Kompetenzen weiterzugeben und in eigenen Projekten zu erweitern. Lehrkräfte betreuen und beraten die Mitglieder bei ihren Arbeiten. Sie leiten sie durch verbindliche Zielvereinbarungen sowie die gemeinsame Entwicklung von Problemlösungsstrategien zum selbstorganisierten Lernen an.

Ausblick

Mit den Mitteln des DigitalPakts Schule 2019–2024 bieten sich der AG weitere Möglichkeiten und damit auch Arbeitsschwerpunkte – insbesondere im gestalterischen digitalen Arbeiten.

Neue Grundschule Potsdam

Potsdam

Kontakt

Flotowstraße 10, 14480 Potsdam
info@neue-grundschule-potsdam.de
www.neue-grundschule-potsdam.de

Ansprechperson(en)

Ulrike van der Meer

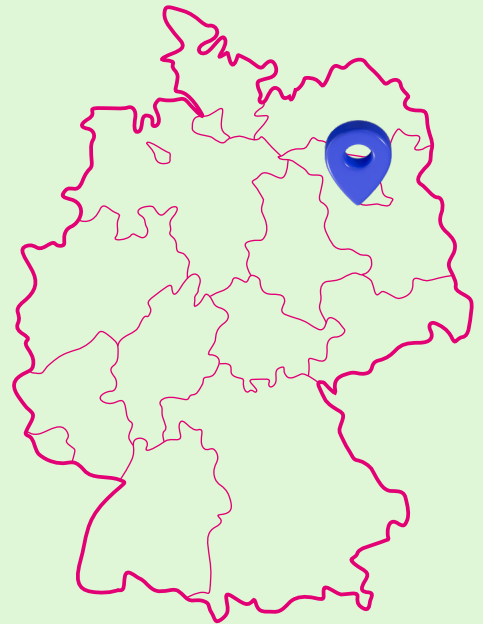
Klassenstufe(n)

4 und 5

Einführung

2022

Technik Scouts: 6



Aufgabenbereiche

Die iPad-Piloten unterstützen Lehrkräfte im Unterricht bei technischen Fragen, helfen Mitschüler*innen bei der Gerätebedienung und sorgen für einen reibungslosen Unterrichtsablauf. Sie absolvieren eine wöchentliche Schulung, übernehmen die Pflege der iPads (Dateiverwaltung, App-Kontrolle, Schadensdokumentation, Software-Updates) und erproben neue Technologien wie den 3D-Drucker. Künftig schulen sie eigenständig jüngere Schüler*innen der Jahrgänge 2 und 3 in zentralen Apps und fungieren als digitale Multiplikator*innen im Schulleben.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die iPad-Piloten wenden wöchentlich 60 Minuten für ihre Aufgaben auf. In der Einführungsphase umfasste dies vor allem eine strukturierte Schulung über sechs Monate. Inzwischen unterstützen sie Lehrkräfte direkt im Unterricht und übernehmen kleinere organisatorische Tätigkeiten. Künftig kommen regelmäßige Gerätepflege und die Durchführung eigener Schulungen hinzu, sodass der Zeitaufwand bedarfsweise variieren kann.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die iPad-Piloten entlasten Lehrkräfte im Unterricht und bauen Hemmschwellen im Umgang mit digitalen Medien ab. Die Schüler*innen übernehmen Verantwortung, unterstützen Mitschüler*innen und entwickeln Selbstständigkeit sowie Problemlösefähigkeiten. Durch ihre besondere Rolle erwerben sie vertiefte Medienkompetenzen, die sie aktiv weitergeben, und tragen so zu einer nachhaltigen digitalen Kultur bei. Peer-to-Peer-Lernen, Teamfähigkeit und Anerkennung stärken zudem die Identifikation mit der Schule.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die iPad-Piloten sollen künftig eine feste Rolle im Schulleben übernehmen: Sie schulen jüngere Schüler*innen in grundlegenden Apps (Schulcloud, Pages, Keynote, BookCreator) und erproben neue Technologien wie den 3D-Drucker. Ein eigener Klassenraum steht als fester Arbeits- und Schulungs-ort zur Verfügung. Das Team soll schrittweise wachsen und die Rolle der iPad-Piloten als digitale Multiplikator*innen ausbauen – begleitet von einer Lehrkraft und ausdrücklich unterstützt von der Schulleitung.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Friedrich-Ludwig-Jahn Gymnasium

Rathenow

Kontakt

Jahnstraße 33, 14712 Rathenow
medienscouts@jahngymnasium-rathenow.de
jahngymnasium-rathenow.org

Ansprechperson(en)

Michael Flottron

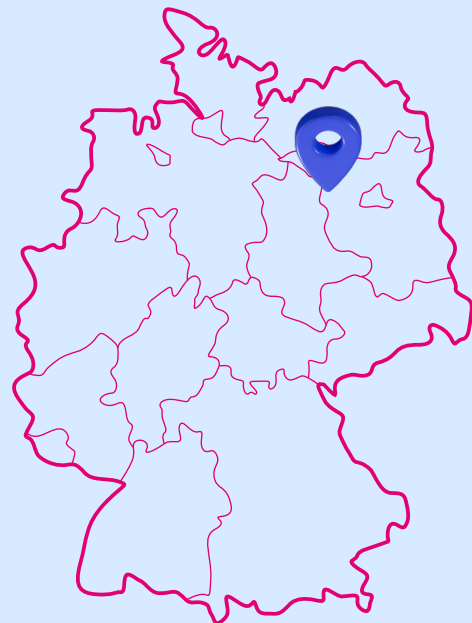
Klassenstufe(n)

5–10

Einführung

2022

Technik Scouts: 4



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts des Jahngymnasiums Rathenow übernehmen die Einführung in technische Geräte. Außerdem kümmern sie sich um Content, der auf Informationsscreens angezeigt wird, und planen und führen Workshops durch.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Grundsätzlich treffen sich die Technik Scouts einmal pro Woche für 60 Minuten. Durch Angebote wie iPad-Einführungen oder Workshops kommt manchmal auch weiterer Zeitaufwand hinzu.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

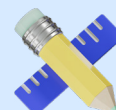
Das Projekt fördert die Medienkompetenz und den Umgang mit technischen Geräten. Es soll denen helfen, die zu Hause möglicherweise nicht die technischen oder sozialen Voraussetzungen haben. Außerdem soll es Einblicke in die große Vielfalt der Medienwelt geben.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

In Zukunft soll sich das Team vergrößern und es sollen weitere Angebote hinzukommen. So sind zum Beispiel Workshops für Grundschulen und ein technischer Support für Schüler*innen der Schule geplant. Außerdem soll die Arbeit an der Schulwebseite und einem Newsletter vertieft bzw. aufgenommen werden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Gymnasium Petrinum

Recklinghausen

Kontakt

Herzogswall 29, 45657 Recklinghausen
email@petrinum.schulen-re.de
petrinum.de

Ansprechperson(en)

Melanie Banken

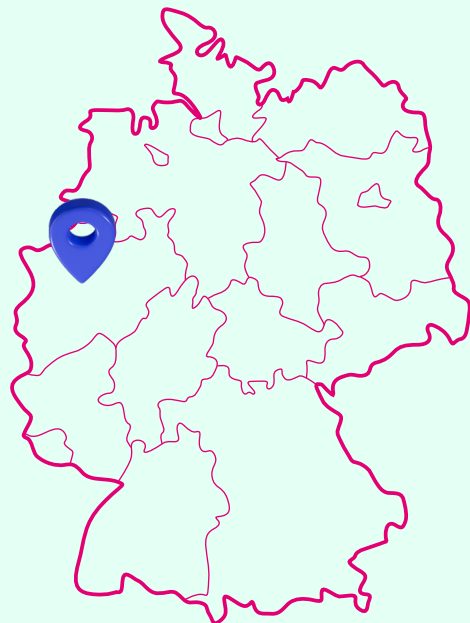
Klassenstufe(n)

8–13

Einführung

2019

Technik Scouts: 9



Aufgabenbereiche

Das Leitmotiv der AG Technik Scouts lautet, gemeinsam an einer digitalen Schule von morgen zu arbeiten. Zum einen werden die Mitglieder hierfür selbst im Umgang mit digitalen Medien unterwiesen. Zum anderen geben sie ihr Wissen an die Lehrkräfte und ihre Mitschüler*innen weiter. Dabei bilden sie zugleich ihre Expertise aus und verfeinern ihre Präsentationsfähigkeit. Die Aufgaben der AG sind von qualifizierender und anwendungsorientierter Art. Ein exemplarisches Beispiel: Die AG hat sich zunächst mit verschiedenen digitalen Tools und der Möglichkeit ihrer Bewertung befasst. Dazu hat sie Qualitätskriterien zusammengetragen, in die traditionelle sowie „neue“ Didaktik- und Kompetenzmodelle wie die 21st Century Skills eingeflossen sind. Die AG hat im Anschluss am pädagogischen Tag Workshops zu digitalen Tools durchgeführt, die sie mittels der Qualitätskriterienliste ausgewählt hat. Dabei ist sie mit ihren Lehrkräften in einen regen Austausch gekommen.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Das Engagement nimmt etwa eine Stunde pro Woche in Anspruch. In Projektendphasen sind auch zusätzliche Treffen am Wochenende sowie Onlinetreffen am Nachmittag notwendig.

Pädagogische Ziele

Die zwei maßgeblichen Prinzipien der AG sind Peer-Education und Teach-the-Teacher. Die Technik Scouts tauschen in einem Helfersystem und unter Einbindung digitaler kollaborativer Kommunikationsmöglichkeiten Erfahrungen aus und bauen ihre Expertise aus. Das Teach-the-Teacher-Prinzip bietet der AG die Möglichkeit, Ideen zur Schulentwicklung einzubringen. Dazu stellen sie den Lehrkräften regelmäßig in Workshops ihre Vorstellungen eines modernen, digitalen Unterrichts sowie einer Schule von morgen vor.

Ausblick

Die AG soll in Zukunft auch technische Tätigkeiten übernehmen. Sie könnte etwa bei der Administration der Schulgeräte unterstützen und technischen Support bei Mitschüler*innen leisten. Dazu ist geplant, Eltern mit Expertise für Schulungen einzusetzen.

Marie-Curie-Gymnasium

Recklinghausen

Kontakt

Görresstraße 5, 45657 Recklinghausen
email@mcg.schulen-re.de
mcg-re.de

Ansprechperson(en)

Tim Feldmann, Jörg Biewald

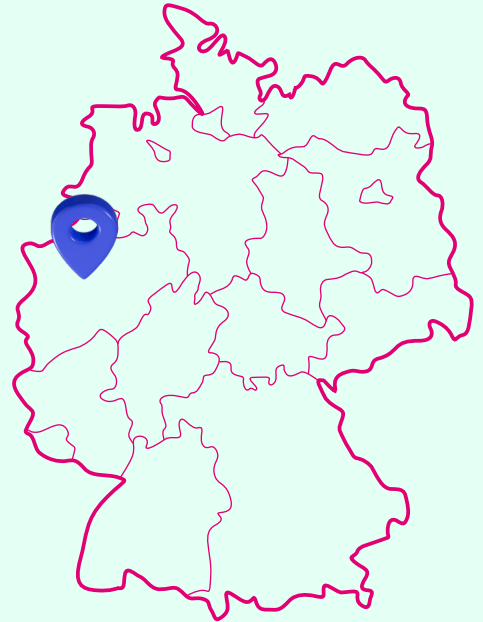
Klassenstufe(n)

8 und 9

Einführung

2026

Technik Scouts: 4



Aufgabenbereiche

Unsere DigiScouts übernehmen ein breites Aufgabenportfolio: Sie kümmern sich um Wartung und Reparatur von Geräten in den Schulräumen, führen Schulungen und Workshops zu Tools, Apps, AR/VR und Problemlösung für jüngere Schüler*innen und Lehrkräfte durch und unterstützen im Unterricht sowie in den Pausen als Ansprechpartner*innen bei technischen Fragen. Zudem begleiten sie digitale Projekte, etwa mit VR-Brillen, AR-Apps, Greenscreen-Technik oder im Creator Space, und geben ihr Wissen aktiv weiter, um andere zu motivieren und für Technik zu begeistern.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand variiert. In der Regel findet wöchentlich ein AG-Treffen statt, zusätzlich bieten die DigiScouts in den Pausen offene Sprechstunden an. Darüber hinaus werden sie flexibel und kurzfristig auf Zuruf bei akuten Problemen im Schulalltag eingesetzt, etwa bei technischen Störungen mit Beamern in Klassenräumen, und unterstützen bei Veranstaltungen. Dadurch schwankt der tatsächliche Zeitaufwand je nach Bedarf von Woche zu Woche.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

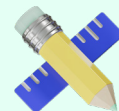
Das Projekt stärkt die digitale Kompetenz von Schüler*innen und fördert einen sicheren, kompetenten Umgang mit digitalen Medien. Besonderer Wert wird auf die Stärkung von Selbstwirksamkeit und eines positiven Selbstbildes gelegt. Durch Peer-to-Peer-Lernen geben die DigiScouts ihr Wissen an Mitschüler*innen weiter und verankern digitale Bildung nachhaltig in der Schule. Zugleich übernehmen die Schüler*innen aktiv Verantwortung und gestalten die digitale Zukunft ihrer Schule mit, was ihre Identifikation mit der Schule stärkt.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die DigiScouts wollen sich künftig verstärkt mit Problemlösung und technischen Feinheiten bei der iPad-Nutzung sowie mit Anwendungen von VR und AR im Schulalltag beschäftigen. Auch die Synchronisation und Fehlerbehebung bei OneNote und Teams sollen weiter vertieft werden. Zudem übernehmen erfahrene Scouts zunehmend die Schulung neuer Gruppen und bilden so den Nachwuchs selbst aus, wodurch das Team kontinuierlich wächst. Neue, spannende Themen werden dabei stets offen aufgenommen, sodass sich das Aufgabenfeld der DigiScouts stetig weiterentwickelt.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Goethe-Gymnasium Regensburg

Regensburg

Kontakt

Goethestraße 1, 93049 Regensburg

goethe-gymnasium@schulen.regensburg.de

www.goegy.de

Ansprechperson(en)

T. Schmidbauer, R. Vater, B. Vogl

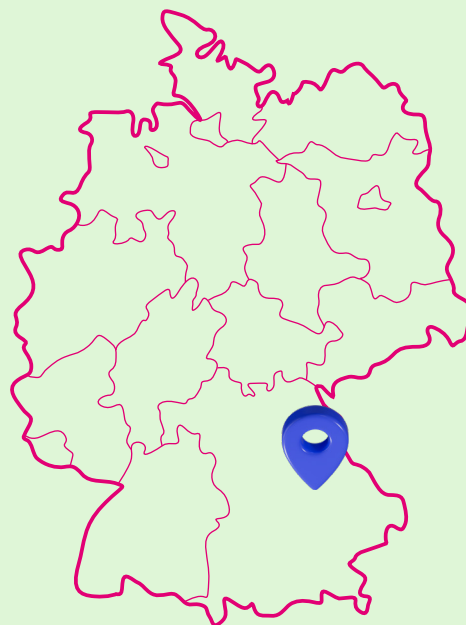
Klassenstufe(n)

5–13

Einführung

Schrittweise seit 2020, in der aktuellen Struktur etwa seit 2023/24

Technik Scouts: 70



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts am Goethe-Gymnasium unterstützen im Unterricht bei typischen Technikfragen und begleiten schulische Veranstaltungen. In jeder Klasse helfen Technik- und Medienwarte bei Präsentationstechnik, Audio und kleineren Anwendungsproblemen. Spezialisierte Teams wirken bei Konzerten, Theateraufführungen und dem Schulfest mit, indem sie Auf- und Abbau von Ton- und Lichttechnik im schulischen Rahmen unterstützen und die technische Betreuung der Aufführung/ Veranstaltung leisten. Alle Aktivitäten erfolgen altersgerecht, angeleitet und unter Verantwortung der zuständigen Lehrkräfte.



