



Osterrath-Realschule

RHEDA-WIEDENBRÜCK

Medienkonzept der Osterrath-Realschule Wiedenbrück

Stand: 02.06.2026

Das Leitbild unserer Schule

MITEINANDER LEBEN

Besonders wichtig ist uns ein respektvolles Miteinander unabhängig von Kulturen und Religionen. Das erreichen wir vor allem durch gemeinsame Aktivitäten, klassenübergreifende AGs, Beratungs- und Unterstützungsangebote. Durch Umsetzung von gemeinsam erstellten Regeln unseres Zusammenlebens erreichen wir unser Ziel, den gegenseitigen Respekt.

BASISKOMPETENZEN FÜRS LEBEN

An der ORS ist es uns wichtig, dass basierend auf unseren individuellen Talenten, dem Erwerb fachlicher Kompetenzen und einem reflektierten Selbstbewusstsein die Berufswahl erleichtert wird. Dieses erreichen wir u.a. durch Organisation und Selbstorganisation und durch kooperatives Lernen.

LEISTUNG FÖRDERN & FORDERN

Durch einen wertschätzenden Umgang schaffen wir ein positives Lernklima. Auf vielfältige Weise fördern und fordern wir unsere Schülerinnen und Schüler durch MINT, Berufswahlvorbereitung, AGs und durch einen differenzierten Förder- und Förderunterricht.

VERANTWORTUNG ÜBERNEHMEN

Wir, Schülerinnen und Schüler, Eltern, Lehrerinnen und Lehrer, übernehmen Verantwortung für uns selbst, für unsere Klasse und für alle anderen am Schulleben Beteiligten. Wir engagieren uns auch außerhalb der Schule.

WERTSCHÄTZUNG

Unsere Schule zeichnet sich durch einen respektvollen und gewaltfreien Umgang miteinander aus. Wir zeigen diesen durch eine positive Gesprächskultur und eine gegenseitige Rücksichtnahme. Durch vielseitige soziale Projekte fördern wir diese Einstellung. Wir schätzen Toleranz und Individualität, soweit die Schulgemeinschaft dadurch gestärkt wird.



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
1 Einleitung	4
1.1 Vorwort	4
1.2 Unsere Zielvision.....	4
1.3 Unser Selbstverständnis	4
1.4 Unser Weg	4
2 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele	5
3 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne	7
4 Technische Ausstattung	8
4.1 Ist-Zustand	8
4.2 Ausstattungsplanung	10
4.2.1 Kurzfristige Planungen	10
4.2.2 Mittelfristige Planungen.....	10
4.2.3 Langfristige Planungen	10
5 Pädagogische Konzepte und Fortbildungen	11
5.1 Konzeptplanung	11
5.1.1 Kurzfristige Planungen	11
5.1.2 Mittelfristige Planungen.....	11
5.1.3 Langfristige Planungen	11
5.2 Fortbildungsplanung	12
6 Evaluation	13
7 Prozessbeschreibung	13
8 Ansprechpartner	14

1 Einleitung

1.1 Vorwort

Unsere Gesellschaft ist längst von Digitalität geprägt: Kommunikation, Zusammenarbeit, kreative Prozesse und berufliche Perspektiven entstehen heute in vernetzten Räumen. Als Realschule verstehen wir diese Entwicklung als Chance. Wir möchten unseren Schülerinnen und Schülern einen Lernort bieten, an dem sie die Möglichkeiten digitaler Medien entdecken, verantwortungsvoll nutzen und im besten Sinne weiterentwickeln. Dieses Medienkonzept ist unser gemeinsamer Fahrplan, um Lernen zeitgemäß, wirksam und menschenzentriert zu gestalten.

1.2 Unsere Zielvision

Wir fördern eine generationenübergreifende Medienkompetenz, in der Schülerinnen und Schüler befähigt werden, Medien aktiv zu nutzen und kritisch zu hinterfragen. Durch innovative Lernansätze und praxisnahe Projekte entwickeln sie nicht nur essentielle digitale Fähigkeiten, sondern auch die notwendigen Kompetenzen, um erfolgreich im Berufsleben zu agieren. Wir streben danach, eine Lernumgebung zu schaffen, in der Medien nicht nur als Informationsquelle, sondern auch als Werkzeug zur kreativen Problemlösung und kritischen Reflexion verstanden werden. So bereiten wir unsere Schülerinnen und Schüler darauf vor, verantwortungsbewusste und informierte Bürgerinnen und Bürger einer zunehmend digitalisierten Welt zu werden.

1.3 Unser Selbstverständnis

- Lernprozesse sind handlungsorientiert, kollaborativ und inklusiv – analog und digital greifen sinnvoll ineinander.
- Lehrkräfte, Schülerinnen, Schüler und Erziehungsberechtigte lernen miteinander und voneinander; Fortbildung und Austausch sind selbstverständlicher Teil unserer Schulkultur.
- Datenschutz, Informationssicherheit und digitale Ethik sind Grundlage jedes Handelns – Kompetenz entsteht aus Wissen, Übung und Haltung.
- Kreativität, kritisches Denken und Problemlösefähigkeit stehen im Mittelpunkt – Technologie ist Mittel zum Zweck, nicht Selbstzweck.

1.4 Unser Weg

- Wir verbinden Unterricht mit realen Anwendungsfeldern: projektbasiertes Lernen, fächerübergreifende Vorhaben und Kooperationen mit außerschulischen Partnern.
- Wir schaffen verlässliche Strukturen: angemessene Ausstattung, klare Standards, unterstützende Services und kontinuierliche Evaluation.
- Wir ermöglichen Teilhabe: barrierearme Zugänge, transparente Kommunikation und differenzierte Lernwege für alle.

Mit diesem Medienkonzept bekräftigen wir unseren Anspruch, junge Menschen stark zu machen – für ein selbstbestimmtes, verantwortungsbewusstes und erfolgreiches Leben in einer digital geprägten Welt. Wir laden alle Mitglieder unserer Schulgemeinschaft ein, diesen Weg aktiv mitzugestalten.

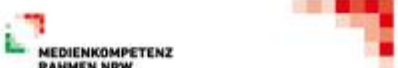
2 Unterrichtsbezogene Entwicklungsziele

Unsere Schule wird die Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW in den kommenden Jahren weiter vorantreiben und die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge und die Entwicklung der Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler in den schulinternen Fachlehrplänen verankern. Hierdurch sollen folgende Ziele erreicht werden:

- Die Lehrkräfte unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge in allen Fächern zur Gestaltung des Unterrichts, sofern diese sinnvoll und zielführend eingesetzt werden können. Folgende Verwendungsmöglichkeiten sind zum Beispiel möglich:
 - die anschauliche Darstellung von Inhalten, Präsentationen von Medien, etwa Videoclips, Fotos, Animationen, interaktive Inhalte usw.
 - die individuelle Förderung der Schülerinnen und Schüler durch Nutzung passgenauer Übungsangebote (z.B. Apps zum Üben bei Sprachproblemen)
 - die Diagnose von Lernproblemen durch digitale Testformate
 - das möglichst unmittelbare Feedback zu Lernprozessen der Schülerinnen und Schüler, etwa durch spielerische Abfrageformate wie Kahoot
 - die Gestaltung von Lernangeboten durch interaktive Online Übungen (z.B. Learning Apps, Learning Snacks und ähnlichem)
 - zur Vermittlung von Medienkompetenz im Sinne des Lehrens mit und über Medien
 - individuelle Förderung durch Bereitstellen von Lernmaterialien z.B. über LMS, so dass die Schülerinnen und Schüler in eigenem Tempo arbeiten können
 - das Nutzen von Feedback-Tools wie z.B. FelloFish, um Schülerinnen und Schülern direktes Feedback zu konkreten schriftlichen Aufgabenstellungen zur Verfügung zu stellen
- Die Schülerinnen und Schüler unserer Schule nutzen digitale Medien und Werkzeuge unterstützend in allen Fächern. Dabei geht es nicht primär um die Medien und Werkzeuge selbst, sondern ihre gewinnbringende lösungsorientierte Nutzung. Schülerinnen und Schülern soll so ermöglicht werden, die grundlegenden Kompetenzen des 21. Jahrhunderts (4K: Kritik, Kommunikation, Kreativität, Kollaboration) zu erwerben und zu nutzen, um
 - Lernprozesse zu gestalten,
 - Medienkompetenz zu erwerben in der begleiteten Nutzung digitaler Medien,
 - Lernprozesse zu dokumentieren,
 - gemeinsam / kollaborativ mit anderen Schülerinnen und Schülern zu arbeiten,
 - in selbstgesteuerten Lernangeboten eigenständig zu arbeiten,
 - Medienprodukte zu erstellen.
- Die Lehrkräfte können digitale Medien und Werkzeuge (z.B. Logineo NRW und fobizz) darüber hinaus nutzen, um
 - sich untereinander zu vernetzen und dadurch die Teamarbeit zu stärken,
 - sich in ihrer Nutzung digitaler Medien weiter zu professionalisieren,
 - gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten, zu teilen und zu nutzen,
 - die Kommunikation innerhalb der Schule und darüber hinaus effizienter zu machen,
 - schulorganisatorische Prozesse zu vereinfachen.
- Die Lehrkräfte sind alle mit digitalen Endgeräten vom Schulträger ausgestattet worden, um so effektiv die digitalen Möglichkeiten nutzen zu können.

- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen soll möglichst flexibel und nicht an feste Orte innerhalb des Schulgebäudes oder an Klassenräume gebunden sein. Damit soll es möglich werden, den Einsatz den Unterrichtsszenarien anzupassen (z.B. individuelles Arbeiten, Partner- oder Gruppenarbeit).
- Es werden aktuell ca. 620 digitale Endgeräte für die Schülerinnen und Schüler durch den Schulträger zur Verfügung gestellt. Diese Geräte bilden die Basis für die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge durch Schülerinnen und Schüler. Die digitalen Endgeräte sind wie folgt aufgeteilt:
 - Jedem Schüler/jeder Schülerin steht ein iPad zur Verfügung (1:1- Ausstattung).
 - Dem 5. Jahrgang bzw. dem 10. Jahrgang steht ein iPad-Koffer zur Verfügung, der in der Übergangszeit bis zum Erhalt bzw. nach Abgabe der iPads genutzt werden kann.
- In der Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen sollen online verfügbare Angebote, Apps und Programme unter Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Vorgaben genutzt werden.
- Um eine Kontinuität der Arbeit mit digitalen Medien und Werkzeugen zu gewährleisten, soll es möglich sein, Inhalte, Arbeitsstände etc über einen Speicher den Speicher bei IServ verfügbar zu machen.
- Die Nutzung digitaler Medien und Werkzeuge wird für Schülerinnen und Schüler wie Lehrer zu einem ganz normalen Bestandteil des schulischen Alltags, nicht anders als heute die Nutzung von Heft und Buch, Whiteboard. Die digitalen Medien und Werkzeuge werden gegenwärtig genutzte Medien ergänzen, zum Teil auch ersetzen, sofern dies sinnvoll und effektiv erscheint.
- Seit der Einführung von iPad-Klassen im Jahrgang 5 zum Schuljahr 21/22 werden zur Einarbeitung der Schülerinnen und Schüler an das digitale Endgerät drei Sockeltage durch das Fach Informatik durchgeführt. Die Sockeltage sind wie folgt aufgebaut:
 - 1. Sockeltag: Ausgabe des iPads, Einführung in die Bedienung, IServ, Logineo
 - 2. Sockeltag: Goodnotes, Speichermöglichkeiten
 - 3. Sockeltag: Wiederholung & Vertiefung, iMovie, Book Creator
 Mithilfe dieser Sockeltage sollen die Schülerinnen und Schüler in der Lage sein, effektiv und sinnvoll mit dem Gerät im und über den Unterricht hinaus zu arbeiten.

3 Integration des Medienkompetenzrahmens NRW in die schulinternen Lehrpläne



1. BEDENKEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHNEN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden, mit dieser verantwortungsvoll umgehen 1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen 1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen, Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturieren bzw. bewerten 1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden 2.2 Informationsbewertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und bewerten 2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten 2.4 Informationsethik Umgangsebene und geltende Medienethik erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen, Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten nutzen	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse im digitalen Werkzeugsystem gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen 3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren, ethische Grundwerte sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten 3.4 Cybermobilität und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybermobilität und -kriminalität erkennen sowie Angemessenheit und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren, Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen 4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität Wirkung und Aussagekraft beurteilen 4.3 Quelldokumentation Standards der Quellendokumentation beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden 4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits-, (s.u. des Urheber-, Urheber- und Nutzungsrechts (s.u. Lizenz)) über prüfen, bewerten und beachten	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren 5.2 Meinungsbildung Die interpersonelle, soziale und Verbotsung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen 5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren, andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.1 Prinzipien des digitalen Web Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen 6.2 Algorithmische Strukturen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren 6.3 Problemlösen und Programmieren Problemformalitäten beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und diese in strukturierte, algorithmische Sequenzen planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen 6.4 Bewertung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren



Personenstand: Medienkompetenz NRW
 Download: med_komp_nrw.pdf (2023/03/13/13/13)



Medienberatung NRW



LVR
 Qualität für Menschen



LWL
 für Menschen



LANDESMEDIENANSTALT NRW
 in Mithrasstraße 100



Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen

Die Berücksichtigung des Medienkompetenzrahmens NRW in allen Fächern der Osterrath-Realschule findet sich in den schulinternen Lehrplänen durch farbige Markierungen.

Einen Überblick über die Kompetenzen, die in den einzelnen Fächern in den unterschiedlichen Jahrgängen vermittelt werden, findet man auf dieser Pinnwand:

<https://nrw.edumaps.de/172278/82902/myaxemqf6p/o71smogpyt>

4 Technische Ausstattung

4.1 Ist-Zustand

Bei den Angaben zur technischen Ausstattung beschränken wir uns auf die allgemeine Beschreibung zur Anzahl der verfügbaren, noch sinnvoll im Unterricht nutzbaren Geräte.

Rechner

Räume	Anzahl	Beschreibung
Computerraum 1	21	Pro Computerraum existieren 20 PCs und jeweils ein Lehrercomputer mit Beamer.
Computerraum 2	30	Pro Computerraum existieren 30 PCs und jeweils ein Lehrercomputer mit 2 Beamern.
Berufsorientierungsbüro	2	
Lehrer-PC-Raum	3	
Verwaltungsbereich	5	

Beamer & Apple-TV & Lautsprecher

Räume	Anzahl	Beschreibung
Klassenräume	23	
Fachräume	17	je 1 Beamer und Apple-TV pro Fachraum, außer Technikraum 1 und Computerraum 1 mit 2 Beamern
Ganztagsräume	2	2 von 3 Räumen ausgestattet
Aula	1	
Lehrerzimmer	1	
Lehrerbesprechungsraum	1	
Sporthalle	1	als mobiler Beamerwagen
mobile Beamerwagen	3	

Klassenräume	22	Access-Points
Mobile Endgeräte	je nach Schüler- und Personalanzahl	1:1-Ausstattung in den Jahrgängen 5 – 10, IK 1 + 2, Lehrkräfte und päd. Personal 32 iPads im iPad-Koffer zur Überbrückung vor der iPad-Ausgabe der 5er und nach dem Einsammeln der 10er-iPads
Laptops	2 3 2 1	Zur Ausleihe Verwaltung Technik Aula
weitere Rechner	3 5 2	Lehrer-PC-Raum Verwaltung Berufsorientierungsbüro
Präsentationsmöglichkeiten	6 interaktive Whiteboards	Raum 1.12, 1.18, 1.25, 1.26, 2.09 & 2.14
	in allen Räumen fest installierte Beamer	Klassen- wie auch Fachräume
	in allen Räumen fest installierte Apple-TVs	Klassen- wie auch Fachräume
	4 mobile Beamer mit Apple-TV	
Schulserver	1 x IServ 1 x Backupserver	Benutzerkonto für jede Schülerin/jeden Schüler zum Speichern von eigenen Daten sowie für jede Lehrperson
Lernplattform	3	iServ Logineo LMS Office 365 Schulmanager Online
Austausch- und Speichermöglichkeiten für Lehrkräfte	3	IServ Office 365 Logineo Logineo LMS
WLAN	100%	Access Points UniFi UAP AC HD

