



MEDIENBERATENDE IN
NORDRHEIN-WESTFALEN

Bezirksregierung
Arnsberg



28.05.2025

**1. Regionaltreffen DiB Bestwig /
Olsberg / Medebach / Winterberg**



Tagesordnung

1. Neues aus dem Dezernat 46.4 und Ministerium
2. DMP
3. Testphase: VR-Brillen zur Berufsorientierung
4. Handreichung MSB zu Smartphones an Schulen
5. Austausch & Aktueller Stand Digitalisierung
6. Sonstiges



1. Neues aus dem Ministerium

- Neuer Dezernent: Dr. Markus Schäfer
- Neuer Fachberater: Christian Masuth
- Neue Website: [Bildungsnetzwerk HSK](#)
- Neueröffnung [Digital Making Place](#)
- Neue [Ausstattung](#) am Medienzentrum



2. DMP – Wofür steht das Pilotprojekt Digital Making

Places?

- Um Prozesse rund um die Bildung in der digitalen Welt voranzutreiben, erhalten die landesweit 33 Zentren für schulpraktische Lehrerausbildung (ZfsL) und 45 Kommunale Medienzentren (KMZ) eine breite Palette an moderner Technik, die Lehrende dabei unterstützt ihren Unterricht zeitgemäßer und interaktiver zu gestalten.
- Die „Digital Making Places“ decken dabei die vier Kreativbereiche „Visual“, „Audio“, „Coding/Flex“ und „Haptic/Tinker“ ab (u.a. 3D-Drucker und Lasercutter, Audio-Workstations und Greenscreens, programmierbare Roboter und Mikrocontroller).



2. Der Making-Gedanke: Kreativität & Problemlösung im

Fokus In KMZ und ZfsL erleben Lehrkräfte die Lernkultur des **Makings**, bei der die aktive Auseinandersetzung mit realen Aufgabenstellungen und Problemlösungen im Mittelpunkt steht.

□ Ziel: kreative&handlungsorientierte Lösungen entwickeln/konkrete Produkte umsetzen

- Die Lehrerinnen und Lehrer haben vor Ort die Möglichkeit, sich selbst an den Geräten auszuprobieren, die Prozesse auf dem Weg zum fertigen Produkt kennenzulernen und ihr technisches sowie methodisches Wissen zu erweitern.
- Diese Erfahrungen stärken die Lehrkräfte in ihrer Sicherheit im Umgang mit den Geräten und geben ihnen wertvolle Impulse für einen aktivierenden und zeitgemäßen Unterricht, der fächerübergreifende Zukunftskompetenzen fördert



2. Der Making-Gedanke: Kreativität & Problemlösung im

Fokus

Daraus ergeben sich zahlreiche Lernszenarien, wie:

1. *Produktion eines Podcasts mit selbst komponierten Jingles*
2. *Gestaltung von Klassen-T-Shirts mit der digitalen Stickmaschine*
3. *Programmierung eines Roboters zur Lösung von Alltagsproblemen*
4. *Erstellung einer 3D-Karte der Schulumgebung*
5. *Produktion eines Kurzfilms mit Greenscreen und Special Effects*
6. *interaktive Kunstprojekte mit Alltagsgegenständen*
7. *animierte Erklärvideos*
8. *Entwurf und Druck personalisierter Spielfiguren*
9. *Erstellung einer Musikkomposition mit digitaler Workstation*



2. DMP – Digital Making Place

- Das Projekt wird durch das **Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen** aus Mitteln des DigitalPakt Schule gefördert.

„Mit den Digital Making Places unterstützen wir Lehrkräfte dabei, eine neue Lernkultur zu etablieren, in der kreative Auseinandersetzungen mit dem Lerngegenstand und das Ausprobieren von Ideen im Mittelpunkt stehen. Dieser Ansatz fördert nicht nur technische und kreative Fähigkeiten, sondern auch die Bereitschaft, aus Erfahrungen zu lernen und innovative Lösungen zu entwickeln“

(Birgit Giering, Leitung der Arbeitsgruppe bei der Medienberatung NRW)



3. Testphase: VR-Brillen zur Berufsorientierung

**„Mit Virtual Reality holen wir die ganze Welt ins
Klassenzimmer“**

(Dorothee Feller, Schulministerin NRW)

- Schulministerium setzt sich dafür ein, dass Kinder und Jugendliche von modernen Lernmethoden profitieren und damit gut auf die Zukunft vorbereitet werden.
- Mit dieser Technologie will Frau Feller ein Lernumfeld schaffen, das Praxisnähe ermöglicht, spannend ist und mit dem wir SchülerInnen motivieren und begeistern wollen.
- Berufliche Orientierung ist in NRW ab sofort auch mit Virtual Reality umsetzbar. 360-Grad-Videos sorgen für virtuelle Betriebserkundungen.



4. Handreichung MSB zu Smartphones an Schulen

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



SMARTER UMGANG MIT HANDYS

Handlungsempfehlungen zu Smartphones
und Smartwatches an Schulen





4. Handreichung MSB zu Smartphones an Schulen

- Es gibt kein landesweites Handyverbot an Schulen □ jede Schule soll eigene, passende Regeln entwickeln.
- Die Regeln sollten in einem partizipativen Prozess mit Lehrkräften, Schülern und Eltern erarbeitet werden.
 - Ziel: Ablenkung minimieren, verantwortungsvolles Medienverhalten zu fördern und Konflikte vermeiden
- Schulordnung kann Handynutzung regeln, z. B. durch Handygaragen, Handyzonen, oder klare Verbote in Unterricht und Prüfungen.
- Konsequenzen bei Verstößen sollen gestuft und verhältnismäßig sein – von Ermahnungen, über Wegnahme bis zu Elternkontakten oder Anzeigen.
- Die Regeln müssen transparent kommuniziert, regelmäßig überprüft und ggf. angepasst werden.



4. Handreichung MSB zu Smartphones an Schulen

- **Empfohlene Maßnahmen:**

Bildung einer schulischen Arbeitsgruppe

Bestandsaufnahme: Wie wird das Handy aktuell genutzt? Wo gibt es Probleme?

Erarbeitung klarer Regeln für:

- Unterricht - Pausen und Freizeit - Prüfungen
- Notfälle / Ausnahmeregelungen
- Festlegen von Maßnahmen bei Verstößen

Kommunikation der Regeln / Regelmäßige Evaluation und Anpassung



5. Austausch & Aktueller Stand Digitalisierung

- **Wie sieht es aus mit...**
 1. Hardware?
 2. W-LAN / Internet?
 3. Nutzung im Unterricht?
 4. Medienkonzept?
 5. Akzeptanz im Kollegium?



6. Sonstiges

- **Weiterarbeit „kleine DiB-Treffen“**
- **Wünsche**
- **Nächstes „großes“ DiB-Treffen: 29.10.2021**

Protokoll und Organisation:

