



Carl-Bantzer-Schule Ziegenhain

MEDIENBILDUNGSKONZEPT

Konzept von 2019, Überarbeitung im April 2024

aktueller Stand: März 2025

Verfasserinnen: Gizem Akbas, Anne-K. Tomiuk

Unterstützung durch Christian Müller-Niepel, Christoph Schulze

(Fachbereich Informatik)

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung.....	3
2. Zielsetzung des Medienbildungskonzeptes an der CBS.....	4
3. Schul- und Unterrichtsentwicklung.....	5
4. IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf.....	9
5. Betriebs- und Servicekonzept.....	12
6. Fortbildungskonzept.....	15
7. Konzept der Elternarbeit.....	16
8. Zeitplan / Meilensteine.....	17
9. Evaluation.....	18
Anhang 1: Internes Curriculum für Informationstechnische Grundbildung (5./6. Kl.).....	19
Anhang 2: Internes Curriculum für Informatik.....	21

1. Einleitung

Dem Medienbildungskonzept liegt die Empfehlung der Kultusministerkonferenz „Medienbildung in der Schule“¹ und die als „Strategie der Kultusministerkonferenz“² konkretisierte Fassung „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) zugrunde. Daraus geht hervor, dass Medienbildung kein eigenes Fach sein könne, sondern gewissermaßen als Kulturtechnik Eingang in alle Fächer finden müsse. Ziel sei eine Weiterentwicklung des Unterrichts in allen Fächern hinsichtlich der Einbindung digitaler Medien sozusagen als Werkzeug und die Reflexion über Medien, also: Lernen *mit* und *über* Medien.

Die Medienbildung in der Schule bezieht sich laut KMK zum einen auf folgende Handlungsfelder (vgl. KMK 2012): Lehr- und Bildungspläne, Lehrerbildung, Schulentwicklung, Ausstattung und technischer Support, Bildungsmedien, Urheberrecht und Datenschutz, Außerschulische Kooperationspartner, Qualitätssicherung und Evaluation.

Zum anderen ist das Ziel der KMK, dass jedes einzelne Fach mit seinen spezifischen Zugängen zur digitalen Welt seinen Beitrag zur Medienbildung leistet. Zur Orientierung formuliert die KMK die „Kompetenzen in der digitalen Welt“. Hierbei werden sechs Kompetenzbereiche unterschieden:

- **Suchen und Verarbeiten:**
 - Internetrecherche, Quellennutzung, Speichern und Archivieren
- **Kommunizieren und Kooperieren:**
 - Soziale Netzwerke, Lerncloud und Onlinekurse
- **Produzieren und Präsentieren:**
 - Office-Programme, Präsentation, Referate, Hausaufgaben
- **Analysieren und Reflektieren:**
 - Kritische Bewertung von Inhalten, Reflektion des eigenen Handelns, Interessen und Quellen untersuchen
- **Problemlösen und Handeln:**
 - Programmieren, Anwenden, Technik-Risiken einschätzen
- **Schützen und sicher agieren:**
 - Chancen und Gefahren einschätzen, Datenschutz, informelle Selbstbestimmung, Urheberrecht

1 Kultusministerkonferenz (2012) Medienbildung in der Schule. In: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf (Abfragedatum: 15.3.24)

2 Kultusministerkonferenz (2016): Bildung in der digitalen Welt. Strategie der Kultusministerkonferenz. In: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf (Abfragedatum: 15.3.24)

Am 9.12.2021 hat die Kultusministerkonferenz eine ergänzende Empfehlung „Lehren und Lernen in der digitalen Welt“ beschlossen.³ „Die Ergänzung vertieft einzelne Aspekte der Strategie, reflektiert die Erfahrungen aus der Phase der Pandemie und stellt die Bedeutung der Unterrichtsqualität und Schulentwicklung beim Einsatz neuer Technologien heraus. Mit der ergänzenden Empfehlung wird der Fokus auf die notwendigen digitalen Schulentwicklungsprozesse und auf die Qualifizierung der Lehrkräfte in didaktischer und technischer Hinsicht gelegt – mit dem Ziel, die Qualität des Unterrichts zu verbessern.“⁴

2. Zielsetzung des Medienbildungskonzeptes an der CBS

Der Aufstieg der digitalen Technologie hat eine tiefgreifende Transformation unserer Welt bewirkt, die sämtliche Aspekte des Lebens und der Gesellschaft durchdringt. Die Unterscheidung zwischen Realität und Fiktion, zwischen authentischen Informationen und Falschmeldungen, wird aufgrund der zunehmenden Komplexität der digitalen Medienlandschaft immer herausfordernder. Deshalb ist es von entscheidender Bedeutung, dass die Schülerinnen und Schüler in der Schule frühzeitig mit Medien in Kontakt kommen und grundlegende Medienkompetenzen entwickeln. „Die Schule hat die Aufgabe, Schülerinnen und Schüler auf eine erfolgreiche Teilhabe an dieser Welt vorzubereiten.“⁵

Das bedeutet für die Carl-Bantzer-Schule Ziegenhain, dass sich konkrete Umsetzungsmöglichkeiten aufgrund des Strategiepapiers sowie deren Ergänzung im Schulprogramm widerspiegeln. Die notwendige Infrastruktur ist gegeben, so dass alle Personen in der Schule Zugang zu digitalen Medien haben.

[Die schulische Medienbildung] umfasst auch die Fähigkeit, sich verantwortungsvoll in der virtuellen Welt zu bewegen, die Wechselwirkungen zwischen virtueller und materieller Welt zu begreifen. [...] Wichtiges Ziel der Medienbildung ist die

3 Vgl. Kultusministerkonferenz (2021): Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“. In: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf (Abfragedatum: 07.02.2024)

4 <https://www.kmk.org/themen/bildung-in-der-digitalen-welt/strategie-bildung-in-der-digitalen-welt.html> (Abfragedatum: 07.02.2024)

5 Hessisches Kultusministerium (2019): Praxisleitfaden Medienkompetenz – Bildung in der digitalen Welt, S. 3

altersangemessene Fähigkeit, das wachsende Medienangebot kritisch zu reflektieren, daraus sinnvoll und bedürfnisbezogen auszuwählen und Medien sowohl für die Entwicklung der eigenen Persönlichkeit als auch für die individuelle Lebensgestaltung angemessen, kreativ und sozial verantwortlich zu nutzen.“⁶ Für den schulischen Unterricht bedeutet dies, dass in Zukunft ein Lernen sowohl mit den Medien als auch über die Medien erfolgen muss, was letztlich mit dem Begriff Mediensozialisation bezeichnet wird.

Eine notwendige Voraussetzung ist, dass eine ausreichende Bandbreite zur Verfügung steht, dass Lehrerinnen und Lehrer mit digitalen Endgeräten und Tools umgehen und sie für den Unterricht einsetzen können. Wenn diese Voraussetzungen erfüllt sind, können Schülerinnen und Schüler lehrerunabhängig an der CBS Medienbildungskompetenzen nach den sechs Kompetenzstufen erlernen sowie in vielfältiger und auch kritischer Weise im Unterricht umsetzen.

3. Schul- und Unterrichtsentwicklung

Ein **Vouchersystem** ermöglicht es Schülerinnen und Schüler während des Unterrichts Zugang zum WLAN auf ihren Geräten zu erhalten. Die Voucher haben eine Gültigkeit von 60 Minuten, sodass beispielsweise Recherchen während des Unterrichts auf den Geräten der Schülerinnen und Schüler möglich sind.

Zusätzlich dazu bietet die **Bibliothek fünf digitale Lern- und Arbeitsplätze** an, die einen Beitrag zur Medienbildung der Schülerinnen und Schüler leisten, insbesondere in Bezug auf Informations- und Recherchekompetenzen. Die regelmäßige Nutzung dieser Lernorte wird durch zuverlässige und kontinuierliche Öffnungszeiten sowie Betreuung gewährleistet.

Das Medienzentrum Homberg bietet Unterrichtsfilme auch im Stream an, mit Schüler- und Lehrerlizenzen. Diese sind über einen **Edupool-Account** abrufbar und werden bereits von Teilen des Kollegiums und der Schülerschaft genutzt.

6 Kultusministerkonferenz (2012): Medienbildung in der Schule. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 8. März 2012. In: https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2012/2012_03_08_Medienbildung.pdf, S. 3-4 (Abfragedatum: 07.02.2024)

In den Klassen 5 und 6 erhalten Schülerinnen und Schüler Unterricht in **Informationstechnische Grundbildung (ITG)**. Aufgrund des Pilotprojektes der Lernzeit variiert die Stundenzahl zwischen einer oder zwei Stunden pro Woche. Dabei lernen die Schülerinnen und Schüler den Computer als Arbeitswerkzeug kennen und üben das Schreiben mit Textverarbeitungsprogrammen, wie LibreOffice Writer und Word. Weitere Schwerpunkte liegen zudem auf der Erstellung sicherer Passwörter, das Recht am eigenen Bild, Erkennen von FakeNews sowie der Sensibilisierung für die Gefahren einer Internetabhängigkeit. Anschließend erstellen sie digitale Produkte, wie Videos und/oder Audios und erwerben Grundkenntnisse von Algorithmen. Erste Erfahrungen im Programmieren können sie mit Kara, Scratch oder ähnlichen Programmen sammeln. (siehe Internes Curriculum ITG im Anhang 1)

Der Schwerpunkt in den Jahrgängen 5 und 6 liegt also hauptsächlich (im Rahmen des ITG-Unterrichtes) auf den Kompetenzen „Suchen verarbeiten und Aufbewahren“ sowie dem „Schützen und sicher Agieren“. Die SuS lernen das sichere Speichern von Dateien auf dem Rechner und im Schulportal, sodass sie ihre Dateien wiederfinden bzw. auch von zu Hause aus Zugriff auf ihre Unterlagen haben, um ggf. im häuslichen Umfeld weiterarbeiten zu können. Sie lernen altersgerechte Suchmaschinen kennen, die sie für ihre Recherche in den GL-Fächern nutzen. Ein Beispiel ist das vollkommen frei gestaltete Thema „Ägypten“ im Geschichtsunterricht, in dem die SuS mithilfe der Computer in der Bibliothek, den Schultablets oder ihren Smartphones durch ihre eigenen Interessen geleitet recherchieren und Vorträge vorbereiten. In diesem Zusammenhang werden das geschickte Suchen und Auswählen von Informationen und der Begriff „Quelle“ sowie „Urheberrecht“ aufbauend auf den ITG-Unterricht nochmals thematisiert und die SuS dahingehend sensibilisiert. In diesen Jahrgängen werden die Grundbausteine für die Weiterentwicklung der verschiedenen Kompetenzbereiche der Medienbildung gelegt. Indem die SuS Lernpfade im Schulmoodle durchlaufen, Aufgaben erledigen und diese als Datei hochladen, sich gegenseitig über Hausaufgaben austauschen und im Krankheitsfall über „Mein Unterricht“ im Schulportal aktiv nach versäumten Unterrichtsinhalten Ausschau halten, schulen sie dabei ihre Kommunikations- sowie Kooperationsfähigkeiten.

Während im Jahrgang 5 thematisch das Hauptaugenmerk auf Textproduktion, -bearbeitung und -formatierung liegt, lernen die SuS im Jahrgang 6 hauptsächlich das

Erstellen von Präsentationen. Unter Beachtung der allgemeingültigen Regeln, erstellen sie neben Plakaten auch PowerPoint Präsentationen, indem sie das zusammengetragene Wissen weiterverarbeiten, zusammenfassen und vorstellen.

Sie lernen außerdem innerhalb dieser zwei Jahre diverse Applikationen sowie Onlineangebote kennen, die sie auch in den höheren Klassen gewinnbringend für ihren Lernprozess nutzen können. Einige Beispiele hierfür sind:

- | | | |
|--------------------|----------------------|-----------------------------|
| - Anton-App | - englisch-hilfen.de | - Tondokumente |
| - Geogebra | - StopMotionStudio | - Googlemaps |
| - Edumaps | - PowerDirector | - Pons digitales Wörterbuch |
| - lerningsapps.org | - Phase6 | - Sofatutor |
| - QuizzAcademy | - Filmsequenzen zum | - planet-schule.de |
| - Kahoot | Englisch-Lehrbuch | - Terra X |
| - Quizlet | | |
| - Ego4u | | |

Zusätzlich werden in den 5. Klassen die Medienkompetenzen durch das **Programm zur Prävention problematischer Mediennutzung *Max und Min@*** geschult. Die 11jährigen Kinder, die ein eigenes Smartphone möchten, werden gemeinsam beraten, ob und wann sie bereit dafür sind. Dieses Programm umfasst sechs bis acht Unterrichtsstunden und einen Elternabend, bei dem die Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse präsentieren. Die Suchtprävention des Schwalm-Eder-Kreises unterstützt die CBS in der Durchführung des Programms. Frau Akbas, Frau Tomiuk und Herr Müller-Niepel befinden sich im Mentorenprogramm, sodass sie ab Schuljahr 24/25 das Programm schulintern durchführen können.

Im **Jahrgang 7** läuft die Mediennutzung ausschließlich fachbezogen, da das Fach ITG/Informatik in Klasse 7 nicht vorgesehen ist. Neben den oben aufgelisteten Apps und Onlinehilfen nutzen die Schüler überwiegend die Tabletkoffer um bspw. im Mathematikunterricht zum Thema Dreieckskonstruktionen Lernvideos zu erstellen. Dabei produzieren sie nicht nur zusammenhängende Filme aus mehreren Bildern (StopMotion Studio) sondern nutzen verschiedene Werkzeuge, um die Qualität ihrer Videos hochzuhalten (Schwanenhälsa, Tafeln, Mikrofone). Während sie im AI-Unterricht

einerseits handwerklich mit Holz oder Metall arbeiten, halten sie andererseits ihren Lernprozess schriftlich und digital fest, sodass am Ende nicht nur das handwerkliche Produkt sichtbar ist, sondern auch der Prozess nachvollzogen werden kann. Dies stellt insbesondere im Jahrgang 7 den ersten Schritt zur Vorbereitung auf die Projektprüfungen im Hauptschulbereich dar.

In der 8., 9. und 10. Klasse haben die Schülerinnen und Schüler das Fach **Informatik**. Herr Schulze und Herr Müller-Niepel haben ein internes Curriculum entwickelt, das die informationstechnischen Kompetenzen fördert. (siehe Anhang 2)

Zusätzlich zu diesen Angeboten gibt es AGs wie die **AG Medien** sowie die **AG Robotik**, die die Medienkompetenz weiter vertiefen. Je nach Verfügbarkeit der Lehrkräfte gibt es auch ein wechselndes Angebot im **Wahlpflichtunterricht zur Medienbildung**, wie das Erstellen von Präsentationen, Programmieren mit Scratch, oder HTML.

Seit dem Schuljahr 23/24 nimmt die CBS am Mentorenprogramm **Digitale Helden** teil. Dabei werden Schülerinnen und Schüler zu Experten ausgebildet, die ihr Wissen an jüngere Lernende sowie den Eltern weitergeben können. Das Programm wird von Frau Koller und Frau Tomiuk in Form einer AG durchgeführt. Aufgrund geringer Beteiligung von Seiten der Schülerinnen und Schüler wird über eine Modifikation hin zum Wahlpflichtunterricht oder Projekttagen nachgedacht.

Perspektivisch ist im entstehenden Mitmachhaus der CBS eine **Produktionswerkstatt** geplant, die Möglichkeiten für medienpädagogische Projekte bietet sowie den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit gibt, selbst zu experimentieren.

Die CBS hat im Schuljahr 24/25 in Zusammenarbeit mit dem hr erstmals ein **SchulRadio** ins Leben gerufen. Als Pilotprojekt ist das Schulradio fester Bestandteil des Politik- und Wirtschaftsunterrichts in der 10. Klasse des gymnasialen Zweigs. Das Projekt wird von Frau Koller und Frau Tomiuk betreut und am Schuljahresende evaluiert.

4. IT-Ausstattung (Ist-Zustand) und Ausstattungsbedarf

In der folgenden Tabelle ist ersichtlich, über welche Hard- und Software die Carl-Bantzer-Schule Ziegenhain verfügt:

Raum	Anzahl	Betriebssystem	Anwendungen
38	29	Windows 11 Education Clients	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Microsoft Office • Chrome • Firefox • VLC Mediaplayer • Veyon • Audacity
146	11	Windows 11 Education Clients	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Microsoft Office • Chrome • Firefox • VLC Mediaplayer • Veyon • Audacity
147	25	Windows 11 Education Clients	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Microsoft Office • Chrome • Firefox • VLC Mediaplayer • Veyon • Audacity
Kleines Lehrerzimmer	4	Linux-Muster Linux Mint 18.3 Sylvia	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Chrome • Firefox • Audacity • VLC Mediaplayer • Open ShotVideoeditor • GIMP • Geogebra • Tux Typing
Schüler-Bibliothek	5	Linux-Muster Linux Mint 18.3 Sylvia (Wird demnächst umgestellt!)	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Chrome • Firefox • Audacity • VLC Mediaplayer • Open ShotVideoeditor • GIMP • Geogebra • Tux Typing

Schüler-Bibliothek (Verwaltungsnetz)	1	Windows 7 Ultimate	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2010 • Litera • Firefox
9 LUSD Büro	4	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Firefox • Chrome • Edge
9 LUSD Büro Arbeitsplätze	2	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge
7 Schulleitung Büro	1	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge
6 Sekretariat	2	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge
5	1	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge
4	1	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge
3	1	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge
1	1	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge
Lernmittelbücherrei	1	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge • Litera
Hausverwaltung Büro	1	Linux	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office
Schulsozialarbeit	1	Windows 10 Pro	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Office 2016 • Firefox • Chrome • Edge

136	1	Linux-Muster Linux Mint 18.3 Sylvania	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Chrome • Firefox • Audacity • VLC Mediaplayer • Open ShotVideoeditor • GIMP • Geogebra • Tux Typing
140	1	Linux-Muster Linux Mint 18.3 Sylvania	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Chrome • Firefox • Audacity • VLC Mediaplayer • Open ShotVideoeditor • GIMP • Geogebra • Tux Typing
145	1	Linux-Muster Linux Mint 18.3 Sylvania	<ul style="list-style-type: none"> • Libre Office • Chrome • Firefox • Audacity • VLC Mediaplayer • Open ShotVideoeditor • GIMP • Geogebra • Tux Typing
Tablets	27	Samsung GalaxyTab A Android 7.1.1	

Folgende digitale Tafeln sind in diesen Räumen vorhanden:

Raum	Gerät
25	Heineking Media
26	Heineking Media
38	DT Samsung
120	Heineking Media
121	DT Samsung
122	DT Heineking Media
123	geplant
125	geplant
128	geplant

132	geplant
139	DT Promethean
145	DT Heineking Media
201	DT Heineking Media
202	DT Samsung
203	geplant
204	DT Heineking Media
205	DT Heineking Media
207	DT Heineking Media
208	DT Heineking Media
210	geplant
211	DT Heineking Media

Den Support und Wartung der digitalen Tafeln übernimmt der Fachbereich Informatik.

Perspektivisch sollen folgende Veränderungen in Absprache mit dem IT-Support des Schwalm-Eder-Kreises vorgenommen werden:

- Umrüstung der Rechner in den Computerräumen auf Thin Clients
- Neue aktuelle Bildschirme für die Computerräume
- Multifunktionsdrucker (WLAN) für alle Computerräume und Bücherrei
- Weitere Beschaffung von Digitalen Tafeln
- Rückbau des Beamers in Raum 147 und Installation einer digitalen Tafel (bevorzugt von Promethean)
- Rückbau des Computerraums 146 (ohnehin nur wenige Arbeitsplätze) und Fokussierung auf 147/38 (Hierdurch könnte ein zusätzlicher Raum als "Ruheraum" bzw. Arbeitsplatz für Kolleginnen und Kollegen vorhanden sein.)

5. Betriebs- und Servicekonzept

Der technische IT-Support soll durch das Medienzentrum Schwalm-Eder-Kreis sichergestellt werden. Pädagogischer IT-Support und Support für die Reste der IT-Infrastruktur wird vom Fachbereich Informatik übernommen und wenn möglich geleistet.

Die folgende Tabelle zeigt die Zuständigkeiten der Aufgaben im Bereich IT/Digitalisierung:

Thema	Was?	Wer?	Bis wann?
Digitalisierung	Medienbildungskonzept	<i>Frau Akbas</i> <i>Frau Tomiuk</i>	Stetige Weiterentwicklung

	Curriculum „Informatik“	<i>Herr Masarwi Herr Müller-Niepel Herr Schulze</i>	liegt vor
	Curriculum ITG 5/6	<i>Frau Akbas Frau Tomiuk</i>	liegt vor
Digitale Tafeln			
	Anschaffung	<i>Frau Temme</i>	
	Wartung	<i>SEK; Ansprechpartner Bei Problemen: Herr Müller-Niepel Herr Schulze</i>	
LUSD			
	SuS Aufnahme Datenpflege	<i>Frau Weigel Frau Kilian</i>	
	WP Kurse, AGs, Klassenzuweisung	<i>Frau Weigel Frau Kilian</i>	
	Kurse erstellen (alle geteilten Kurse, wie WP, AL, F/L, Reli/Ethik, ...)	<i>Frau Weigel Frau Kilian Frau Akbas</i>	
	Personal/Lehrkräfte	<i>Herr Masarwi</i>	
Schulportal			
	Benutzerverwaltung und Verwaltung	<i>Frau Tomiuk</i>	
	Passwörter zurücksetzen in der Kachel Lerngruppen	<i>Klassenlehrer/innen Herr Masarwi Frau Tomiuk</i>	
	Lerngruppen	<i>Frau Tomiuk</i>	
	SchulMoodle	<i>Frau Tomiuk</i>	
	Videokonferenz	<i>Frau Tomiuk</i>	
	Mein Unterricht	<i>Frau Tomiuk Frau Akbas</i>	
	Datenspeicher	<i>Frau Tomiuk</i>	
	Kalender	<i>Herr Schlussnuss</i>	
	Vertretungsplan	<i>Frau Rohstock</i>	
	Stundenplan hochladen	<i>Frau Akbas</i>	
	Räume und Medien: Daten hochladen	<i>Frau Tomiuk</i>	
	Weitere Tools - Admin	<i>Frau Tomiuk</i>	
Zeugnis- erstellung			
	ENC Zeugnisdruck	<i>Frau Akbas Herr Masarwi</i>	
Hardware-SuS			
	Tabletkoffer	<i>Frau Vahedi</i>	
	Checkliste	<i>Frau Vahedi</i>	
	Kontrollen	<i>Frau Vahedi</i>	
PC-Räume			
	038	<i>Müller-Niepel Herr Schulze</i>	
	146	<i>Müller-Niepel</i>	

		<i>Herr Schulze</i>	
	147	<i>Müller-Niepel Herr Schulze</i>	
	Bibliothek und kleines Lehrerzimmer	<i>Müller-Niepel Herr Schulze</i>	
	Verwaltung (auch Updates/Datensicherung)	<i>Herr Masarwi</i>	
Lehrer-Laptops			
	Passwörter	<i>Frau Vahedi</i>	
	Hardwareprobleme	<i>Frau Vahedi</i>	
	APPs und Softwareinstallationen	<i>Frau Vahedi</i>	
Internet und Server			
	Unterstützung der Arbeiten zur neuen Serverarchitektur	<i>Herr Müller-Niepel Herr Masarwi Herr Schulze</i>	
	Voucher-Erstellung	<i>Frau Akbas</i>	
Google Workspace			
	Keine Schülerzugänge Cloudspeicher für Lehrer/innen steht noch zur Verfügung	<i>Frau Tomiuk</i>	Instanz wird abgeschafft
Hessen-Mail			
	Support bei der Einrichtung	<i>Frau Tomiuk Herr Schulze</i>	
AV-Medien			
	AV-Kabel, Ersatzteile (Batterien, Beamerlampen etc.)	<i>Herr Bursig</i>	

Die **Ausleihe der Tablets** erfolgt über die Kachel Räume und Medien im Schulportal. Das Schulportal ist die digitale Lern- und Arbeitsplattform an der CBS.

Die **Website** <https://carl-bantzer.schule/> läuft über den Anbieter IONOS. Der Schulträger zahlt die monatliche Rechnung. Die Pflege und Aktualisierung der Website übernimmt Frau Hoos und Frau Hildebrand. Technische Hilfestellung leistet Frau Tomiuk bei Bedarf.

Die **Rückabwicklung** der E-Mail Adressen über IONOS und von Google Workspace übernimmt Frau Tomiuk in Absprache mit Frau Temme. Technische Unterstützung leistet Herr Müller-Niepel bei Bedarf.

Zu klären ist, inwiefern eine **Cloud** den Kolleginnen und Kollegen sowie den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellt werden kann. Weiterhin wird in Absprache mit dem Schulträger geprüft, inwiefern den Schülerinnen und Schülern eine **Schul-E-Mail Adresse** zur Verfügung gestellt werden kann.

Zur Zeit sind die größten Hindernisse das instabile WLAN, das zeitweise Wegbrechen des kompletten Internets, die instabilen Nutzungsmöglichkeiten der Computer im Computerraum (Lernende können den Rechner für den Tag unnutzbar machen, indem sie ihn „falsch“ herunterfahren.), die fehlenden Drucker im Computerraum sowie die geringe Anzahl von Endgeräten zum Ausleihen und die nicht aktualisierten Tablets.

6. Fortbildungskonzept

Ein **pädagogischer Tag** zu digitalen Themen wurde im Schuljahr 2022/23 organisiert und durchgeführt. Dieser galt als Neustart für die Kolleginnen und Kollegen zur Arbeit mit dem Schulportal, insbesondere mit Mein Unterricht und SchulMoodle. Weiterhin diente er als Auffrischung für die eigene Medienkompetenz sowie Impulsgeber für die Weiterentwicklung des Unterrichts.

Interne Mikrofortbildungen zu Themen, wie Mein Unterricht, edumaps, SchulMoodle, Videokonferenztool, KI werden im Laufe des Schuljahres angeboten. Diese werden von Frau Tomiuk und Frau Akbas organisiert und umgesetzt. Perspektivisch wird ein größeres Lehrerteam aufgebaut, dass ermöglicht, dass interne Mikrofortbildungen einmal im Monat stattfinden können.

Im **SchulMoodle** gibt es einen **Kurs zu Mikrofortbildungen**, bei dem alle Materialien und Tutorials der bisher durchgeführten Mikrofortbildungen zu finden sind. Darüber hinaus gibt es einen **Kurs Moodle für Einsteiger**, der die Basisbenutzung von Moodle mit Tutorials aufzeigt. Beide Kurse können alle Kolleginnen und Kollegen im Selbststudium nutzen.

An der **Infotafel im Lehrerzimmer** hängen regelmäßig Angebote zu Fortbildungsmöglichkeiten zu digitalen Themen von der Hessischen Lehrkräfteakademie, vom Schulamt sowie von fobizz. Das Sekretariat leitet regelmäßig

an alle Kolleginnen und Kollegen Fortbildungsangebote vom Staatlichen Schulamt per E-Mail weiter.

Die CBS hat eine **ganzjährige Lizenz von <https://fobizz.com/>** erworben, bei der alle Lehrkräfte freien Zugang zu allen Online-Fortbildungen sowie den digitalen Tools von fobizz haben.

Aufgrund der Abordnung an die Hessische Lehrkräfteakademie im Dezernat Medien baut Frau Tomiuk ein **Praxisnetzwerk im Schwalm-Eder-Kreis** auf. Die Kolleginnen und Kollegen erhalten durch diesen Auftrag zusätzliche Angebote zur Fortbildung. Beispielsweise gab es im Februar 2024 sowie im Februar 2025 an der CBS eine Auftaktveranstaltungen zu Medien und Methoden für eine zeitgemäße Bildung. In Planung sind weitere Veranstaltungen und Angebote für Kolleginnen und Kollegen, auch über die Schule hinaus zu schaffen.

7. Konzept der Elternarbeit

Die Eltern erhalten einen Zugang zum Schulportal und können den Stundenplan, Vertretungsplan, Schultermine sowie Einträge der Lehrkraft im digitalen Kursheft (Mein Unterricht) einsehen. Auf der Website <https://carl-bantzer.schule/> können sie sich ebenfalls über öffentliche Schul-Termine informieren. Weiterhin können auf der Website regelmäßig Berichte des Schullebens gelesen werden.

Über die Kachel Nachrichten können die Klassenlehrerinnen und Klassenlehrer mit den Eltern kommunizieren und Elterninfos an die gesamte Klasse schicken sowie Kontakt zu einzelnen Eltern aufnehmen. Die Eltern können die Lehrkräfte auch über diese Kachel erreichen.

Die Klassenlehrerinnen und Klassenlehrer entscheiden zur Zeit den Kommunikationskanal. Einige wählen die E-Mail als Hauptkommunikationsmittel zwischen Eltern und Lehrkraft. Weiterhin ist der Elternbrief und Einträge im Schulplaner ein weiterer wichtiger Kommunikationskanal. Aus rechtlichen Gründen ist die papiergebundene Kommunikation an vielen Stellen nicht zu ersetzen (Einverständniserklärungen, Unterschriften, Ablage in der Schülerakte).

Elternabende zu Beginn des Schuljahres, Elternsprechtage nach dem ersten Halbjahr und die schriftliche Information über die Zwischennoten in jedem Halbjahr lassen weitere Möglichkeiten der Kommunikation zu. Regelmäßige Telefonate sind ebenfalls wichtige Kommunikationsmöglichkeiten.

8. Zeitplan / Meilensteine

Frau Akbas und Frau Tomiuk erarbeiten derzeit eine **Checkliste mit Mindestanforderungen für Schülerinnen und Schüler basierend auf den sechs Kompetenzbereichen**. Diese Checkliste wird als Grundlage für die Entwicklung eines Moodle Kurses dienen, der Materialien und Einheiten umfasst. Sowohl Lehrerinnen und Lehrer als auch Schülerinnen und Schüler können diesen Kurs durchlaufen, um ihre Medienkompetenz weiterzuentwickeln. Vermutlich werden mehrere Kurse entstehen, die altersgerecht angepasst sind.

Ein **internes Curriculum für die Medienbildung** ist für jeden Jahrgang zu erstellen, das für alle Kolleginnen und Kollegen zugänglich ist. Frau Akbas und Frau Tomiuk werden diesen Prozess aktiv vorantreiben und dokumentieren. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass die Medienbildung in allen Fächern integriert wird.

Es ist unerlässlich, eine **ständige Prozessoptimierung** bei der Verwaltung und Administration der eingesetzten Programme durchzuführen, um sicherzustellen, dass die Lehrkräfte freie Kapazitäten für die Weiterentwicklung der Medienbildung im Unterricht haben.

Eine **Produktionswerkstatt** und das **Schulradio** werden dazu beitragen, die Medienkompetenz von Lehrkräften sowie Schülerinnen und Schülern zu stärken. Eine zentrale Herausforderung stellt derzeit das fehlende WLAN im Mitmachhaus dar, das zunächst behoben werden muss. Gleichzeitig dienen die Räume als Ort für analoge Begegnungen, weshalb der Mehrwert einer Produktionswerkstatt an diesem Standort geprüft wird. Das Schulradio soll dauerhaft im Mediencurriculum verankert werden. Ob es weiterhin im Powi-Unterricht, als Wahlpflichtfach, AG oder in einer Mischform umgesetzt wird, wird zum Schuljahresende 24/25 von Frau Koller und Frau Tomiuk

gemeinsam mit der Pilotklasse und der Schulleitung evaluiert.

Des Weiteren wird ein Lehrerteam aufgebaut, das einmal im Monat eine Mikrofortbildung anbieten kann.

Im Schuljahr 2025/26 wird die **SchulCloud** als Kommunikationskanal zwischen Eltern und Lehrerinnen sowie Lehrer und zwischen Schülerinnen und Schüler sowie Lehrerinnen und Lehrer eingesetzt. Weiterhin dient die SchulCloud als Dateiablagensystem für Schülerinnen und Schüler. Im Schuljahr 2024/25 testen Pilotklassen dieses System.

9. Evaluation

Jedes Schuljahr plant das Team Medienbildung eine umfassende Evaluation, die sowohl Schülerinnen und Schüler als auch Lehrerinnen und Lehrer einbezieht. Die genaue Umsetzung dieser Evaluation wird als bedeutender Meilenstein für das Schuljahr 2024/25 festgelegt.

In dieser Evaluationsphase liegt der Fokus darauf, die unter Punkt 8 *Zeitplan/Meilenstein* definierten Ziele zu überprüfen. Hierfür werden Rückmeldung und Einschätzungen des Kollegiums eingeholt. Das Team Medienbildung führt Beobachtungen durch, um die praktische Umsetzung des Konzepts zu verfolgen. Besonderes Augenmerk liegt dabei darauf, wie die Lernenden mit den Medien interagieren und ihr erworbenes Wissen anwenden.

Der gesamte Implementierungsprozess des Medienbildungskonzepts wird dokumentiert, wobei besondere Aufmerksamkeit auf die Identifizierung von Herausforderungen und unerwarteten Hindernissen gelegt wird. Die Befragungen konzentrieren sich zunächst auf Lehrkräfte und Schülerinnen und Schüler. Eine Erweiterung dieses Feedbackprozesses könnte durch eine zusätzliche Befragung der Elternschaft erfolgen.

Anhang 1: Internes Curriculum für Informationstechnische Grundbildung (5./6. Kl.)

Informationstechnische Grundbildung (ITG) Klasse 5 und 6 Internes Curriculum

1.) Mein Medienplatz (Klasse 5)

- Hardware
- Software
- EVA-Prinzip

2.) Schlüsselmeister/in: Passwörter (Klasse 5)

- Was ist ein Passwort?
- Wie merke ich mir Passwörter?
- Sichere Passwörter
- Schulportal
- SchulMoodle

LERNKONTROLLE 1: Einloggen und Orientieren im Schulportal

- Vertiefung Mein Medienplatz (SchulMoodle)
- Tastatur schreiben und Funktionen der Tastatur kennen lernen

LERNKONTROLLE 2: Tastaturkenntnisse mit Bewertungsraster

3.) Medienwerkstatt: Texte, Bilder und KI entdecken (Klasse 5)

- kleine Formatierungsaufgaben mit Word

LERNKONTROLLE 3: Word-Formatierungsaufgabe (Rubrics in SchulMoodle bewerten)

- lizenzfreie Bilder
- Bildernutzung
- Bilder mit KI erstellen

LERNKONTROLLE 4: Steckbrief mit Word zu Tieren (Nawi)

4.) Zwischen Medienkompetenz und Internetabhängigkeit (Klasse 5 / 6)

- Definition Medienkompetenz
- Gebote und Verbote im Netz
- eigene Nutzung reflektieren
- Sucht: Definition, Anzeichen, Hilfe

5.) Präsentieren leicht gemacht – Gestaltung, Quellen, Vortrag (Klasse 6)

- Funktionen in Power Point
- optimiertes Recherchieren (Ergebnisse von Google bewerten, Eingaben von Schlüsselbegriffen)
- Gestaltungs-Hacks
- Angabe von Internetquellen (wissenschaftlicher Standard in Ansätzen beachten)

- Bildernutzung (CC-Lizenzen, Optimierung der Recherche, so dass nur lizenzfreie Bilder erscheinen)
- Vortrag üben und halten

LERNKONTROLLE 1: Präsentation mit Fachbezug (ca. 10 min)

6.) Die Welt der Computer verstehen (Klasse 6)

- Definition Algorithmen
- Algorithmen im Alltag
- Zählen wie ein Computer – Binärzahlen
- geheime Botschaft – Computersprache

LERNKONTROLLE 2: Computersprache (Moodle – Abgabe)

7.) Code-Abenteuer: Programmieren – digital und analog

- Spiele Schatzsuche
- erste eigene Spiele mit Scratch programmieren

LERNKONTROLLE 3: eigen erstellte Spiele mit Scratch (Blockprogrammierung)

8.) Sicher durchs Netz: Verschlüsselung, KI und digitale Verantwortung

- Fake News und Deep Fake
- Verschlüsselungsverfahren
- Datensicherheit und Sicherheitsregeln
- Automaten und Künstliche Intelligenz

LERNKONTROLLE 4: eigene Fake News erstellen

Anmerkung:

Die grau hinterlegten Inhalte entfallen bei einstündigem ITG-Unterricht oder ITG-Unterricht in Blockform.

Anhang 2: Internes Curriculum für Informatik

Themenfeld	Mögliche Inhalte	Stunden
Einführung	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist Informationstechnik, Informatik, EDV - Geschichte, Entwicklung, Rechenmaschinen, Computer - Geschichte des Internets 	
Hardware	<p>Die Zentraleinheit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prozessor, Arbeitsspeicher, Grafikkarte, Mainboard <p>Die Peripherie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Eingabegeräte, Tastatur, Maus,... - Ausgabegeräte, Monitor, Drucker, Soundhardware 	
Betriebssysteme	<ul style="list-style-type: none"> - Vorgeschichte - PC-Betriebssysteme - Mobile Devices OS - Aufgaben eines Betriebssystems - Windows, Linux 	
Mathematische Grundlagen	<ul style="list-style-type: none"> - Einführung in die Logik - Mengenlehre, Dreisatz - Informationsspeicherung, Duales Zahlensystem, Bits und Bytes 	
Sicherheit	<ul style="list-style-type: none"> - Computersicherheit, Datenschutz, Viren, Trojaner und Co, 	
Anwendungssoftware	<ul style="list-style-type: none"> - Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Browser 	
Wiederholung und Vertiefung	s.o.	
Hardware	<ul style="list-style-type: none"> - Aufbau und Varianten Prozessoren, Arbeitsspeicher, Mainboard - Aufbau, Funktion, Varianten von Peripheriegeräten - 3d-Drucker (Filament, Harz) 	
Netzwerkgrundlagen	<ul style="list-style-type: none"> - Was ist ein Netzwerk? - Entstehung der Netzwerke - Funktionsebenen von Netzwerken - OSI-Referenzmodell, Schichtenmodell der Internetprotokolle - Netzwerkkommunikation über die Schichten eines Schichtenmodells - Reichweiten und Netzwerktopologien - Client-Server-Architektur - Netzwerkkarten, Netzwerkkabel - Drahtlose Netze - Datenfernübertragung und mobiler Internetzugang - DSL-Dienste, Glasfaser 	

	- TCP/IP, IP-Adressen, Datagramme und Routing, Transportprotokolle, DNS	
Mathematische Grundlagen:	- Lineare Funktionen, lineare Gleichungssysteme, Hexadezimalsystem	
Anwendungssoftware und Betriebssysteme	- Installation Betriebssystem/Anwendungssoftware - Textverarbeitung, Tabellenkalkulation, Datenbanken, Bildbearbeitung, 3D	
Programmierung	- Algorithmen und Datenstrukturen - Verschiedenen Programmiersprachen (C, C++ oder Python) - Skriptsprache (JavaScript oder HTML, ...) - Software-Engineering (Entwicklung, Planung und Analyse, Entwurf, Implementierung und Test, Dokumentation)	