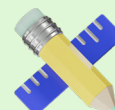
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand ist je nach Rolle und Phase sehr unterschiedlich. Die Technik- und Medienwarte haben im Schnitt ein bis zwei kurze Einsätze pro Woche im Unterricht und nehmen an wenigen Treffen bzw. Schulungen pro Schuljahr teil. Im Umfeld von Konzerten, Theateraufführungen oder dem Schulfest steigt der Aufwand im Sound- und Veranstaltungsteam zeitweise deutlich an (z. B. zusätzliche Nachmittage für Auf- und Abbau). Insgesamt richtet sich das Engagement nach Interesse, Erfahrung und schulischer Belastung.

Pädagogische Ziele

Das Projekt stärkt Selbstständigkeit, Verantwortungsbewusstsein und Teamfähigkeit. Die Technik Scouts erleben, dass ihr Wissen der Schulgemeinschaft konkret hilft und sie den Schulalltag mitgestalten. Zugleich fördert die Arbeit technische Grundbildung, problemlösendes Denken und reflektierten Umgang mit digitalen Medien. Durch Peer-Learning unterstützen Schüler*innen andere Lernende und Lehrkräfte. Unterschiedliche Begabungen können praktisch eingebracht werden, was die Identifikation mit der Schule und das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten wachsen lässt.

Ausblick

Künftig soll das Projekt Wissen noch systematischer zwischen älteren und jüngeren Technik Scouts weitergeben, etwa durch feste Übergaben und einfache Hilfsmaterialien. Der Support in digital geprägten Lernumgebungen, insbesondere in Tabletklassen, soll ausgebaut werden (z. B. Unterstützung bei sinnvoller Dateioorganisation oder bei häufigen Anwendungsfragen). Langfristig soll das Team behutsam wachsen und als verlässliche, pädagogisch begleitete Schnittstelle zwischen Technik, Unterricht und Schulleben wirken.

Albert-Einstein-Gymnasium

Sankt Augustin

Kontakt

Alte Marktstraße 7, 53757 Sankt Augustin
sekretariat@aeg-online.de
albert-einstein-gymnasium.de

Ansprechperson(en)

Nicolai Nowak

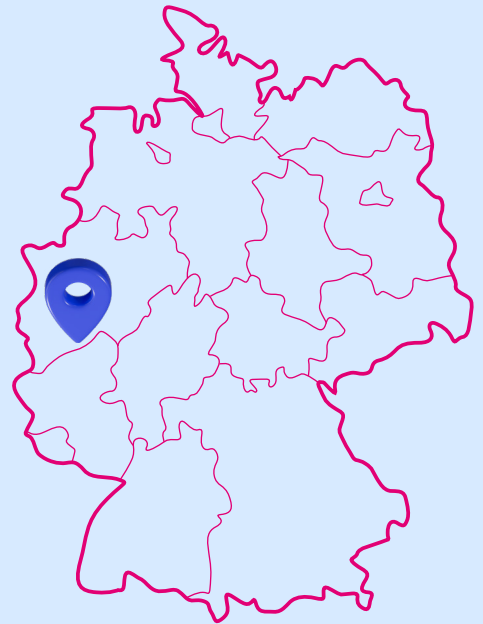
Klassenstufe(n)

7–10

Einführung

2025

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen die Schulgemeinschaft des AEG bei der Nutzung der digitalen Infrastruktur. Sie begleiten die iPad-Einführungswoche der Jahrgangsstufe 6, führen Schulungen zu Apps, digitaler Organisation und sicherer Mediennutzung durch und beraten Mitschüler*innen im Schulalltag. Zudem prüfen sie regelmäßig Medienräume, Beamer und Apple TV, unterstützen bei schulischen Veranstaltungen mit Ton-, Licht- und Präsentationstechnik und bringen ihre Perspektive in die Weiterentwicklung der digitalen Lernumgebung ein.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Technik Scouts treffen sich wöchentlich für eine Doppelstunde im Rahmen ihrer AG. Dort werden Projekte geplant, technische Prüfungen vorbereitet und Unterstützungsangebote organisiert. Hinzu kommen kleinere Einsätze im Schulalltag, etwa bei technischen Fragen oder Problemen in Klassenräumen. Während der jährlichen iPad-Einführungswoche entsteht ein erhöhter Zeitaufwand, da die Scouts die Schüler*innen intensiv bei der unterrichtlichen Nutzung der iPads begleiten.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts fördern digitale Handlungskompetenz, Verantwortungsbewusstsein und Selbstwirksamkeit. Die Schüler*innen übernehmen aktiv Aufgaben für die Schulgemeinschaft und erleben, dass ihr Wissen einen konkreten Mehrwert schafft. Durch das Peer-to-Peer-Lernen vermitteln sie technische Inhalte auf Augenhöhe und stärken gleichzeitig ihre Kommunikations- und Teamfähigkeit. Darüber hinaus werden Mitgestaltung, Partizipation und demokratische Beteiligung gefördert, da die Scouts die digitale Entwicklung der Schule aktiv mitgestalten und ihre Ideen einbringen.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Die Technik Scouts sollen sich zu einem festen Bestandteil der digitalen Schulentwicklung am AEG entwickeln. Geplant sind regelmäßige Schulungen für Schüler*innen und Lehrkräfte, Technik-Sprechstunden und eine stärkere Einbindung in schulische Veranstaltungen. Zudem soll die Zusammenarbeit mit den Medienscouts weiter ausgebaut werden. Langfristig werden die Scouts verstärkt Aufgaben bei der Betreuung der Medienräume, der Erprobung neuer Anwendungen und der Weiterentwicklung der digitalen Lernumgebung übernehmen. Auch eine Erweiterung des Teams auf weitere Jahrgangsstufen ist vorgesehen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Städt. Ruhrtal-Gymnasium Schwerte

Schwerte

Kontakt

Wittekindstraße 6, 58239 Schwerte
schulleitung@rtg.schwerte.de
rtg.schwerte.de

Ansprechperson(en)

Mykola Gazki, Matthias Walter

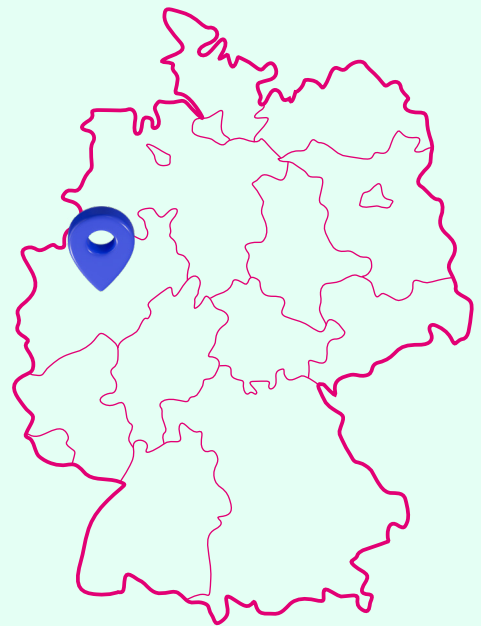
Klassenstufe(n)

9 und 10

Einführung

2016, Neuausrichtung 2026

Technik Scouts: 12



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen ihre Mitschüler*innen durch First-Level-Support, wobei am RTG ab Jahrgangsstufe 7 mit Convertibles gearbeitet wird, in der Sek. II gilt BYOD. Außerdem kümmern sie sich um die Einrichtung und Wartung digitaler Geräte. Die Technik Scouts helfen bei Software-, Hardware- und WLAN-Problemen, testen neue Anwendungen und Geräte, erstellen Anleitungen und führen Schulungen durch. Darüber hinaus fördern sie einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien und bringen ihre Erfahrungen in die Weiterentwicklung der schulischen IT-Infrastruktur ein.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Ausbildung der Technik Scouts erfolgt im Wahlpflichtunterricht „Junior-Ingenieur-Akademie“ der Jahrgänge 9 und 10 sowie ergänzend in einer wöchentlichen Technik-Scout-AG. Regelmäßige Supportangebote finden in ausgewählten Pausen und AG-Zeiten statt. Dort bearbeiten die Scouts technische Anfragen, richten Geräte ein und unterstützen bei der Nutzung digitaler Werkzeuge. Zusätzlich übernehmen sie bei Bedarf Schulungen, die Einführung neuer Geräte sowie in Ausnahmefällen kurzfristige Unterstützung bei technischen Störungen im Schulalltag.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Das Projekt fördert digitale, technische und soziale Kompetenzen in einer authentischen Lernumgebung. Die Technik Scouts erwerben vertiefte Kenntnisse in Informatik, Netzwerken und IT-Sicherheit, lernen systematische Problemlösung und übernehmen Verantwortung für die Schulgemeinschaft. Gleichzeitig werden Teamfähigkeit, Kommunikationskompetenz und Selbstwirksamkeit gestärkt. Durch praxisnahe Einblicke in technische Berufsfelder unterstützt das Projekt zudem die Studien- und Berufsorientierung im MINT-Bereich.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Ziele der Neuausrichtung der Technik Scouts ab 2026 sind eine langfristige und nachhaltige Etablierung in der Schulgemeinschaft und die weitere Professionalisierung der Technik-Scout-Ausbildung. Geplant sind eine stärkere curriculare Verankerung, ein eigener Arbeitsplatz sowie zusätzliche Qualifizierungsangebote zu Datenschutz, IT-Sicherheit und professionellen Supportstrukturen. Durch Kooperationen, Netzwerktreffen und den Austausch mit anderen Schulen soll das Projekt nachhaltig weiterentwickelt und die schulische Digitalisierung aktiv mitgestaltet werden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Städt. Gesamtschule am Michaelsberg

Siegburg

Kontakt

Zeitstraße 72, 53721 Siegburg
gesamtschule@ge-siegburg.de
ge-siegburg.de

Ansprechperson(en)

Julia Heiderscheidt

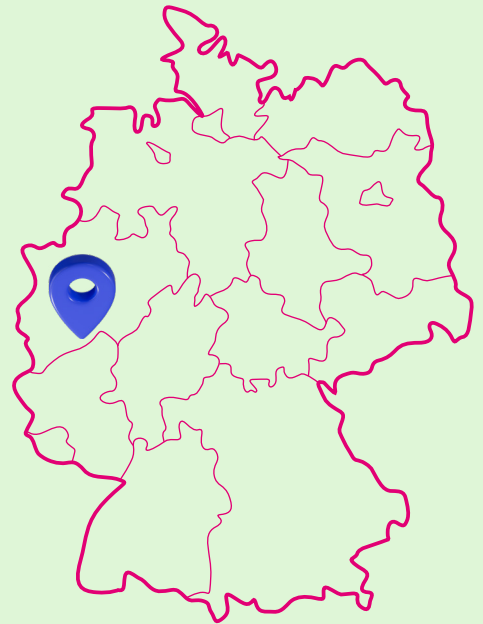
Klassenstufe(n)

8–EF

Einführung

2021

Technik Scouts: 7



Aufgabenbereiche

Die Schüler*innen übernehmen anwendungsorientierte Aufgaben (z. B. Testen von Apps für den Unterricht), qualifizierende Tätigkeiten (z. B. Schulungen von Lehrkräften und Mitschüler*innen) sowie technische Tätigkeiten (z. B. Wartung und Reparatur von Geräten). Neben der Entwicklung und Durchführung von Workshops rund um das Thema Mediennutzung und Social Media betreuen die Scouts seit dem Schuljahr 2024/25 außerdem die „iPad Sprechstunde“. Die IT der Stadt Siegburg ist zwar extern für die Verwaltung der Geräte zuständig, schnelle Hilfe bei kleineren Problemen sowie Aufnahme von Schäden oder eventuelle „Hard Resets“ übernehmen die Technik Scouts.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Wir treffen die Scouts einmal pro Woche für 45 Minuten. Darüber hinaus unterstützen die Scouts selbst in wechselnder Besetzung die iPad Sprechstunden dienstags und donnerstags. Workshops in den Jahrgängen 5/6 beanspruchen 90 Minuten und werden zweimal pro Schuljahr in allen vier Klassen des Jahrgangs durchgeführt.

Pädagogische Ziele

Das Projekt verfolgt mehrere pädagogische Ziele, die darauf ausgerichtet sind, die persönliche und soziale Entwicklung der Schüler*innen zu fördern. Durch ihre Tätigkeit als Medienscouts gewinnen die beteiligten Schüler*innen an Selbstvertrauen und entwickeln ein stärkeres Verantwortungsbewusstsein für sich und ihre Mitschüler*innen. Sie lernen, selbstständig zu arbeiten, Entscheidungen zu treffen und Verantwortung für ihre Projekte und die ihnen anvertrauten Aufgaben zu übernehmen. Die Peer-Education, also das Lernen von Gleichaltrigen, spielt eine zentrale Rolle in diesem Konzept. Sie senkt Hemmschwellen bei der Suche nach Hilfe.

Ausblick

Derzeit ist es geplant, die Medien-/Technik Scouts durch iPad Scouts zu erweitern, sodass es in jeder Klasse eine*n Expert*in für die iPads/Technik gibt. Diese sollen von den Medienscouts zusammen mit den Kolleg*innen ausgebildet und betreut werden.

Friedrich-Albert-Lange-Schule

Solingen

Kontakt

Altenhofer Straße 10, 42719 Solingen
schulleitung@fals-solingen.de
www.fals.de

Ansprechperson(en)

Sebastian Riege

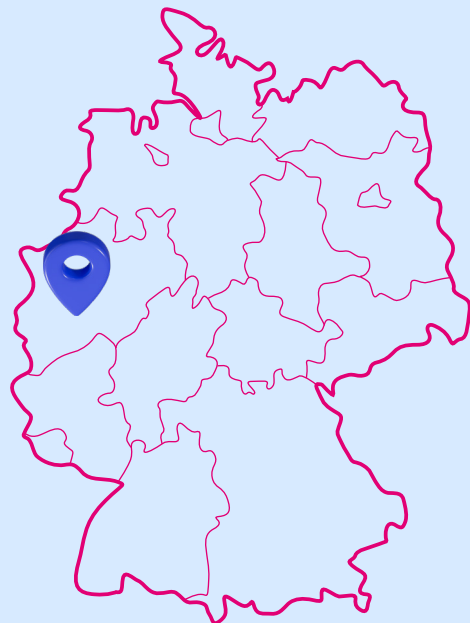
Klassenstufe(n)

8–10

Einführung

2024

Technik Scouts: 9



Aufgabenbereiche

Die Schüler*innen übernehmen den First-Level-Support der Schulhardware. Dies beinhaltet die Wartung und Reparatur der Klassenraumbeamer, die Administration der Tabletwagen und Reparatur und Neueinrichtung bei Hardwarewechsel durch den Schulträger. Darüber hinaus unterstützen die Scouts die Schule bei Sonderveranstaltungen und bieten vor Ort technischen Support an.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Technik Scouts treffen sich regelmäßig einmal pro Woche in der Mittagspause. Darüber hinaus leisten die Schüler*innen bei Bedarf zusätzliche Stunden.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

Ziel des Projekts ist die Schulung digitaler Kompetenzen der Schüler*innen. Die Technik Scouts unterstützen die Schule in allen digitalen Bereichen. Dabei sollen die Schüler*innen Spaß und Freude an der Arbeit mit Technik und kreative Lösungsstrategien entwickeln.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Zukünftig wird das Programm der Technik Scouts um eine Support-Stunde für Schüler*innen erweitert. Zudem werden aktuell Anleitungen zu den verschiedenen schulrelevanten technischen Systemen erstellt und ggf. durch Videoanleitungen ergänzt.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Theodor-Storm-Dörfergemeinschaftsschule