Breitband-anbindung	1000 Mbit/s für Verwaltung und Pädagogik (Schulnetzwerk) über Greenfiber 200 Mbit/s Backupleitung für Pädagogik (Schulnetzwerk)
Homepage	1&1
First-Level-Support	Medienbeauftragter
Second-Level-Support	Communisystems-Care GmbH

4.2 Ausstattungsplanung

Um die oben aufgeführten Kompetenzen in der geplanten Weise im Schulalltag umsetzen zu können, bedarf es einer an die pädagogischen Ziele angepassten technischen Ausstattung.

4.2.1 Kurzfristige Planungen

In der unmittelbaren Zukunft sollen durch eine grundlegende IT-Ausstattung unter Einbeziehung bereits vorhandener Strukturen die Grundlagen für die weitere Entwicklung gelegt werden. Zu einer lernförderlichen, alltagstauglichen IT-Infrastruktur gehören demnach im ersten Schritt:

- Verbesserung der WLAN-Abdeckung in der Mensa für Großveranstaltungen
- Wechsel von Schulmanager Online auf IServ

4.2.2 Mittelfristige Planungen

- Ausstattung der Lehrkräfte mit neuen iPads (schlechter Akku)

4.2.3 Langfristige Planungen

- Erhaltung des Ist-Zustandes durch kontinuierliche Erneuerung der Geräte und der Infrastruktur

5 Pädagogische Konzepte und Fortbildungen

5.1 Konzeptplanung

5.1.1 Kurzfristige Planungen

- Die Schule bearbeitet kontinuierlich, auf der Grundlage des Medienkompetenzrahmens NRW die schulinternen Lehrpläne und entwickelt auf dieser Basis das Medienkonzept weiter. Dabei werden auch externe Partner mit einbezogen, da diese die Arbeit der Lehrkräfte sinnvoll ergänzen können.

5.1.2 Mittelfristige Planungen

- Sozialprojekt mit der Schulsozialarbeit der Caritas: verantwortungsvoller Umgang mit Social Media (Jg. 6)

5.1.3 Langfristige Planungen

- Alle Lehrkräfte nutzen digitale Medien und Werkzeuge regelmäßig in ihrem Unterricht.
- Die Entwicklung der schuleigenen Lehrpläne auf der Grundlage des Medienpass NRW wird abgeschlossen.
- Der Einsatz von digitalen Medien und Werkzeugen ist an der Schule systemisch verankert in den Fachlehrplänen auf der Basis des Medienpass NRW.

5.2 Fortbildungsplanung

Lernen mit digitalen Medien und Werkzeugen bedeutet auch, dass Lehrkräfte selbst die Kompetenzen dazu erwerben müssen. Ein wichtiger Bestandteil davon besteht in eigenen Erfahrungen aus der Unterrichtspraxis. Die Qualifizierung der Lehrkräfte erfolgt unterrichtsbegleitend und bedürfnis- bzw. interessenorientiert.

