

## Kooperative Angebotskonzepte in Entwicklung, Stand 10.12.2020

<b>Titel (AT):</b>	Digitalskills (Coding) für junge Menschen
<b>Verantwortliche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– CoderDojo Münster, Christian Hanster</li> <li>– Medienberatung, Kompetenzteam</li> </ul>
<b>Zielgruppe:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Schüler/-innen, junge Menschen</li> </ul>
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p>Das Ziel: Begleitetes Erlernen von Digitalskills für junge Menschen durch ein fachlich versiertes Mentor/-innen-Netzwerk an Ehrenamtlichen.</p> <p>Das CoderDojo kooperiert mit dem Digitallabor und dem Fachpartner Medienberatung mit dem Ziel, im Digitallabor eine offene Umgebung für Schüler/-innen zum Ausprobieren und Lernen im Bereich „Technological Literacy“ zu schaffen. Die fachliche Begleitung erfolgt durch Ehrenamtliche (meist Studierende FB Informatik).</p> <p>Das Angebot findet vorrangig am Wochenende (Mentoren im Ehrenamt).</p> <p>Die Inhalte sollen gemeinsam mit der Fachexpertise der Medienberatung vor- und nachbereitet werden, um sie für den Transfer in Schule aufzubereiten. Ggfs. soll es die Möglichkeit für Lehrer/-innen geben, als Beobachter/-innen teilzunehmen.</p>

<b>Titel (AT):</b>	Digital gegen Hass! – Soziales Lernen und Demokratiebildung mit digitalen Medien
<b>Verantwortliche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– FH Münster, Fachbereich Sozialwesen, Prof. Dr. Eik-Henning Tappe</li> <li>– Zentrum für schulpraktische Lehrerbildung Münster (ZfsL), Klaus Brenken</li> </ul>
<b>Zielgruppe:</b>	<p>Studierende der Sozialen Arbeit (FH Münster) und Referendar/-innen (ZfsL Münster) gestalten in einem Pilotprojekt gemeinsam medienpädagogische Methoden und Projekte für den Geschichtsunterricht zur Stärkung der Demokratiekompetenz.</p> <p style="text-align: center;">Gruppengröße bis ca. 30 Personen (max. 20 Studierende, 5 bis 10 Lehrer/-innen / Schulsozialarbeiter/-innen)</p>
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p>Das Ziel: Gemeinsam mit Schüler/-innen über verschiedene mediale Angebote (Social Media-Kanäle, VR-Räume, Games, Podcasts etc.) das Themenfeld Hass und Extremismus im Internet aufgreifen und aktive Lösungsansätze zur Prävention und für ein gesellschaftliches Handeln erarbeiten. Dabei sollen digitale Nuggets entwickelt werden, die direkt an dem Lebenswelt- und Kulturraum von Kindern und Jugendlichen</p>

	<p>ansetzen und deren mediale Lebenswelten erschließen und sowohl Methoden aus der Sozialarbeit sowie didaktische Zugänge aus der Geschichtswissenschaft berücksichtigen und anwenden.</p> <p>Das kommunale Digitallabor dient dabei als zentraler Fixpunkt,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– um einen zeitgemäßen und agilen Workspace für Projektentwicklung und Prozessteuerung zur Verfügung zu stellen,</li> <li>– um Expertise für die technischen, methodischen und (fach)didaktischen Fragestellungen und Herausforderungen zur generieren, um die technische Unterstützung für die Realisierung der Projekte zu garantieren.</li> </ul> <p>Weitere Entwicklungsperspektive: In einem Digitallabor-Workshop schulen die Studierende interessierte Lehrkräfte in den diversen Themenfeldern und bringen ihnen praxisnahe Einsatzideen nahe.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Darauf aufbauend entwickeln Lehrer/-innen und Studierende gemeinsam im Workshop Unterrichts- und Schulprojekte zu den div. Themenfeldern und setzen dieses zusammen in der Praxis um.</li> </ul>
--	--

<b>Titel (AT):</b>	Angebotsportfolio der Medienberatung verortet im Digitallabor
<b>Verantwortliche:</b>	– Medienberatung, Kompetenzteam Münster
<b>Zielgruppe:</b>	– Lehrkräfte – Schüler/-innen
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p><b>Fortbildungsangebote</b></p> <p><b>Feste Fortbildungstage (1-2 pro Woche, 8 Uhr - 16 Uhr)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Themenbezogene Fortbildungsangebote zu digitalen Lehr- und Lernwerkzeugen</li> <li>– Orientierung an den aktuellen Lehrplänen, stufen- wie fachspezifischen Kompetenzerwartungen</li> <li>– oder den Kompetenzen des Medienkompetenzrahmens</li> <li>– Kontinuierlich Neues und sofort Anwendbares kennenlernen</li> </ul> <p>Rahmenbedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bevorzugte Tage: Dienstag, Mittwoch und Donnerstag</li> <li>– Gruppengröße bis ca. 30 Personen</li> <li>– Räumlichkeiten:</li> <li>– 1 großer Gruppenraum mit Präsentationsmöglichkeit und Arbeitsplätzen für Kleingruppen</li> <li>– 1-2 weitere Arbeitsräume für Kleingruppen</li> </ul>

	<p><b>Offene Angebote</b>  Mediencafe (1x alle 1-2 Wochen)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Hinweise und Hilfen zur Nutzung digitaler Lehr- und Lernmittel</li> <li>– Individuelle Beratungsgespräche</li> <li>– Vorstellung schulspezifischer Umsetzungs- und Unterrichtsbeispiele durch die Teilnehmer/-innen</li> <li>– Erprobung von Best-Practice-Beispielen</li> <li>– Erleben neuer Technik</li> </ul> <p>Rahmenbedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Digital und analog</li> <li>– Bevorzugte Tage: Dienstag, Mittwoch und Donnerstag</li> <li>– Räumlichkeiten: Ein großer „Showroom“ mit Präsentationsmöglichkeit und unterschiedlichen digitalen Arbeitsmaterialien zum Erklären/Erproben/Erleben sowie weitere Rückzugsmöglichkeiten für Kleingruppen</li> </ul> <p><b>Projekte</b>  Gruppenerfahrungen mit Schüler/-innen (Ergänzendes Angebot zu den Fortbildungen – mehrmals im Jahr)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Lehrer*innen und Schüler*innen lernen gemeinsam</li> <li>– Rückkopplung von Fortbildungsthemen an die Lerninhalte des schulischen Unterrichts</li> <li>– Ermöglichung des Einsatzes besonderer und innovativer Technik des Digitallabors für unterrichtliche Fragestellungen</li> <li>– Unterricht coaching für Lehrerinnen und Lehrer</li> </ul> <p>Rahmenbedingungen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Bevorzugte Tage: egal</li> <li>– Gruppengröße bis ca. 30 Personen</li> <li>– Räumlichkeiten: Ein großer Gruppenraum mit Präsentationsmöglichkeit und Arbeitsplätzen für Kleingruppen und weitere Arbeitsräume für Kleingruppen</li> </ul>
--	--

<b>Titel (AT):</b>	Physical Computing, Programmieren lernen
<b>Verantwortliche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Institut für Geoinformatik, WWU Münster, Schülerlabor GI@School</li> <li>– Reedu GmbH &amp; Co. KG</li> </ul>
<b>Zielgruppe:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– MINT-Lehrer*innen + Geographie + Kunst/Gestaltung Schüler/-innen, junge Menschen</li> </ul>
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p>Inhalt:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– senseBox: Umweltdaten aufnehmen, Umweltbildung, Nachhaltigkeitsziele, Citizen Science, CO2-Ampel, Smart City</li> <li>– Robotik</li> <li>– 3D-Druck</li> <li>– App-Entwicklung</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Geographische Informationssysteme</li> <li>– Orientierung mit Apps</li> </ul> <p>Angebotszeiten: flexibel, mobil, Schule, Uni</p>
--	--

<b>Titel (AT):</b>	Social Media in Grundschule
<b>Verantwortliche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Stadt Münster, Film und Schule NRW, Kompetenzteam</li> <li>– Zur Mitarbeit eingeladen: FH, ZfL, ZfsL, Land NRW (Mediencouts)</li> </ul>
<b>Zielgruppe:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Sozialarbeiter/-innen, Studierende, Lehrkräfte, Schüler/-innen, Eltern, Schulen</li> </ul>
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p>Schulung zum (eigen-)verantwortlichen, reflektierten Umgang mit Medien, vor allem mit Social Media. Dafür werden zunächst zielgruppenspezifische Angebote zu den Themen Hate Speech, Fake News, Cybermobbing, Meinungsbildung im Internet, Rollenbilder, Werbung, Kinderrechte (Medien) etc. entwickelt (Rahmung als Mediencouts reloaded: Patensystem GS – WS).</p> <p>Aktuell wird eine Bestandsanalyse (Was gibt es schon?) durchgeführt, um daraufhin in die konkrete Planung der Angebote ab Januar 2021 zu gehen.</p> <p>Das Digitallabor ist für die Steuerung und Umsetzung zuständig.</p>

<b>Titel (AT):</b>	Coding + Making + Gaming
<b>Verantwortliche:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Stadtbücherei Münster, DigitalHub münsterLAND e.V., Reedu GmbH &amp; Co. KG / Geoinformatik WWU, Zentrum für Lehrerbildung WWU, FH Münster</li> </ul>
<b>Zielgruppe:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lehrkräfte, Schüler/-innen, Bildungseinrichtungen/Wissenschaft, Vereine, Unternehmen, Stadtverwaltung, ältere Personen, Eltern, Mädchen/Jungen jeder Altersgruppe</li> </ul>
<b>Kurzbeschreibung:</b>	<p>Dezentrale, mobile sowie digitale Schulungen in den Bereichen Coding, Making und Gaming („Wanderndes Stationenlernen“ wie im Erprobungsraum Digitallabor)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Zentral: Digitallabor Erprobungsraum</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Dezentral bei Fachpartner/-innen: Digital Hub, Stadtbücherei, WWU, FH</li> <li>– Mobil mit einem Bus, der Schulen, Stadtviertel anfährt (vormittags werden Angebote für Schüler/-innen gemacht, nachmittags für Lehrkräfte)</li> <li>– Digital/ on demand: Online Tutorials „Shop“, Online Sprechstunde</li> </ul> <p>Schulungsinhalte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Umwelt/Nachhaltigkeit, Do it yourself, Reparieren statt wegwerfen, Smart City/Smart Home, Games, App-Entwicklung</li> </ul> <p>Schulungsziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ängste abbauen, Fehlerkultur, Empowerment und Teilhabe, Lebensweltbezug herstellen, Gamification,</li> </ul> <p>Arbeitsausstattung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– SenseBox, Arduinos, Raspberry Pie, Caliope Mini, 3D-Drucker, Laptops mit Tutorials und Software, Fischer Technik, Lego Technik, Robots, etc.</li> </ul>
--	--

<b>Titel (AT):</b>	Forum für digitale Innovation im Digitallabor
<b>Verantwortliche:</b>	– FH Münster, Prof. Dr. Marc Krüger, WWU, Wilhelm Koschel, ZfL, Dr. Martin Jungwirth, Medienberatung, Anne Schoppmeier-Söhrn
<b>Zielgruppe:</b>	– Schulen, Hochschulen und weitere Partner/-innen (z.B. Unternehmen, Stiftungen, Kammern)
<b>Kurzbeschreibung:</b>	Schaffung eines Forums für digitale Innovation für die digitale und analoge Kontaktabbauung und Netzwerkarbeit. Hier entstehen innovative Bildungs- und Kooperationsangebote. Die Netzwerkarbeit wird vom Digitallabor organisiert und begleitet.