Todenbüttel

Kontakt

Hauptstraße 41, 24819 Todenbüttel
ts-dgs.todenbuettel@schule.landsh.de
www.ts-dgs.de

Ansprechperson(en)

Stefan Meßfeldt

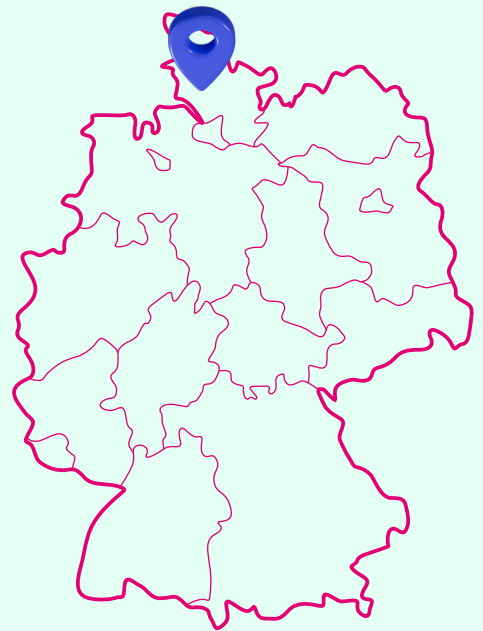
Klassenstufe(n)

9 und 10

Einführung

2020

Technik Scouts: 12



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts sind dafür verantwortlich, dass die von ihnen umgebauten PCs an der Schule reibungslos funktionieren und genutzt werden können. Sie zerlegen dafür alte Schul-PCs und behalten lediglich das Gehäuse, das Netzteil und das DVD-Laufwerk. Der Rest wird durch energieeffiziente neue Komponenten ersetzt. Dadurch lässt sich der Stromverbrauch von 100 W auf 30 W reduzieren und die Leistung versechsfacht sich. Die AG ist außerdem für die Beschaffung neuer Hardware sowie für Montage und Demontage der Geräte zuständig. Außerdem testet sie jedes Gerät, bevor es erstmals in Betrieb genommen wird.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Der Kurs findet zweistündig pro Woche statt. Bei Bedarf bleiben die Technik Scouts auch länger.

Pädagogische Ziele

Die AG-Mitglieder lernen, wie PCs funktionieren, und sie sollen sich selbst helfen können, falls einzelne Komponenten defekt sein sollten. Darüber hinaus wird ihre Teamfähigkeit gestärkt, weil sie im Team kooperativ arbeiten. Die AG erfährt außerdem, dass sie das Thema Nachhaltigkeit auch in ihre Lebenswelt überführen kann und nicht alles immer neu beschafft werden muss.

Ausblick

Die AG beschäftigt sich gerade mit der Reparatur von iPads und Notebooks. Hier gilt es herauszufinden, ob Schulen selbst in die Lage versetzt werden können, Geräte zu reparieren und deren Lebensdauer zu verlängern.

Humboldt-Gymnasium Trier

Kontakt

Augustinerstraße 1, 54290 Trier

verwaltung@hgt-trier.de

www.hgt-trier.de

Ansprechperson(en)

Ronja Mohn, Jan Illgen

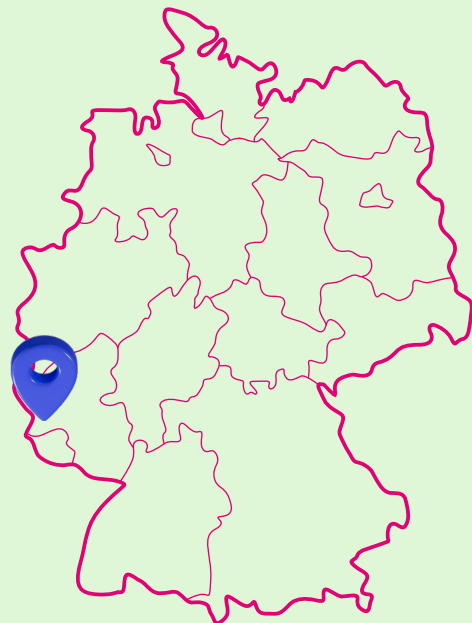
Klassenstufe(n)

9 und 10

Einführung

2026

Technik Scouts: 7



Aufgabenbereiche

Das Aufgabengebiet der TechScouts umfasst unter anderem die Begleitung neuer Tabletklassen, insbesondere bei der Einführung in den produktiven Einsatz des iPads und digitaler Werkzeuge. Darüber hinaus unterstützen sie Schüler*innen und Lehrkräfte im Rahmen von Schulungen, Workshops und einer Sprechstunde rund um Digitales. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Erprobung digitaler Anwendungen aus Schüler*innensicht, um deren Potenzial für den Unterricht zu bewerten und Impulse für die Weiterentwicklung digitaler Lernprozesse an der Schule zu geben.



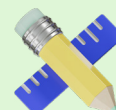
Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Im aktuellen Schuljahr fanden die Treffen der TechScouts nach Bedarf statt. Für das kommende Schuljahr sind regelmäßige zweistündige Teamtreffen geplant. Darüber hinaus wird wöchentlich eine „Digitalsprechstunde“ für die Schulgemeinschaft angeboten, die abwechselnd von verschiedenen TechScouts und Lehrkräften betreut wird. Neben dieser regelmäßigen Arbeit werden zudem punktuell Schulungsangebote geplant und das Team wird auf Einladung von Lehrkräften in den Unterricht eingebunden.

Pädagogische Ziele

Die TechScouts fördern die digitale Bildung an unserer Schule, indem sie Mitschüler*innen und Lehrkräfte bei einem kompetenten Umgang mit digitalen Medien unterstützen. Durch ihr Engagement tragen sie dazu bei, Hemmschwellen abzubauen und digitale Werkzeuge sicher und sinnvoll in den Schulalltag zu integrieren. Gleichzeitig übernehmen sie Verantwortung für die Schulgemeinschaft und bringen ihre Erfahrungen in die Weiterentwicklung digitaler Lernprozesse ein.

Ausblick

Zukünftig stehen insbesondere die Ausbildung weiterer TechScouts sowie der Ausbau der „Digitalsprechstunde“ im Fokus. Zudem ist geplant, das Aufgabenfeld der TechScouts zu erweitern und im Austausch mit Lehrkräften die gezielte und reflektierte Integration von KI in den Unterricht mitzugestalten.

Georg-Kerschensteiner-Berufskolleg des Rhein-Sieg-Kreises

Troisdorf

Kontakt

Kerschensteinerstraße 4, 53844 Troisdorf

info@bk-troisdorf.de

bk-troisdorf.de

Ansprechperson(en)

Anne Stein, Boris Sauer

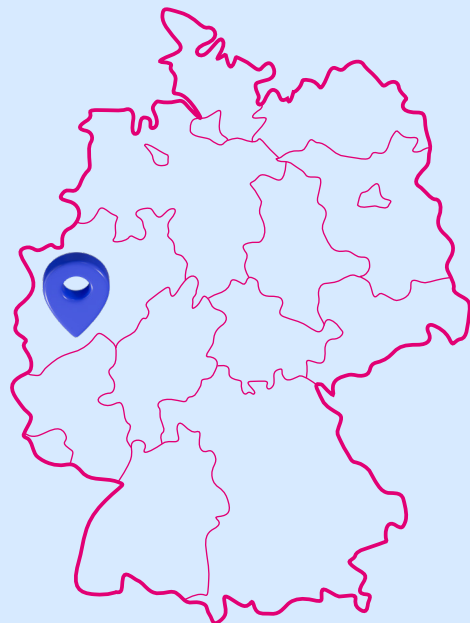
Klassenstufe(n)

11–13 (verschiedene Ausbildungsgänge)

Einführung

2023

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts übernehmen die Ton- und Bildtechnik bei schulischen Veranstaltungen wie Abschlussfeiern, leisten technische Hilfen für Mitschüler*innen und wirken bei der Betreuung von Surface-Leihgeräten mit, die über die Mediothek ausgegeben werden. In ihren regelmäßigen Treffen testen sie KI-Tools, strukturieren Prompts, erstellen beispielsweise Avatare, interaktive Weihnachtskarten oder Songs über das Berufskolleg und bringen eigene Tool-Erfahrungen mit ein. Zudem nehmen sie an Fortbildungen zur Nutzung der Smartboards teil und absolvierten den Kurs „Alce Your Exams“ des KI-Campus erfolgreich.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Die Teilnahme an der Technik-Scout-AG umfasst in der Regel eine halbe wöchentliche AG-Stunde sowie projektbezogene Einsätze nach Absprache. Hinzu kommen gelegentliche Termine für schulische Veranstaltungen (z. B. Abschlussfeiern, Tage der offenen Tür), Fortbildungen zu Boards und KI-Tools sowie die Teilnahme an externen Formaten.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

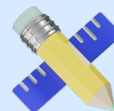
Die Technik-Scout-AG stärkt die Medien- und KI-Kompetenzen der teilnehmenden Schüler*innen und befähigt sie, digitale Werkzeuge reflektiert, kreativ und verantwortungsvoll einzusetzen. Durch projektbasiertes Arbeiten mit KI-Tools (z. B. Avatar-Videos, interaktive Karten, 360°-Aufnahmen, KI-Songs) werden Problemlösefähigkeit, Teamarbeit, Kommunikations- und Präsentationskompetenz gefördert. Gleichzeitig setzen sich die Scouts mit den Themen Datenschutz, Deepfakes, Bias und den gesellschaftlichen Auswirkungen von KI auseinander und übernehmen als Expert*innen eine Vorbildrolle innerhalb der Schulgemeinschaft.



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Ausblick

Perspektivisch können die Technik Scouts ihre Rolle innerhalb des KI-Gesamtkonzepts des Berufskollegs weiter ausbauen. Geplant ist, ihre Erfahrungen stärker in Schulentwicklungsprozesse einfließen zu lassen – etwa bei der Konzeption neuer KI-Assistenten oder der Gestaltung von Informations- und Präventionsangeboten zu digitalen Themen. Durch die weitere Teilnahme an Zertifikatskursen, Netzwerktagungen und Kooperationen mit externen Partnern tragen die Technik Scouts dazu bei, das Georg-Kerschensteiner-Berufskolleg als innovativen Lernort insbesondere im Bereich KI nachhaltig zu stärken.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Hedwig-Bollhagen-Gymnasium

Velten

Kontakt

Emma-Ihrer-Straße 7b, 16727 Velten
sekretariat@bollhagen-gymnasium.de
bollhagen-gymnasium.de

Ansprechperson(en)

Matthias Küster, Michael Martin

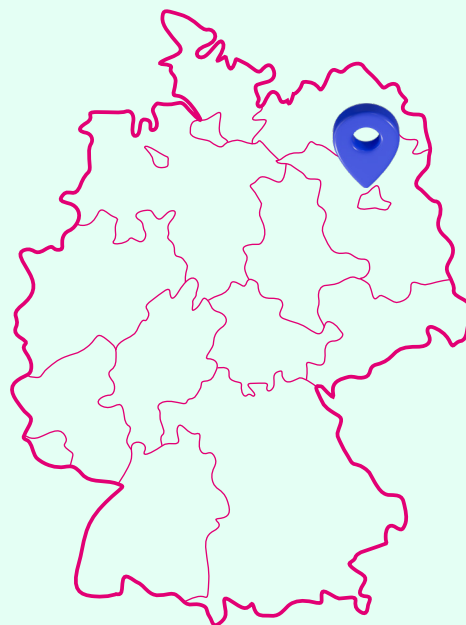
Klassenstufe(n)

7–12

Einführung

2014

Technik Scouts: 10



Aufgabenbereiche

Als Technik-AG sind wir dafür verantwortlich, dass alle schulischen Veranstaltungen, die über das Jahr anfallen, mit der nötigen Technik unterstützt werden. Beispiele sind die Begrüßungsfeier der neuen Siebtklässler*innen und die Verabschiedung der Abiturient*innen. Unsere zwei Herzensprojekte sind aber die alljährliche, schuleigene Disco und unser traditionelles Weihnachtskonzert. Wir sind bei der gesamten Planung sowie Vorbereitung ein wichtiger Bestandteil und stellen dabei Licht sowie Ton zur Verfügung.



Qualifizierende Aspekte

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsaufwand ist stets an die anstehenden Veranstaltungen gekoppelt. Daher ist die Technik-AG in manchen Wochen nicht aktiv gefragt. In anderen Wochen stehen Proben, Auftritte und der Auf- sowie Abbau an. In solchen Phasen ist mit mehreren Stunden pro Woche zu rechnen. Eine pauschale Stundenanzahl gibt es daher nicht. Die Arbeitszeit der Technik-AG fällt sowohl in den Unterricht als auch in die Freizeit der Teilnehmenden.



Technische Tätigkeiten

Pädagogische Ziele

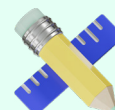
Die Teilnehmenden der Technik-AG erwerben verschiedenste Kompetenzen. Sie lernen, wie große Events geplant und vorbereitet werden müssen, wie ein Mischpult und die verschiedenen Teile unserer Ton- und Lichtanlagen miteinander funktionieren, wie man mit Druck vor und hinter der Bühne umgeht, wie man als Team Arbeit aufteilen kann und dabei harmonisch interagiert.



Anwendungsorientierte Aufgaben

Ausblick

Wir wollen in den nächsten Jahren unsere Fähigkeiten ausbauen und unsere Technik erweitern, sodass wir in Zukunft größere Projekte realisieren können. Außerdem hoffen wir auf eine gewisse Souveränität der Schulen bezüglich der eigenen Technik, um Dinge wie iPad-Wartungen selbst durchführen zu dürfen. Dazu kommen Ideen, die uns bei dem Telekomtreffen vorgestellt wurden. Darunter zählen eine kommende Gaming-Night und die Überarbeitung der Techniktage unserer 7. Klassen.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Theodor-Heuss-Gymnasium Waltrop

Kontakt

Theodor-Heuss-Straße 1, 45731 Waltrop

info@thg-waltrop.de

www.thg-waltrop.de

Ansprechperson(en)

Julia Hater

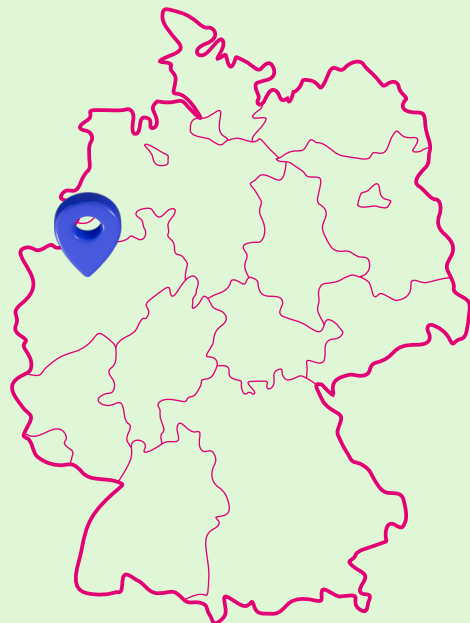
Klassenstufe(n)

8–Q1

Einführung

2022

Technik Scouts: 11



Aufgabenbereiche

Die Arbeit der Technik Scouts umfasst ein sehr breites Spektrum an Aufgaben. Die Einführung der iPads in den iPad-Klassen der Jahrgangsstufe 7 bereiten die Technik Scouts inhaltlich selbstständig vor und führen die Einführungstage mit 4-stündigen Workshops durch. Darüber hinaus stehen Technik Scouts den Lehrkräften auf Nachfrage als Assistenz für den Unterricht zur Seite. Einmal im Jahr findet für die 5. Klassen der Workshop „Start mit dem Smartphone“ als medienpädagogisches Angebot statt. Da das Feedback sehr positiv war, wurde das Programm jetzt auf einen Besuch in der 4. Klasse der Grundschule erweitert.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte
Aufgaben

Zeitlicher Aufwand

Die Technik Scouts treffen sich projektgebunden in der Vorbereitung und Durchführung von Angeboten sehr intensiv, haben aber keinen festen gemeinsamen Termin. Stattdessen können sich Schüler*innen als auch Kolleg*innen über die Kanäle der Schule bei den Technik Scouts mit ihren Anliegen melden, auf die dann flexibel und sehr zeitnah reagieren. Durchschnittlich engagieren sich die Technik Scouts eine Stunde pro Woche.

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts sind Teil eines Systems am THG Waltrop, in dem sich Schüler*innen für ihre Schule einsetzen, diese gestalten und weiterentwickeln: von Schüler*innen für Schüler*innen. Sie entwickeln ihre eigenen technischen und digitalen Fähigkeiten weiter, erleben aber auch viel Selbstwirksamkeit durch die Angebote, bei denen sie teilweise auch Lehrkräfte fortbilden.

Ausblick

Die Technik Scouts möchten die medienpädagogischen Angebote für die unteren Jahrgänge ausbauen, indem weitere Themen ausgearbeitet werden. Zudem sollen sie zukünftig in das Ticketsystem des Digitalisierungsteams der Lehrkräfte eingebunden werden, um kleinere technische und medienpädagogische Anfragen zu übernehmen. Die Zusammenarbeit mit den anderen Waltroper Schulen in der Präventionsarbeit soll perspektivisch ebenfalls weiter ausgebaut werden. Im neuen Jahrgang 8 sollen wie in jedem Jahr nach den Ferien neue Technik Scouts gewonnen werden.



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Städtisches Gymnasium Marianum Warburg

Kontakt

Brüderkirchhof 7, 34414 Warburg
post@marianum-warburg.de
marianumwarburg.de

Ansprechperson(en)

Robin Cordes, Jan Tillmann

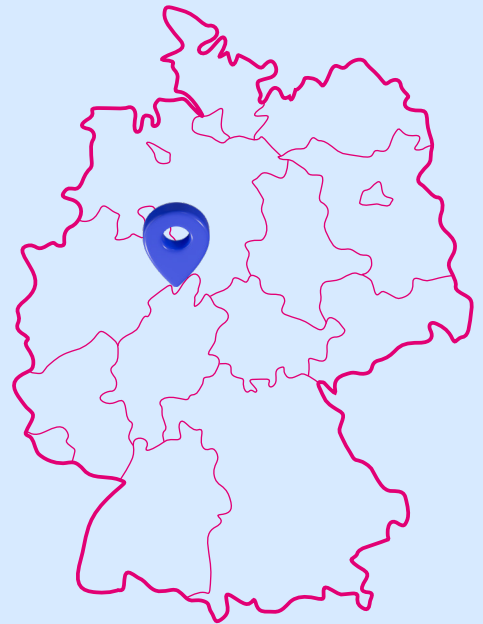
Klassenstufe(n)

10–13

Einführung

2025

Technik Scouts: 4



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts unterstützen die Schulgemeinschaft bei technischen und digitalen Fragestellungen im Schulalltag. Sie sorgen für die Einsatzbereitschaft digitaler Geräte wie iPads, Apple TV und Computer, helfen bei technischen Problemen und unterstützen Schüler*innen, Lehrkräfte und Eltern beim Einsatz digitaler Werkzeuge. Darüber hinaus entwickeln sie eigene Projekte, erstellen Anleitungen und führen Workshops zu Themen wie Computertechnik, 3D-Druck und digitalen Anwendungen durch. Als Bindeglied zwischen Schüler*innen, Lehrkräften und Administration bringen sie außerdem Ideen zur Weiterentwicklung der digitalen Schule ein.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Der zeitliche Aufwand variiert je nach Projektphase und aktuellen Aufgaben. Durchschnittlich investieren die Technik Scouts etwa ein bis zwei Stunden pro Woche. Sie stehen regelmäßig als Ansprechpartner*innen für technische Fragen zur Verfügung, bearbeiten eigenverantwortlich anfallende Aufgaben und treffen sich mindestens einmal monatlich zur Planung und Reflexion gemeinsamer Projekte.

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts erwerben praxisnah Kompetenzen im Bereich Hard- und Software und geben ihr Wissen im Sinne des Peer-to-Peer-Lernens an andere Schüler*innen weiter. Neben technischen Fähigkeiten werden insbesondere Teamfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein, Kommunikationsfähigkeit und selbstständiges Arbeiten gefördert. Durch die aktive Mitgestaltung digitaler Prozesse erleben die Jugendlichen Selbstwirksamkeit und übernehmen Verantwortung für ihre Schulgemeinschaft.

Ausblick

Perspektivisch soll das Technik-Scout-Team kontinuierlich wachsen und ein nachhaltiges Mentoring-System etablieren, in dem erfahrene Technik Scouts neue Mitglieder einarbeiten und begleiten. Darüber hinaus sollen die Scouts verstärkt eigene Projekte initiieren und Themen wie Künstliche Intelligenz, MakerSpace-Angebote, 3D-Druck sowie digitale Medienbildung in den Schulalltag einbringen. Ziel ist es, die Technik Scouts dauerhaft als festen Bestandteil der digitalen Schulentwicklung am Marianum zu etablieren.

Gutenbergschule

Wiesbaden

Kontakt

Mosbacher Straße 1, 65187 Wiesbaden

gutenbergschule@wiesbaden.de

www.gutenbergschule.org

Ansprechperson(en)

Christoph Ghoutschi-Rost

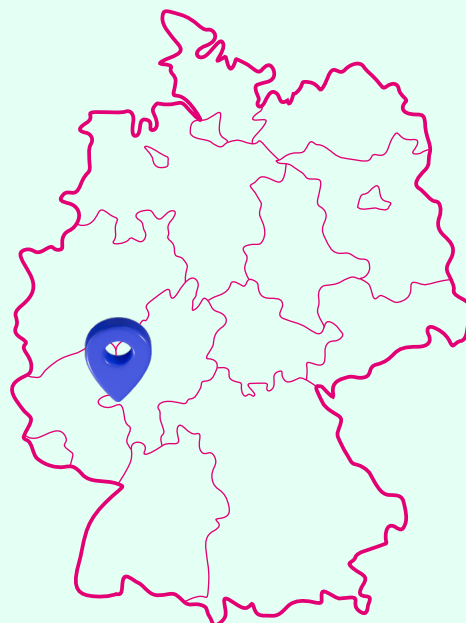
Klassenstufe(n)

7–13

Einführung

2019

Technik Scouts: 8



Aufgabenbereiche

Die IT-AG der Gutenbergschule übernimmt ein breites Aufgabenportfolio: Dazu gehören das Testen von Apps und Tools für den Unterricht, die Schulung von Lehrkräften und Mitschüler*innen (Peer-Learning) sowie technische Tätigkeiten wie die Wartung und Pflege von Geräten. Darüber hinaus unterstützt das Team die IT-Infrastruktur (Netzwerk, Hardware, Testen von Filtereinstellungen in Absprache mit dem Medienzentrum) und pflegt das neue digitale Informationssystem (Infoscreens) der Schule. Auch die Präsentation der Schularbeit bei überregionalen Netzwerktreffen gehört dazu.



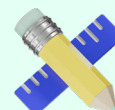
Qualifizierende Aspekte



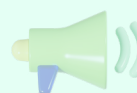
Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsumfang variiert. Durchschnittlich fallen etwa 1–2 Stunden pro Woche an. Die IT-AG trifft sich nicht wöchentlich, sondern bedarfsorientiert – dann aber intensiv auch für 4–6 Stunden, um an konkreten Fragestellungen und Projekten zu arbeiten. Zusätzlich nehmen die Technik Scouts an überregionalen Netzwerktreffen teil, zuletzt im April 2026 beim Treffen der Deutschen Telekom Stiftung in Köln.

Pädagogische Ziele

Die AG fördert digitale Kompetenzen und Eigenverantwortung in einem bewertungsfreien Raum auf Augenhöhe. IT-interessierte Schüler*innen bearbeiten reale Aufgaben der Schul-IT und schulen dabei gezielt Verlässlichkeit und Teamarbeit. Durch Peer-Learning vermitteln sie ihr Wissen an Mitschüler*innen und Lehrkräfte weiter. So stärkt die IT-AG die digitale Lehr-Lern-Kultur der gesamten Schulgemeinschaft und fördert die Identifikation der Schüler*innen mit ihrer Schule.

Ausblick

Die IT-AG plant, ihr Team weiter auszubauen (aktuell 8 Technik Scouts). Im Fokus stehen die Weiterentwicklung des neuen digitalen Informationssystems der Schule, ein verbesserter Peer-to-Peer-Support für die 1:1-Ausstattung mit iPads, ein internes Datenbanksystem für die Praktikumssuche sowie Workshops zu Netzwerkdesign, Serverarchitektur und IT-Sicherheit.

Bodelschwingh-Gymnasium Herchen

Windeck

Kontakt

Bodelschwinghstraße 2, 51570 Windeck

bodelschwingh-gymnasium@ekir.de

www.bgh-windeck.de

Ansprechperson(en)

Felix Scherfose

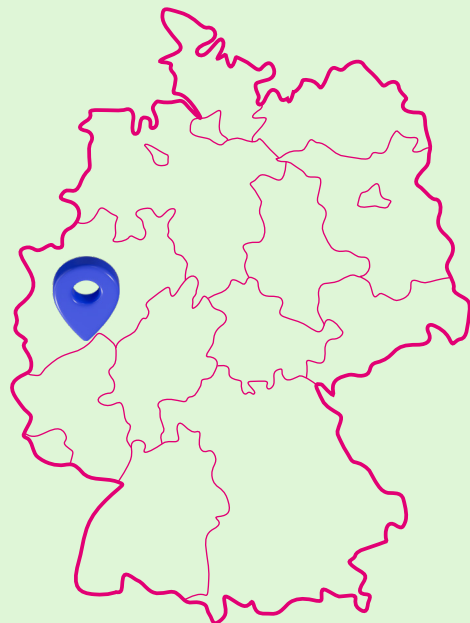
Technik Scouts: 4

Klassenstufe(n)

9 und 10

Einführung

2026



Aufgabenbereiche

Die Technik Scouts kümmern sich bei Problemen um die Technik in unseren Klassenräumen, installieren neue Hardware und sind für die Veranstaltungstechnik an unserer Schule verantwortlich.

Zeitlicher Aufwand

Der Arbeitsaufwand beträgt 90 Minuten pro Woche im Rahmen der Technik-AG.

Pädagogische Ziele

Die Technik Scouts an unserer Schule übernehmen Verantwortung für den Erhalt und die Pflege der digitalen Ausstattung und sind damit gleichzeitig ein Vorbild für jüngere Schüler*innen. Im Rahmen der Technik-AG haben unsere Technik Scouts die Möglichkeit, ihre besonderen Interessen und Begabungen im Schulalltag einzubringen und sich weiterzuentwickeln. Insbesondere bei Schulveranstaltungen wird ihre wichtige Arbeit regelmäßig sichtbar.

Ausblick

In Zukunft soll das Technik-Scout-Programm auch jüngere Schüler*innen ansprechen und die Gruppe insgesamt vergrößert werden, damit die Fülle der Aufgaben bewältigt und der Nachwuchs gesichert werden kann. Die Weiterbildung soll in Zukunft auch in Zusammenarbeit mit externen Partnern vorangetrieben werden.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben



Gestalterische Aspekte



Veranstaltungstechnik

Gauß-Gymnasium

Worms

Kontakt

Von-Steuben-Straße 31C, 67549 Worms

gauss@worms-gauss.de

gauss-worms.de

Ansprechperson(en)

Susann Kubicek, Martin Holl,
Sebastian Herbst, Nadine Wingert

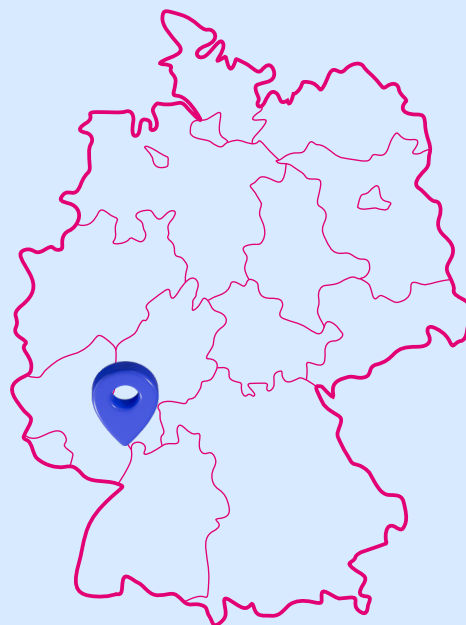
Technik Scouts: 28

Klassenstufe(n)

6–12

Einführung

2017



Aufgabenbereiche

Während der Pausen sowie vor und nach dem Unterricht besetzen die DigiSanis ihr Büro, organisieren die lehrer*innenbasierte Ausleihe und Rücknahme von iPads und sorgen dafür, dass die Geräte geladen sind. Darüber hinaus übernehmen sie regelmäßig die Kalibrierung von Smartboards sowie die Wartung peripherer Technik, erstellen Erklärvideos und leiten Nachwuchs-Sanis an. Auch langfristige Aufgaben gehören zum Portfolio: Dazu zählen unter anderem iPad-Updates, interne wie externe Fortbildungen sowie Mini-Workshops zur Förderung digitaler Kompetenzen in der Orientierungsstufe.



Qualifizierende Aspekte



Technische Tätigkeiten



Anwendungsorientierte Aufgaben

Pädagogische Ziele

Schüler*innen sind nicht nur Konsument*innen von Bildung: Sie wollen gestalten und selbst wirksam werden. Sie geben ihr Wissen an die Schulgemeinschaft weiter. Sie lernen: „Hier wird Partizipation ganz konkret erfahrbar.“ Und das ist eine Erfahrung, die unsere Schüler*innen direkt ins spätere Berufsleben mitnehmen, denn sie wissen, was sie können, und haben es gelernt, Vertrauen in ihre eigenen Fähigkeiten zu entwickeln.



Gestalterische Aspekte

Ausblick

Wir setzen auf einen Nachhaltigkeitskreislauf. Neue DigiSanis werden von den erfahrenen Schüler*innen eingearbeitet und ausgebildet. Neben dem Management der Tabletausleihe ist eine regelmäßige digitale Sprechstunde für die Lehrpersonen hinzugekommen, die wir weiter ausbauen wollen. Auch die Wartung und wie man am digitalen Whiteboard arbeitet, haben wir in unser Repertoire aufgenommen. Hinzu kommen jährliche Projektstage für Schüler*innen, die zum Teil durch DigiSanis geleitet werden. Im neuen Schuljahr möchten wir unsere DigiSanis im Bereich Teammanagement weiterqualifizieren.



Veranstaltungstechnik

Impressum

Herausgeber

Deutsche Telekom Stiftung
53262 Bonn
Tel. 0228 181 92001
kontakt@telekom-stiftung.de
www.telekom-stiftung.de

Ansprechpartner

Johannes Schlarb
Projektleiter Technik Scouts
Tel. 0170 79 89 699
johannes.schlarb@telekom-stiftung.de
telekom-stiftung.de/technikscouts

Layout

menschenskinder – Agentur für Design
und Nachhaltigkeit

Coverfoto

Phil Dera

Stand

Juli 2026

Copyright Deutsche Telekom Stiftung