- Die Schule hat Kenntnis von den Fortbildungsmöglichkeiten durch die Medienberater und das Medienzentrum des Kreises Gütersloh und nutzt diese bei Bedarf.
- Zur fachlichen Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen nutzt die Schule Angebote der Fachmoderatoren des Regionalteams Fortbildungen (RTF).
- Das Kollegium vernetzt sich mit den weiterführenden, kooperativen Schulen in Rheda-Wiedenbrück und institutionalisiert dadurch einen regelmäßigen Austausch von Erfahrungen zur Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien und Werkzeugen.
- Nach organisatorischen Möglichkeiten kann das Kollegium auch gegenseitige Hospitationen, um an gemachten Erfahrungen teilzuhaben, nutzen.
- Einzelne Lehrkräfte werden darüber hinaus über entsprechende Foren und Kanäle neue Anregungen zur Weiterentwicklung in die Schule holen.
- Im Kollegium werden wöchentliche Teamsitzungen genutzt, um im Zeitrahmen von 55 Minuten, Erfahrungen zur Nutzung einzelner digitaler Medien und Werkzeuge auszutauschen und weiterzugeben bzw. geeignete Unterrichtsinhalte zu entwickeln.
- Die Schule nimmt am Projekt KIMADU als eine von 25 Schulen aus ganz NRW teil. Im Rahmen dieses Projekts werden Lehrkräfte befähigt, eigene KI-Assistenten zu entwickeln, um diese themen- und inhaltsorientiert Schülerinnen und Schüler zur Verfügung zu stellen. Diese Kenntnisse werden im Rahmen der Teamsitzungen an das Gesamtkollegium weitergegeben.
- Die Schule nimmt weiterhin an den Kongressen von UEdigital teil.
- Bildungsmediathek NRW kann genutzt werden,
 - von Lehrkräften, um Medien im Unterricht zu präsentieren und bereitzustellen
 - von Schülerinnen und Schülern, um Medien im Unterricht rezeptiv und produktiv zu nutzen (z.B. mittels EDU ID)

6 Evaluation

Um den Erfolg der schulischen Entwicklung zu sichern, ist es sinnvoll, in regelmäßigen Abständen die Zielsetzungen und ihre Umsetzung einander gegenüberzustellen.

- Dazu sollen Befragungen der verschiedenen vom Entwicklungsprozess betroffenen Personengruppen vorgenommen werden.
- Das sind die Lehrkräfte, die Schülerinnen und Schüler sowie die Eltern.
- Geeignete Instrumente für Befragungen könnten sein:
 - Edkimo
 - IQES-Online
 - IServ
 - Mentimeter
- In späteren Phasen der Entwicklung kann auch der Medienpass NRW selbst als Indikator für den Erfolg des schulischen Entwicklungsprozesses genutzt werden.
- Zusätzlich werden Leistungsüberprüfungen unter Einbeziehung von Kompetenzen, welche Schülerinnen und Schüler im Zusammenhang mit der Nutzung von digitalen Medien und Werkzeugen erwerben sollen, Aufschluss über den Erfolg der schulischen Entwicklung geben.

Aus den Ergebnissen der Befragungen wird dann abgeleitet, wo im schulischen Entwicklungsprozess nachgesteuert werden muss. Entsprechend sind die fachliche Unterrichtsentwicklung mit digitalen Medien und Werkzeugen und daraus folgend das Medienkonzept anzupassen.

7 Prozessbeschreibung

Die Entwicklung und Umsetzung des Medienkonzepts ist eine gesamtschulische Aufgabe. Die Gesamtkoordination wurde durch den Medienbeauftragten sowie die Schulleitung der Schule ausgeführt.

Der Prozess begann mit einer Teilkonferenz, bestehend aus den Fachvorsitzenden, dem Medienbeauftragten, dem Fortbildungsbeauftragten sowie der Schulleitung. Die Ergebnisse dieser Teilkonferenz wurden in der darauffolgenden Lehrerkonferenz vorgestellt.

Die Fachkonferenzen arbeiten regelmäßig an den schulinternen Fachlehrplänen, um Medienkompetenzen gemäß des Medienkompetenzrahmens NRW zu erweitern.

Die Leiter der Fachkonferenzen tragen die Informationen in der Lehrerkonferenz zusammen und erfassen auf der Basis der pädagogischen Grundlagen den Bedarf an technischer Ausstattung und Fortbildung. Das Medienkonzept wird regelmäßig evaluiert und fortgeschrieben.

8 Ansprechpartner

Medienbeauftragter: Eff

Digitalisierungsbeauftragte: Got

Fortbildungsbeauftragte: Mül

IServ-Ansprechpartner: Eff, Got, Wtz

Ansprechpartner Logineo und LMS: Eff, Wtz, Got

Schulleitung: Dwi, Doe

Dieses Medienkonzept wurde als Basis auf der Lehrerkonferenz am 12.06.2019 verabschiedet. Änderungen werden sukzessiv in den Konferenzen besprochen und abgestimmt.

Datum:

Unterschrift der Schulleitung: