



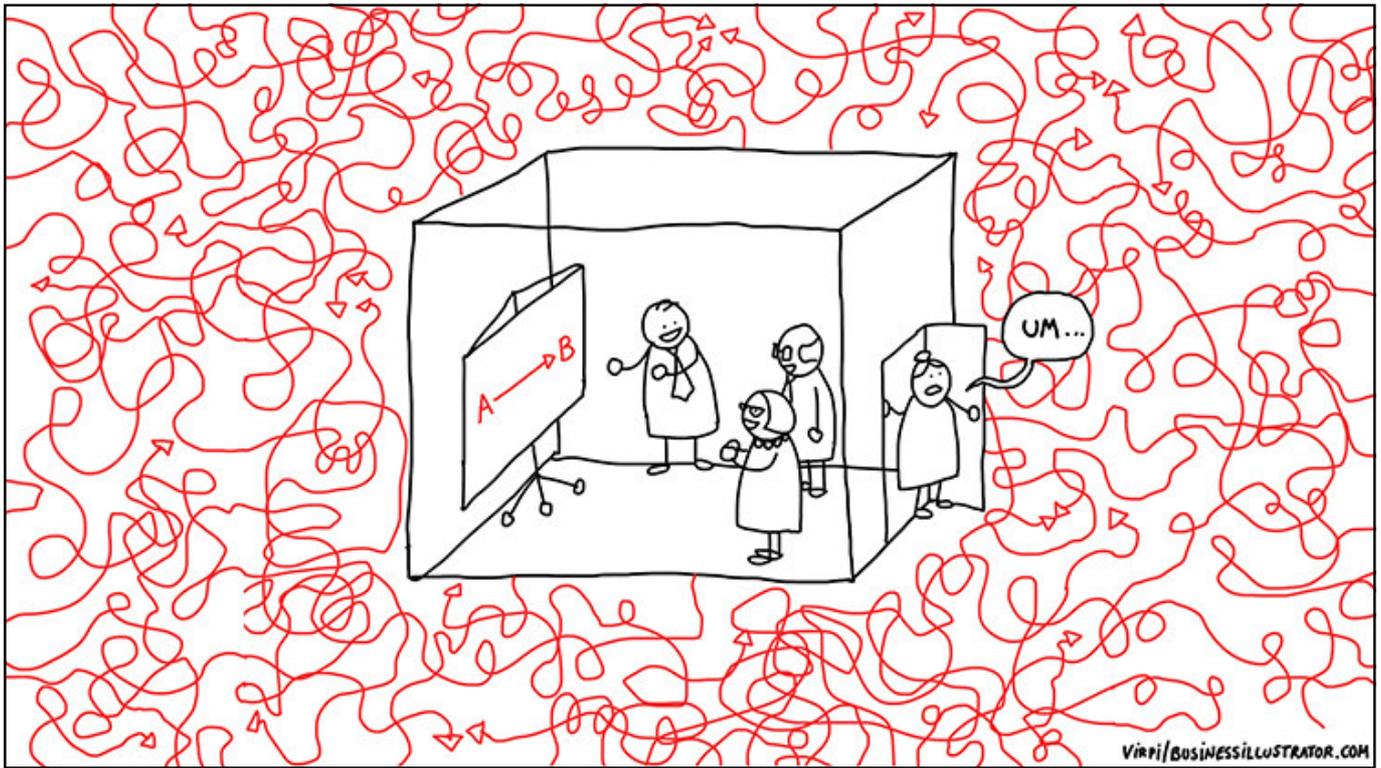
Information für die Mitglieder des Ausschusses für Bildung, Schule und Integration

03.06.2025 | Medienzentrum Kreis Coesfeld | Carsten Schellnock

Bezirksregierung
Münster



CKREISCOESFELD.



Bildung.
Einfach.
Machen.



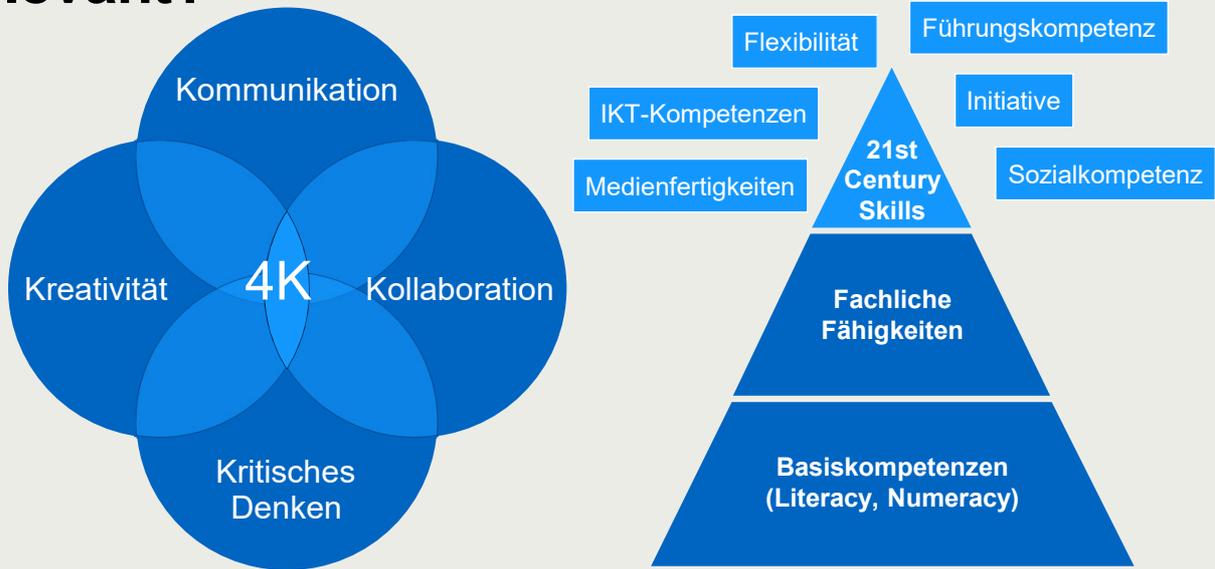
MEDIENZENTRUM
KREIS COESFELD



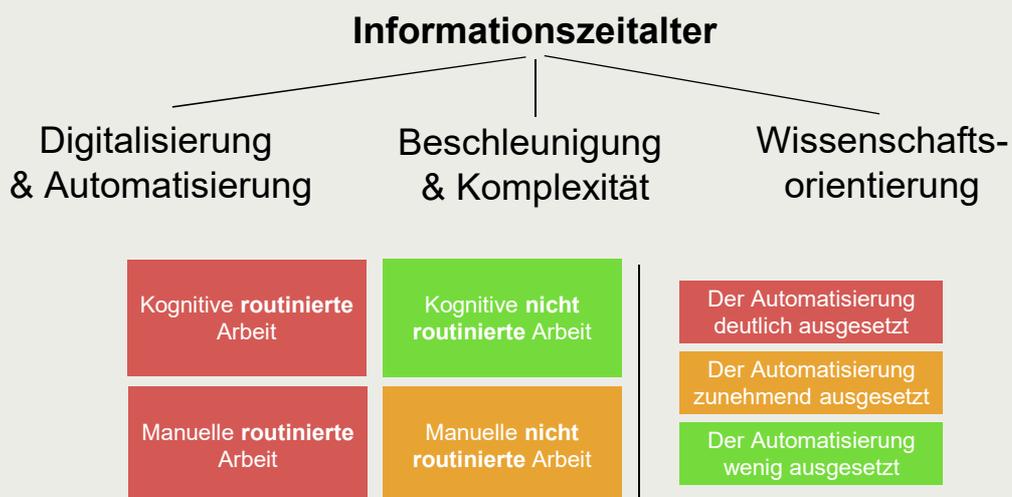
Schule weiterentwickeln: Im Spannungsfeld der Digitalisierung und der 21st Century Skills



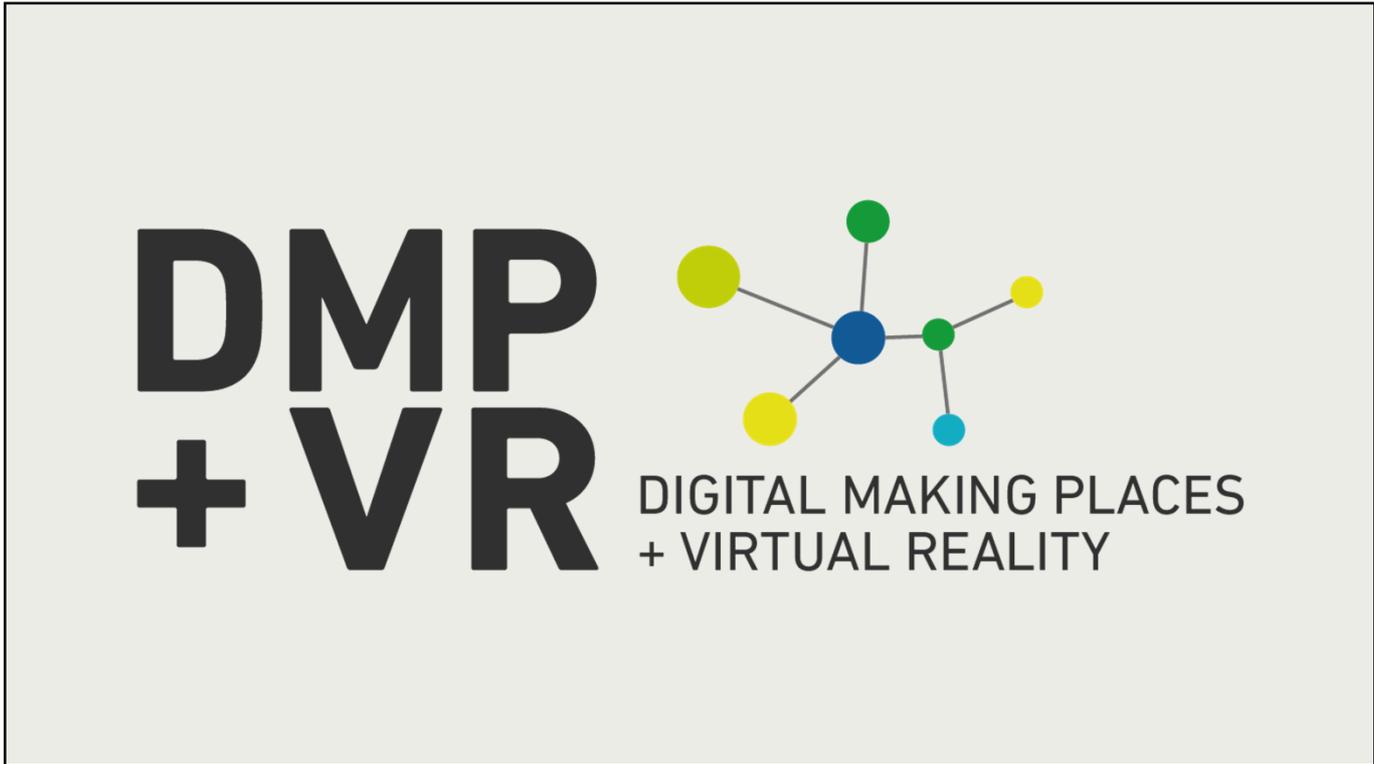
Was sind 21st Century Skills und welche sind relevant?



Warum brauchen wir 21st Century Skills?



Basierend auf Foundation for Young Australians, 2017



Navigation bar: [Sprache](#) [Gebärdensprache](#) [Leichte Sprache](#) [Barrierefreiheit](#)

Die Landesregierung Nordrhein-Westfalen 

Startseite [NRW informieren](#) [NRW gestalten](#) [NRW erleben](#) [NRW-Service](#) [Suche](#)

Startseite | [Medientermine](#)

Schulministerin Feller eröffnet das Pilotprojekt "Digital Making Places"

 05.02.2025

 17:00

 Duisburg



Foto: iStock.com / dolgachov



Digital Making Place + Virtual Reality



Audio

- Kabelloses Keyboard
- Ansteckmikrofon
- Mobiler Digitalrecorder
- Digitale Audio Workstation
- Bluetooth Lautsprecher
- Kopfhörer
- Kopfhörerverstärker
- Kondensatormikrofon
- Mobiler Schallsorbler
- Digitales Mischpult
- Aktive Nahfeldmonitore
- USB-MIDI Keyboard
- Digitales Drumset



Visual

- VLog-Kamera
- flexibles Stativ
- 360° Kamera
- Funkmikrofon-Kit
- Greenscreen
- Großes Stativ
- Softbox inkl. Stativ
- LED-Ringleuchte
- Indoor-Drohnen-Set
- Endoskop Kamera
- Video-Mischpult
- Motorisierte Smartphone Halterung
- Externer Kamera Feld-Monitor
- Programmierbare Lichtsteuerung
- Scheinwerfer-Set



Haptik

- 3D-Stift mit Lernpaket (Grundschule und weiterführende Schule)
- 3D-Drucker
- 3D-Scanner
- Sense-Box, Mobiles Mikrocontroller-Kit
- Schneideplotter
- Lasercutter
- Slickmaschine
- Roboterarm
- Sensobox: home



Coding

- Calliope mini 3.0
- Bluebot-Set
- Ozobot-Evo-Set
- Mbot2+ Roboterbausatz
- Makey Makey Erfinderkit
- Arduino Lernset
- Lernset für soziale Kompetenz
- Lernset für besondere Bedürfnisse



Virtual Reality

- VR-Brillen: Pico Neo Enterprise mit Controllern
- Transport und Aufbewahrungsboxen mit mobilen Routern
- UV-C Reinigungsgerät
- MDM mit Anbindung an die Bildungsmediathek NRW inklusive Ausleihprozess

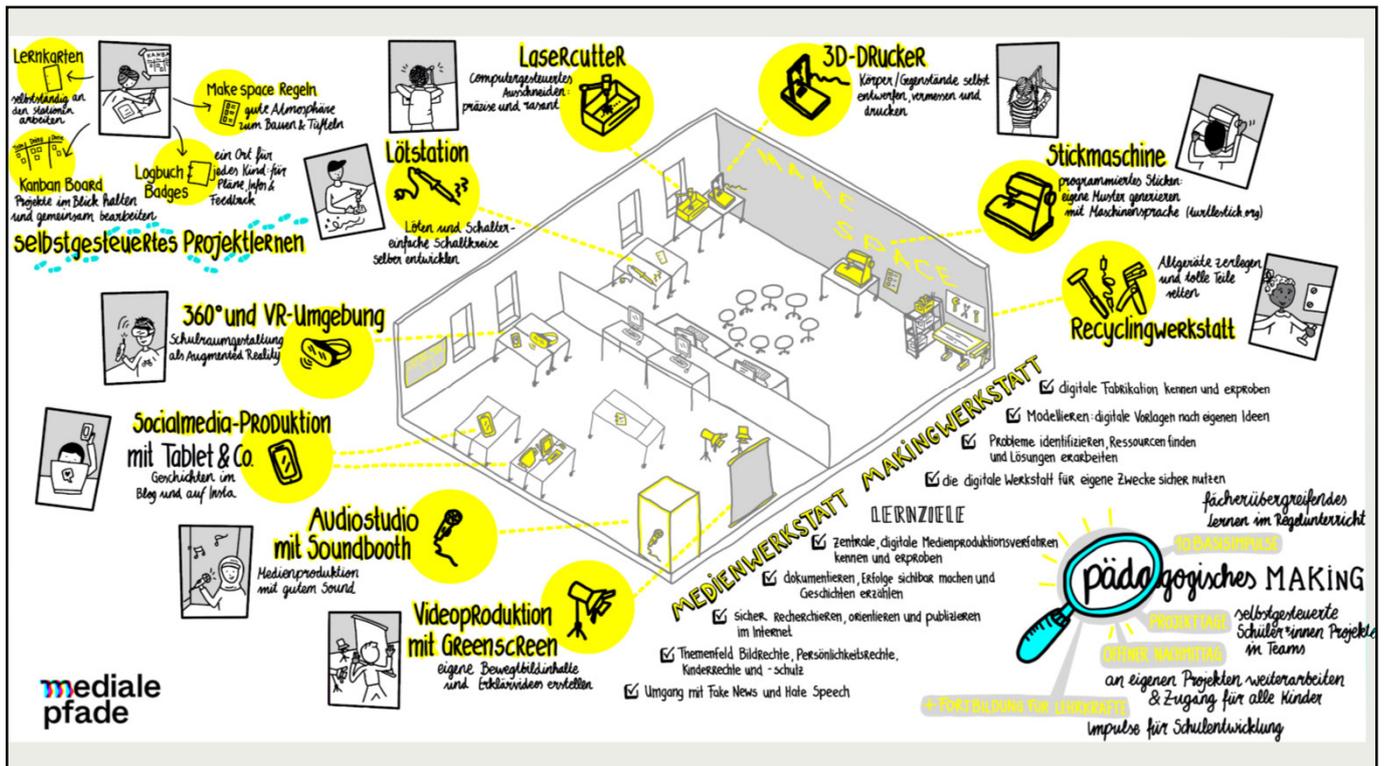


PÄDAGOGISCHES MAKING ist ein noch recht junger pädagogischer Ansatz, der das Mindset der weltweiten Makerspace-Bewegung aufgreift und in andere Bildungsbereiche überträgt. Making ist kein Unterrichtsfach sondern **Lernort** und **pädagogischer Ansatz**:

MAKING PÄDAGOGIK

Als Ort zum Tüfteln, Ausprobieren und Erfinden, ist sie Ankerpunkt für unterschiedliche Fächer und Kompetenzen. Und nicht nur die MINT-Fächer - Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften - und ihre Themen stehen im Fokus sondern auch soziales Lernen, Sprachenlernen und kulturelle Bildung!

Ein **Making Place** könnte nicht nur **ein Raum** mit Geräten und Werkzeug sein – er könnte vor allem für **eine Haltung** und **ein pädagogisches Konzept** stehen.



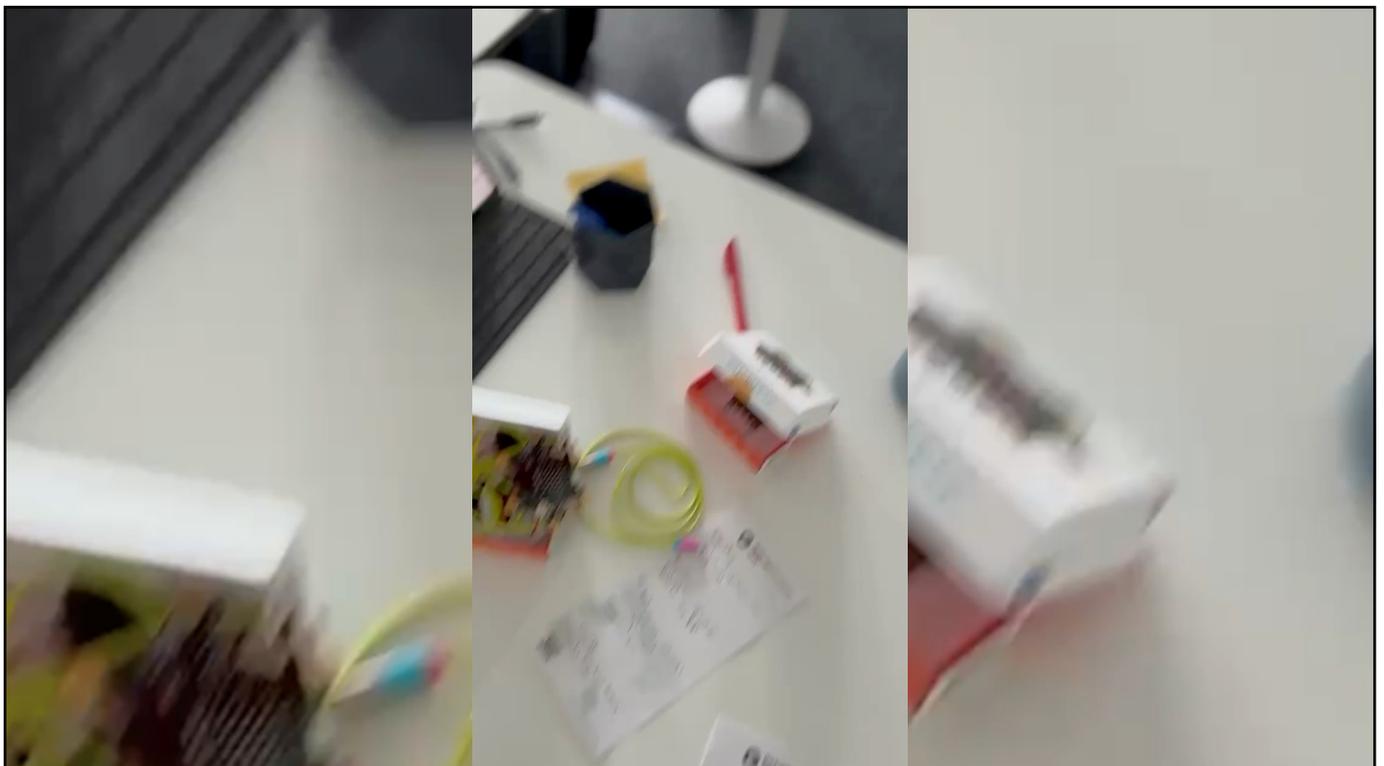
Wie können wir...

ein Verständnis für pädagogisches MAKING entwickeln, dass eng mit dem Konzept Bildung für Nachhaltige Entwicklung (BNE) und Prozessen sozialer Innovation verknüpft ist?

Making als Prinzip, als Doppeldecker an einem physischen Lernort verankern und mit Zukunftskompetenzen und Medienbildung zusammenbringen?

Problemlagen erforschen, Lösungen designen, Prototypen entwickeln, ausprobieren, reflektieren, dabei auch scheitern, neu ansetzen und abbiegen als didaktisches Konzept für unsere Schulen gestalten?





Fragen und Antworten



Medien.
Einfach.
Machen.



KULTUSMINISTER
KONFERENZ

„Die verstärkte Nutzung der Potenziale der Digitalität im Sinne der Lernenden, indem Motivation und Lernfreude steigernde Elemente gezielt aufgegriffen werden, insbesondere durch den Einsatz digitaler Medien und Werkzeuge, die der **Individualität und Kreativität** der Lernenden gerecht werden.“





KULTUSMINISTER
KONFERENZ

„Die gelungene **Verbindung von digitalen und analogen Lehr-Lern-Settings** mit Blick auf die Qualitätskriterien guten Unterrichts sowie die verstärkte Nutzung digitaler und analoger Feedback-Methoden.“

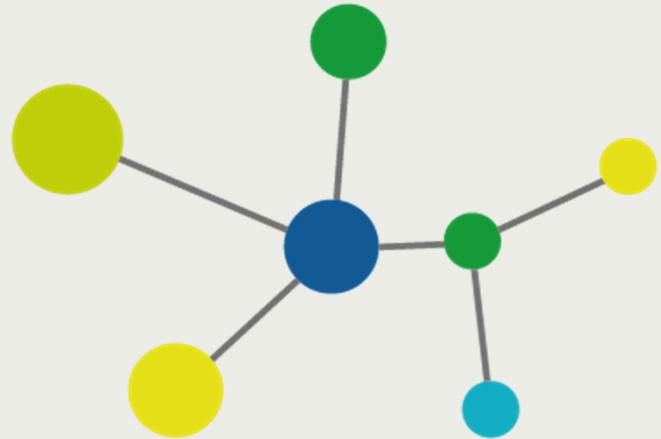


KULTUSMINISTER
KONFERENZ

„Die **Integration der 4K in den Unterricht in Verbindung mit digitalen Technologien** kann dazu beitragen, dass Schülerinnen und Schüler nicht nur digitale Kompetenzen erwerben, sondern auch die Fähigkeiten entwickeln, die sie für ein erfolgreiches Leben in einer digitalen Welt benötigen.“

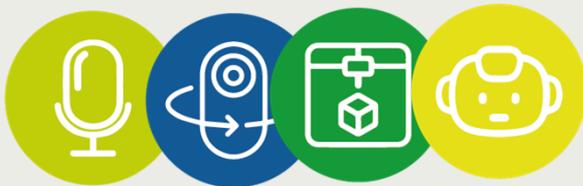


DMP + VR



DMP+VR  DIGITAL MAKING PLACES + VIRTUAL REALITY

Digital Making Places



Bereitstellung einer digitalen Lehr- und Lerninfrastruktur an ZfsL und KMZ für die Schul- und Unterrichts-entwicklung im Sinne des „Digital Making“

VR-Technologie



Bereitstellung von Virtual Reality-Technologien (VR-Brillen, MDM-Software inkl. Lerninhalte, Transport- und Aufbewahrungskoffer)

Digital Making Places (DMP)

Erprobung von digitalen Technologien zur Förderung und Weiterentwicklung des Lehrens und Lernens (KMK-Strategie), um Schülerinnen und Schüler langfristig zu aktiven Gestalterinnen und Gestaltern ihrer (digitalen) Umgebung zu machen:

Umsetzung und Zielsetzung mit Blick auf Lehrkräfte wertvolle Kenntnisse im Umgang mit digitalen Geräten und Tools landesweit einheitlicher und niederschwelliger Zugang zu digitalen Technologien.

Umsetzung in Kooperation mit kommunalen Medienzentren und den ZfsL
Das MSB kooperiert mit den Medienzentren der Kommunen, die als Multiplikatoren agieren. Die KMZ und die ZfsL integrieren die DMP in ihre Räumlichkeiten. Die DMP sollen dauerhaft in den Räumlichkeiten der kommunalen Medienzentren verfügbar sein und von Lehrkräften genutzt werden können.

Ausgangslage

Das Förderprogramm DigitalPakt Schule stellt Nordrhein-Westfalen **rund 52 Mio. € für landesweite Maßnahmen** mit strukturbildender Wirkung zur Verfügung. Gemäß §3 Abs. 2 Verwaltungsvereinbarung DigitalPakt Schule 2019-2024 sind Investitionsvorhaben landesweit, wenn sie schulischen Zwecken gemäß landesweiter Schulentwicklungsziele dienen. Das Land beabsichtigt allen Schulen landesweite Angebote zur Umsetzung spezifischer digitaler Unterrichtsszenarien im Sinne der KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ sowie ergänzenden Empfehlungen zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ sowie des Medienkompetenzrahmens NRW zur Verfügung zu stellen.

