



Clemens-Brentano- Europaschule

Kooperative Gesamtschule mit Gymnasialer Oberstufe

Kurzfassung

Medienbildungskonzept der Clemens-Brentano-Europaschule



(ChatGPT 4.0, OpenAI, persönliche Kommunikation, 12. Februar 2025)

Zielsetzung

Das Ziel der CBES ist es, allen Schülerinnen und Schülern einen kompetenten Umgang mit Medien jeglicher Art zu vermitteln. Dies wird an beiden Standorten unserer Schule - Lollar und Allendorf - gleichermaßen gewährleistet.

Wie im Praxisleitfaden Medienkompetenz des Hessischen Ministeriums für Kultus, Bildung und Chancen (HMKB) in der aktualisierten Fassung von 2020 festgelegt, wird der Erwerb der Medienkompetenzen als eine sowohl *fachbezogene* als auch *fächerverbindende* sowie *schulformübergreifende* pädagogische Aufgabe einer Schule verstanden, die nicht auf bestimmte Jahrgänge begrenzt wird.

Die Förderung der Medienkompetenz stellt hierbei ein durchgehendes *Unterrichtsprinzip* dar. Neben der Unterstützung des Erwerbs von Lese- und Sprachkompetenz, soll dieses Prinzip die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen, kritisch und reflektiert mit analogen und digitalen Medien umzugehen und diese differenziert und zielorientiert zu nutzen. Medien werden hierbei nicht als Selbstzweck verstanden, sondern stets als sinnvolle pädagogische Ergänzung.

Somit sollen die Schülerinnen und Schüler befähigt werden, Medien als *Hilfsmittel* zu nutzen, um zum einen an Informationen zu gelangen, sich kreativ auszudrücken, und zum anderen sicher zu kommunizieren und zu kooperieren. Zu diesem Zweck sollen die Lernenden verschiedene Strategien und jeweils aktuelle Werkzeuge kennenlernen, um Probleme zu erkennen und zu lösen.

Die Schülerinnen und Schüler sollen veranlasst werden, sowohl *Medieninhalte* als auch die *Mediennutzung* kritisch zu hinterfragen, um sich in einem zunehmend medial geprägten Alltag *sicher und mündig* zu bewegen und *Teilhabe an gesellschaftlichen Prozessen* zu erlangen.

Das Hessische Ministerium für Kultus, Bildung und Chancen (HMKB) hat im Rahmen der „Kompetenzen in der digitalen Welt“ sechs Kompetenzbereiche formuliert, die eins zu eins auf die analogen Medien übertragen werden können:

https://kultus.hessen.de/sites/kultus.hessen.de/files/2024-03/praxisleitfaden_medienkompetenz.pdf



Kompetenzbereiche des HMKB (2020)

Kompetenzbereich 1:		Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren
Kompetenzbereich 2:		Kommunizieren und Kooperieren
Kompetenzbereich 3:		Produzieren und Präsentieren
Kompetenzbereich 4:		Schützen und sicher Agieren
Kompetenzbereich 5:		Problemlösen und Handeln
Kompetenzbereich 6:		Analysieren und Reflektieren

Umsetzungsbeispiele

In Anlehnung an die in der Grundschule erworbenen Kompetenzen, erhalten alle Schülerinnen und Schüler der CBES eine ausführliche Einführung in die Benutzung der Kommunikations-Plattform IServ sowie das Stundenplanmodul Untis ab Jahrgang 5, mit kontinuierlicher Übung und Support. Dabei verfassen sie E-Mails, Messenger-Nachrichten, laden Dateien hoch und herunter, nehmen an Videokonferenzen teil und teilen ihre Arbeitsergebnisse mit der Lerngruppe.

Die Lernenden bereiten Referate, Facharbeiten, Vorträge für die Abschlussprüfungen und andere Beiträge mithilfe von Word, Excel und PowerPoint vor. Zudem lernen die Schülerinnen und Schüler verschiedene Arten von Datenträgern, die schuleigene Wolke und ihre Nutzung kennen.

Fachbezogen und kompetenzorientiert erstellen sie selbst digitale und analoge Medienbeiträge wie Zeitungsartikel, Homepage-Beiträge (cbes-lollar.de), Social-Media-Beiträge sowie Bilder und Plakate. Die Schülerinnen und Schüler fotografieren oder filmen mit Smartphones, Digitalkameras oder der schuleigenen Drohne und bearbeiten diese mit zur Verfügung gestellten Grafikprogrammen. An beiden Standorten stehen IPad-Koffer und PC-Räume zur Verfügung.

Außerdem publiziert die Schule Werke von Schülerinnen und Schüler im Rahmen von Literaturbänden. Sie lernen über jeweils aktuelle Apps und verschiedenen Online-Angeboten

wie z.B. Scobees und Anton. Besonders hervorzuheben sind dabei die Selbstlernbänder (SELF) in der Oberstufe wie auch in den Ganztagsklassen in der Mittelstufe, in denen Aufgaben und Materialien über die entsprechenden Plattformen bereitgestellt werden.

Alle Schülerinnen und Schüler absolvieren eine ausführliche Einführung in die Benutzung der Mediothek der Schule in den Jahrgängen 5 und 11. Geschultes Personal steht jederzeit für Fragen und Unterstützung z.B. im Rahmen des OPAC-Systems zur Verfügung.

Die Klassen geben sich im Klassenrat nicht nur Regeln für den Umgang miteinander in der Schule, sondern auch für die Begegnungen in den sozialen Medien. Unterstützt und ergänzt wird dies durch „Medienvereinbarungen“ mit den Eltern zu Beginn der Sekundarstufe I.

Die Chancen und Möglichkeiten digitaler Medien, aber auch problematischen Medienphänomene werden an der CBES offen angesprochen und in verschiedenen Fächern zum Thema gemacht. Schülerinnen und Schüler finden an der CBES stets Hilfe und Schutz bei Cybermobbing - beispielsweise über das Team der Schulsozialarbeit. Auch für Eltern gibt es Infoveranstaltungen und Ansprechpersonen bei sämtlichen Schwierigkeiten im medialen Bereich. Überdies steht der Schule ein eigener IT-Berater des Landkreises mit festen Sprechzeiten im Haus A zur Seite. Dieser unterstützt die Schülerinnen und Schüler und gewährleistet die systemische Kompatibilität der ausgeliehenen oder privat erworbenen Tablets bzw. Notebooks für den reibungslosen Einsatz im Unterricht.

In der Jahrgangsstufe 10 erarbeiten die Schülerinnen und Schüler kriteriengestützt Facharbeiten in verschiedenen Fächern. Mit Eintritt in die Oberstufe werden die Lernenden in einer Methodenwoche sowie weiteren methodischen Einzelmodulen auf die speziellen Erfordernisse der Sekundarstufe II sowie des Abiturs vorbereitet und arbeiten unter Anleitung und Reflektion medienbasierte Vorträge aus.

Besondere Angebote der CBES

Neben der Vermittlung von Medienkompetenz im regulären Unterricht, stehen an der CBES vielfältige zusätzliche Angebote zur Verfügung, in denen unterschiedlichste mediale Kompetenzen vermittelt und gefördert werden.

MakerSpace

In der heutigen Schule spielt der Makerspace, auch als digitale Lernwerkstatt bekannt, eine zentrale Rolle bei der Förderung von MINT-Kompetenzen - Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik. Im Makerspace haben Schüler die Möglichkeit, mit modernsten Technologien wie Robotik-Sets, VR-Brillen und 3D-Druckern zu experimentieren. Während sie mit VR-Brillen in virtuelle Welten eintauchen, entwickeln sie ein besseres Verständnis für komplexe Konzepte. Mit 3D-Druckern können sie ihre kreativen Ideen in die Realität umsetzen und lernen gleichzeitig wichtige technische Fähigkeiten. Diese praxisnahe Herangehensweise bereitet die Schüler nicht nur auf zukünftige Berufe vor, sondern weckt auch ihre Begeisterung für Wissenschaft und Technik.

Tonstudio

Im Tonstudio können eigene Songs aufgenommen und abgemischt werden und Kompetenzen im Bereich der Licht- und Tontechnik sowie der Planung und Durchführung von Veranstaltungen erlangt werden. Ein integriertes Tonstudio in der Schule bietet Schülern die Möglichkeit, die Grundlagen der Audioproduktion zu erlernen. Hier können sie nicht nur die technischen Aspekte des Tonaufnehmens und -mischens kennenlernen, ein Verständnis für Klanggestaltung und die Bedeutung von Audio in verschiedenen Medien entwickeln, sondern auch ihre kreativen Fähigkeiten entfalten.

Sound & Light AG

In der Sound & Light - AG werden die Grundlagen für die auditive und visuelle Unterstützung von Veranstaltungen gelernt und angewendet. Sie ist spezialisiert auf die technische Ausstattung und Durchführung von Veranstaltungen wie Abschlussfeiern, Lesungen, Theateraufführungen, Konzerten und vielem mehr. Dabei unterstützt sie nicht nur die schulischen Veranstaltungen, sondern auch die Mediothek im Rahmen der Veranstaltung rund um die Bereiche „Profilschule Literatur“ und „Darstellendes Spiel“.

Graffiti-AG

Was ist ein Piece? Was ist ein Blackbook? Was hat es mit diesen "Tags" auf sich und was ist eigentlich eine Sprühdose? All diesen Fragen versucht die Graffiti-AG auf den Grund zu gehen und in professionellen Schritten den Weg von der Zeichnung hin zum gesprühten Kunstwerk zu gehen. Der eigenen Kreativität sind bei der Auseinandersetzung mit dem Design von

Buchstaben, Figuren im Bild und den damit verbundenen Möglichkeiten keine Grenzen gesetzt. Die Teilnehmenden der Graffiti AG nutzen ihre digitalen Endgeräte um Entwürfe zu zeichnen. Verwendung findet unter anderem die Zeichen-App ProCreate - mit dem Eingabestift können so beispielsweise Sprüheffekte simuliert werden.

Darstellendes Spiel / Movical

Im Fach Darstellendes Spiel wird ästhetische Bildung im Bereich der Darstellenden Kunst vermittelt. Schülerinnen und Schüler agieren selbst und lernen, szenische Produktionen zu inszenieren und zu beurteilen. Das Darstellende Spiel fördert persönlichkeitsbildende Kompetenzen, Sach- und Methodenkompetenz, Spielbereitschaft, Spielfähigkeit, Kreativität sowie Improvisationsfähigkeit. Hierbei kommt dem ästhetischen Einsatz neuer Medien bei Aufführungen - beispielsweise beim medialen Bühnenbild, der Gestaltung von Filmsequenzen oder der modernen Eventkultur (z.B. Public Viewing) - eine wichtige Rolle zu. Als besonderes schulisches Angebot ist hierbei das am Standort Allendorf etablierte „Movical“ zu nennen.

Schulmediothek

Die Schulmediothek ist ein zentraler Bestandteil unserer Medienentwicklung und spielt eine Schlüsselrolle bei der Förderung der Informationskompetenz unserer Schülerinnen und Schüler. Sie dient nicht nur als Ort für die Ausleihe von Büchern und Medien, sondern auch als Raum für kreatives Lernen, digitale Mediennutzung und die Entwicklung von Recherchefähigkeiten. Ziel der Schulmediothek ist es, den Schülerinnen und Schülern eine breite und vielfältige Auswahl an Lern- und Informationsmaterialien zur Verfügung zu stellen. Sie unterstützt die individuelle und kollaborative Auseinandersetzung mit verschiedenen Themenbereichen und fördert die Entwicklung von Kompetenzen im Umgang mit digitalen und analogen Medien.

Weiterführende Informationen

Für weitergehende pädagogische, technische sowie fächerspezifische Informationen steht Ihnen die aktuelle **Langfassung des Medienbildungskonzeptes der CBES** zur Verfügung.

<https://www.cbes-lollar.de/service/formulare-und-downloads/>



Anhang - IT-Ausstattung

(Ist-Zustand) und Bedarf

Unsere Schule verfügt über eine moderne medientechnische Ausstattung, die den Schülerinnen und Schülern vielfältige Möglichkeiten zur digitalen Bildung bietet.

Computerräume

- B102 und B103: Zwei Computerräume mit jeweils 24 Computern (Bildschirm, Maus, Tastatur), einem Lehrer-PC mit Lautsprecher und Bildschirm, einem Promethean-Board und einem Drucker.
- A18 (Kunst-Computerraum): Ein spezialisierter Raum für künstlerisch-digitale Arbeiten mit 16 Computern (Bildschirm, Maus, Tastatur).

Digitale Ausstattung in Klassen- und Fachräumen

Jeder Klassen- und Fachraum ist mit einer digitalen Tafel ausgestattet:

- 43 Promethean-Boards
- 34 Epson-Ultrakurzdistanzprojektoren

Mobile Endgeräte

- iPad-Koffer: Fünf ausleihbare Koffer mit jeweils 16 iPads.
- Surface-Koffer: Zwei Koffer mit jeweils 16 Microsoft Surface-Geräten.

Makerspace

Unser Makerspace bietet moderne Technologien für kreatives Arbeiten und digitales Prototyping:

- 3D-Druck: Acht 3D-Drucker
- Robotik & Programmierung: 99 Spike-Sets
- Grafik & Design: Ein Plotter, ein Textildrucker
- CNC & Lasertechnik: Ein Lasercutter
- Computer & Tablets: Drei leistungsstarke Tower-PCs, ein iPad-Koffer
- Multimedia & Filmproduktion: Ein Hintergrundstudio mit 360°-Kameras, Actionkameras, Drohnen und Stativen

Mediothek

Die Mediothek bietet zusätzlich 16 Computerarbeitsplätze (Bildschirm, Maus, Tastatur) und dient als ruhiger Arbeitsbereich für digitale und analoge Recherchen. Zudem können folgende Geräte in der Vielzweckmediothek ausgeliehen werden:

- Präsentations- und Mediengeräte: 8 Beamer, 3 Beamer-Fernbedienungen, 4 Medienkoffer, 3 Leinwände (celexon Ultramobil Plus), 1 Presenter, 2 Overhead-Projektoren, 1 Flip-Chart
- Computer und Tablets: 6 Notebooks (Lenovo Yoga Slim), 3 Laptops, 13 Tablets
- Audio- und Videozubehör: 8 Headsets (HyperX Cloud Stinger), 1 Bluetooth-Lautsprecher (JBL Charge 4), 2 Lautsprecherboxen, 4 CD-Player, 4 DVD-Player, 1 DVD-Video-Recorder, 1 CD-Recorder, 1 CD-Spieler/Soundmaschine, 1 Handy-Recorder, 1 Kiddy Plugs
- Gaming & Fotografie: 1 Gaming-Schrank, 1 PlayStation VR2, 1 Nikon Digitalkamera
- Adapter & Kabel: 2 HDMI-VGA-Adaptersets, 1 Universaladapter USB-C, 2 Ladesets Universal, 1 Ladeset Lightning, 1 USB-Daten- und Ladekabel, 1 Lightning-auf-HDMI-Adapter, 3 HDMI-Kabel (5m)
- Speichermedien: 10 USB-Sticks (32 GB), 2 USB-Sticks (1 GB)
- Zubehör & Sonstiges: 3 Kabeltrommeln, 3 Steckdosenleisten, 1 Taschenrechner

Öffentlicher Bereich

Im öffentlichen Bereich der Mediothek stehen weitere ausleihbare Geräte zur Verfügung:

- Energiespartechnik: 2 Energiesparpakete
- Hör- und Lesemedien: 4 Tonieboxen, 5 TipToi-Stifte, 5 Tolino Shine 3 eBook-Reader
- Gaming: 5 Nintendo Switch, 1 Nintendo Switch Controller, 1 Joy-Con Controller Lenkrad-Paar
- Multimedia & Präsentation: 1 DVD-Laufwerk, 2 DVD-Player, 1 Beamer, 2 Bluetooth-Lautsprecher
- Spezialgeräte: 6 Kekzhörer, 1 Skywatcher Starquest

Tonstudio

Unser Tonstudio ist professionell ausgestattet und ermöglicht hochwertige Audioaufnahmen und Musikproduktionen:

- Aufnahmetechnik:
- 1 Digital-Audio-Workstation

- 1 digitales Audio-Interface
- 1 Vorverstärker
- Diverse Mikrofone
- 1 Abhörsituation (in Stereo)
- Mehrere Ausleihsets mit Interface, Keyboard, Mikrofon und Kabel
- Instrumentarium: Synthesizer, Keyboard, Schlagzeug (analog und digital), diverse Verstärker, Gitarren, Bass
- Raumgestaltung: Akustisch optimierter Raum für professionelle Klangqualität

Audiovisuelle Medien & Präsentationstechnik

- Präsentationstechnik: Vier Beamer in der Aula und im Lehrerzimmer
- Aula-Technik: Eine Sound- and Light-Anlage für Veranstaltungen und Präsentationen

Mit dieser umfangreichen Ausstattung stellt unsere Schule sicher, dass digitale Medien und moderne Technologien integraler Bestandteil des Unterrichts sind und die Schülerinnen und Schüler optimal auf die Anforderungen der digitalen Welt vorbereitet werden.