

Das MedienKompetenzZentrum des Kreises Heinsberg



Vorstellung im Kreisausschuss am 11. Mai 2023

1

Guido Rütten

Leiter des Medienzentrums seit 2003

Medienberater für die Schulen im Kreis Heinsberg

Lehrer am Städt. Gymnasium Hückelhoven



2

www.medienzentrum-hs.de

Startseite | Kontakt | Impressum

MEDIENZENTRUM KREIS HEINSBERG

Mit Medien lernen und leben

Sie befinden sich hier: Willkommen

Willkommen

Medien

Schulfernsehen

Geräteverleih

Medienberatung

Fortbildung

Medienanbieter

Medienbildung

Medienrecht

Kontakt

Suchbegriff

Willkommen...

...auf der Seite des Medienzentrums Kreis Heinsberg. Hier finden Sie alle Angebote für die Medienarbeit in Schulen, Kindergärten und Bildungseinrichtungen im Kreis Heinsberg.



Fortbildung



Unterricht



Projekte



Aufnahmergeräte



Medien



Präsentationstechnik







5

Mediensuche online




Medien für Schule und Bildung

Heinsberg (Kreis)

Mediensuche

Anmelden

Registrieren



Sie können ohne Anmeldung/Login nach Medien recherchieren.
Um Verleihmedien zu reservieren oder Online-Medien zu nutzen ist eine Anmeldung erforderlich.





[Anleitung/Tutorials \(Neu\)](#)
[Impressum](#)
[Datenschutzerklärung](#)
[Nutzungsordnung](#)

6

The screenshot shows the EDMOND NRW website interface. At the top, there is a logo for HEINSBERG and EDMOND NRW, along with the tagline 'Medien für Schule und Bildung'. Below this, a search bar contains the text 'Europa'. The search results are displayed as a grid of four items, each with a thumbnail image and a brief description:

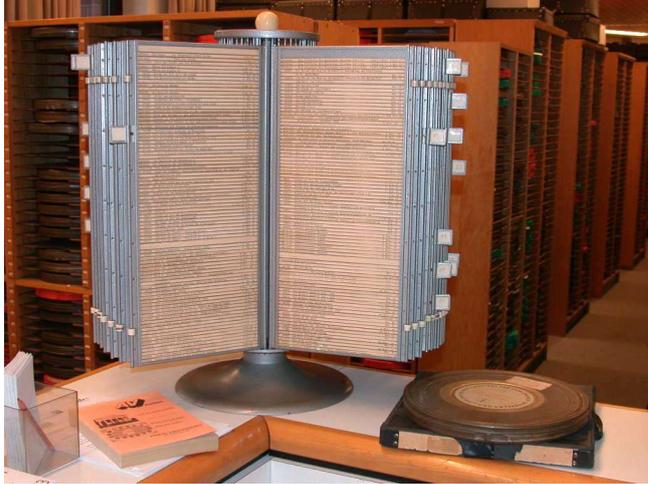
- Europa** (Online-Medienpaket | 5560322 | 2015): Die Entstehung des heutigen Europa ist auf das engste verknüpft mit seiner Geschichte seit dem 16. Jahrhundert, in dem die europäischen Länder und Territorien sich erst staatlich zu formen bezannen. Der Film folet
- Erste Europawahl** (Online-Film | 4810157 | 2009): 1979 finden die ersten Wahlen zum Europaparlament statt. Die Wahlbeteiligung - auch in Deutschland - ist hoch.
- Kriegsvorbereitungen in Europa** (Online-Film | 4810020 | 2010): Europa 1914: Die Großmächte rüsten und stellen sich auf kriegerische Auseinandersetzungen ein.
- Römische Verträge** (Online-Film | 4810152 | 2009): Rom am 25. März 1957. Die Römischen Verträge werden von der Bundesrepublik Deutschland, Belgien, Frankreich, Italien, Luxemburg und den Niederlanden unterzeichnet. Europa wächst zusammen.

7

The screenshot shows the homepage of the '40.000 Lernmedien online' website. The header features the text '40.000 Lernmedien online' and the logo for 'Bildungsmediathek NRW'. Below the header, there is a search bar and a navigation menu with links for 'FAQ', 'Kontakt', and 'Login'. The main content area includes a welcome message: 'Willkommen in der Mediathek - Medienzentrum des Kreises Heinsberg' and a search bar with the placeholder text 'Suchbegriff'. A large image of a smiling woman is featured on the right side. At the bottom, there is a 'News' section with a banner for 'Museen mit Freude entdecken.' and a link to 'Alle News anzeigen'.

8

Mediensuche früher



9

Das Medienlager 2003



10



**Medienzentrum
Kreis Heinsberg**

im BürgerServiceCenter
 Valkenburg Straße 45
 52424 Heinsberg
 Mail: medienzentrum@hsjt-online.de
 Mobil: 01577-1964155

01.10.2018
Rüten

Neuanschaffungen 2018

Sie finden alle Unterrichtsmedien unter
www.medienzentrum-hs.de

Neuanschaffungen 2018

Grundschule

Medien-Nr.	Titel	Stufe	Fach
55 01476	Textilien - Mehr als Hemd und Hose	IGS	Sa
55 02356	Römer - Das Leben im alten Rom	IGS	Sa
55 03666	Unser Sonnensystem - Die Planeten	IGS	Sa
55 03976	Alles Handwerk - Traditionelle Berufe früher	IGS	Sa
55 03704	Hühner - Verhaltensweisen, Rassen, Zucht	IGS	Sa
55 03702	Erlen - Aussehen, Lebensweise, Arten	IGS	Sa
55 03701	Schnecken und ihre Lebensräume - Artenvielfalt und Überleb	IGS	Sa
55 03701	Hase und Kaninchen - Gemeinsamkeiten und Unterschiede	IGS	Sa
55 04304	Muskeln - Aufbau-Funktion-Training	IGS	Sa
55 04353	Strom - von der Turbine bis zur Steckdose	IGS	Sa
55 03941	Alles steht Kopf	IGS	De, Rel
55 03205	Alles neu! (Thema: Frucht)	IGS	Rel
55 04345	Heidi	IGS	De
55 03349	Shaun, das Schaf	IGS	De
55 03409	Zebra	IGS	De, Rel
55 04689	Ein Teller Suppe	IGS	Rel, Sa

Sekundarstufe

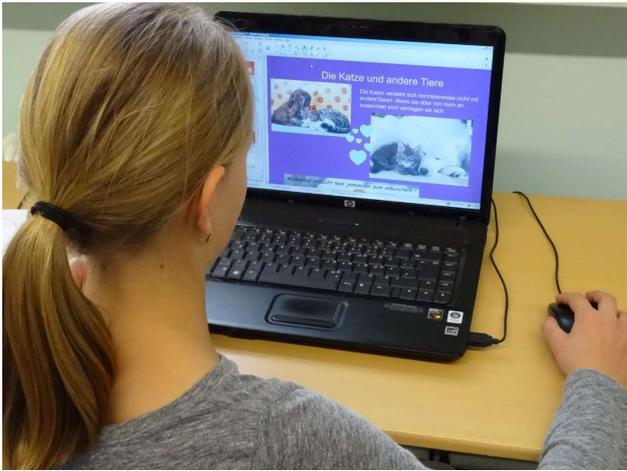
Medien-Nr.	Titel	Stufe	Fach
55 01454	Haut - Merkmale und Gefährdung	SI	Bio

55 03702	Erlen - Aussehen, Lebensweise, Arten	SI	Bio
55 03353	Schnecken und ihre Lebensräume - Artenvielfalt und Überleb	SI	Bio
55 02356	Stoffwechselerkrankung Diabetes - Regulation des Blutzucker	SI	Bio
55 04304	Muskeln - Aufbau-Funktion-Training	SI	Bio
55 03976	Alles Handwerk - Traditionelle Berufe früher	SI	Bio
55 03704	Hühner - Verhaltensweisen, Rassen, Zucht	SI	Bio
55 03702	Erlen - Aussehen, Lebensweise, Arten	SI	Bio
55 03701	Schnecken und ihre Lebensräume - Artenvielfalt und Überleb	SI	Bio
55 03701	Hase und Kaninchen - Gemeinsamkeiten und Unterschiede	SI	Bio
55 04304	Muskeln - Aufbau-Funktion-Training	SI	Bio
55 04353	Strom - von der Turbine bis zur Steckdose	SI	Bio
55 03941	Alles steht Kopf	SI	Bio
55 03205	Alles neu! (Thema: Frucht)	SI	Bio
55 04345	Heidi	SI	Bio
55 03349	Shaun, das Schaf	SI	Bio
55 03409	Zebra	SI	Bio
55 04689	Ein Teller Suppe	SI	Bio
55 01214	Gesunde Ernährung - Die Mischung macht's	SI	Bio
55 03700	Literatur der Klassik - Goethe und Schiller in Weimar	SI	De
55 04596	Faust	SI	De
55 04337	Goethes Faust I - Interpretation und Inszenierung	SI	De
55 02330	Leben im Rollstuhl - Alltag mit Gehbehinderung	SI/III	Eth, Rel
55 02324	Der Tod gehört zum Leben - Umgang mit dem Sterben	SI/III	Eth, Rel
55 02341	Orgeln und Kompositionen - Harmonischer Partyspaß?	SI/III	Eth, Rel
55 02348	Röntgenstrahlung - Entdeckung, Eigenschaften und Anwendung	SI/III	Phy
55 03324	Licht - Eigenschaften und Experimente	SI	Phy
55 02485	Mechanik	SI	Phy
55 04353	Strom - von der Turbine bis zur Steckdose	SI	Phy
55 02385	Römer - Das Leben im alten Rom	SI	Ge
55 03676	Altes Handwerk - Traditionelle Berufe früher	SI	Ge
55 03376	Römische Stadt - Vom Militärlager zur Stadt	SI	Ge
55 04345	Die Kinder der Turmstunde (Thema: Judentumbelung)	SI/III	Ge
55 02346	Israel - Zwischen Tradition, HighTech und Konflikten	SI	Ek, Pol
55 03855	Unser Sonnensystem - Die Planeten	SI	Ek
55 03689	Nordrhein-Westfalen - Die Bundesländer	SI	Ek
55 03617	Prozesse im städtischen Raum	SI	Ek
55 03032	Europa - Von den ersten Hochkulturen bis zur EU	SI/III	Ek, Ge
55 04343	Meere in Weiräumen	SI/III	Ek, Ge
55 02351	Eroben - Entstehung und Folgen	SI	Ek
55 04950	Wahlen - Protestwähler-Manipulation-Volksentscheid	SI/III	Pol
55 04305	Die Bundestagewahl - Verfahren und Durchführung	SI/III	Pol
55 03038	Bundestag und Bundesrat - Organe der Gesetzgebung	SI	Pol
55 03941	Alles steht Kopf	SI/III	De, Rel
55 02961	Shopping	SI/III	Rel, Pol
55 03205	Alles neu! (Thema: Frucht)	SI	Rel/Pol
55 01456	Das Mädchen Wadga	SI	Rel/Pol
55 03984	Die kleine Benimmenschule 4	SI	Rel/Pol
55 04573	Ich folge dir!	SI/III	Pol/Medien
55 03189	Ein Teller Suppe	SI	Rel/Ethik
55 04344	Bildweihen - Weltbilder	SI/III	Kunst/Rel

Bitte beachten Sie, dass „Online-Medienpakete“ – z.B. 5565036 Bundestag und Bundesrat - als ZIP-Datei heruntergeladen werden und nach dem Download zunächst „entpackt“ werden müssen!

11

Das Lernen und das Arbeiten in der Schule wird digital(er)



12

Ausleihe von Medien und Geräten im BürgerServiceCenter (BSC)



13

Wir stellen digitale Geräte zur Verfügung

Gerät	Beschreibung	Nummer
Videokamera HDC-TM 900	 Full HD 32 GB Speicherplatte 14.2 MegaPixel Mikrofon- und Kopfhöreranschluss 2 Akkus	8080064 8080065
Videokamera SDR-H90	 Kein HD 80 GB Speicherplatte 70x Optical Zoom 2 Akkus	8080066
Videokamera Sony VX 2100E	 Semi-Professionelle Kamera Mini-DV Integ. Mikrofon mit Richtcharakteristik	8080002
Digitale Fotokamera LUMIX SZ 1	 Kleinkamera mit 10fach-Zoom	8080078 8080079 8080080

14

Die neueste Entwicklung – der iPad-Wagen



15

Medienkompetenzrahmen NRW					
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MEDIELIEFERN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser Verantwortungszoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren. Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themensrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussagegehalt beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quotedokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsmöglichkeiten nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechte (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

16

LEARNLAB

IM MEDIENZENTRUM WUPPERTAL



Köln
Wuppertal
Neuss
Hamm
...

ShowRoom

MakerSpace



17

MAKERSPACES IN BIBLIOTHEKEN

KREATIVWERKSTÄTTEN DES 21. JAHRHUNDERTS



3-D printer in the City Library of Cologne | © City Library fo Cologne

An deutschen Bibliotheken gibt es die ersten Experimente mit offenen Kreativräumen, sogenannten Makerspaces. Die positiven Erfahrungen zeigen, dass Bibliotheken und die Do-it-yourself-Bewegung durchaus gut zusammenpassen.

18

Förderantrag

Der Kreis Heinsberg im Jahr 2019 einen digitalen Trainingsraum eingerichtet. Dieser Raum befindet sich im Bildungshaus des Kreises und dient als Demonstrationsraum für digitale Präsentationstechnik. In diesem Raum befinden sich drei interaktive Tafeltechnologien aus drei unterschiedlichen Preissegmenten und von verschiedenen Anbietern.

Vertreter der Schulen und der Schulträger können diesen Raum besuchen und erhalten dort von den Medienberatern wichtige Informationen zu den Kosten, den elektrotechnischen Voraussetzungen in den vorgesehenen Räumen, den didaktischen Einsatzmöglichkeiten und zu Fragen der Bedienung.

Die Medienberater informieren vor allem Lehrkräfte über unterrichtspraktische Einsatzmöglichkeiten der digitalen Tafeln. Mit konkreten Unterrichtsbeispielen (Tafelbilder, interaktive Folien, interaktive Verknüpfung mit Schülergeräten etc.) werden exemplarische Unterrichtsszenarien simuliert.

Außerdem stehen in dem Trainingsraum einige Modelle von Mini-Robotern zur Verfügung. Damit kann den Lehrkräften demonstriert werden, wie Schüler schon in der Grundschule und in der S I an das einfache Programmieren herangeführt werden können.

Förderprojekte zur Erweiterung des Trainingsraum:

Mit den zur Verfügung stehenden Fördermitteln ließen sich sinnvolle Erweiterungen bzw. Ergänzungen des Trainingsraums realisieren:

1. iPad-Koffer

Mit einem iPad-Koffer könnte den Besuchern und Nutzern des Trainingsraums das alternative Konzept des digitalen Arbeitens und Zeigens vorgestellt werden: „Interaktivität in der Hand“ neben dem schon vorhandenen „Interaktivität an der Wand“

19

Was dann geschah

20

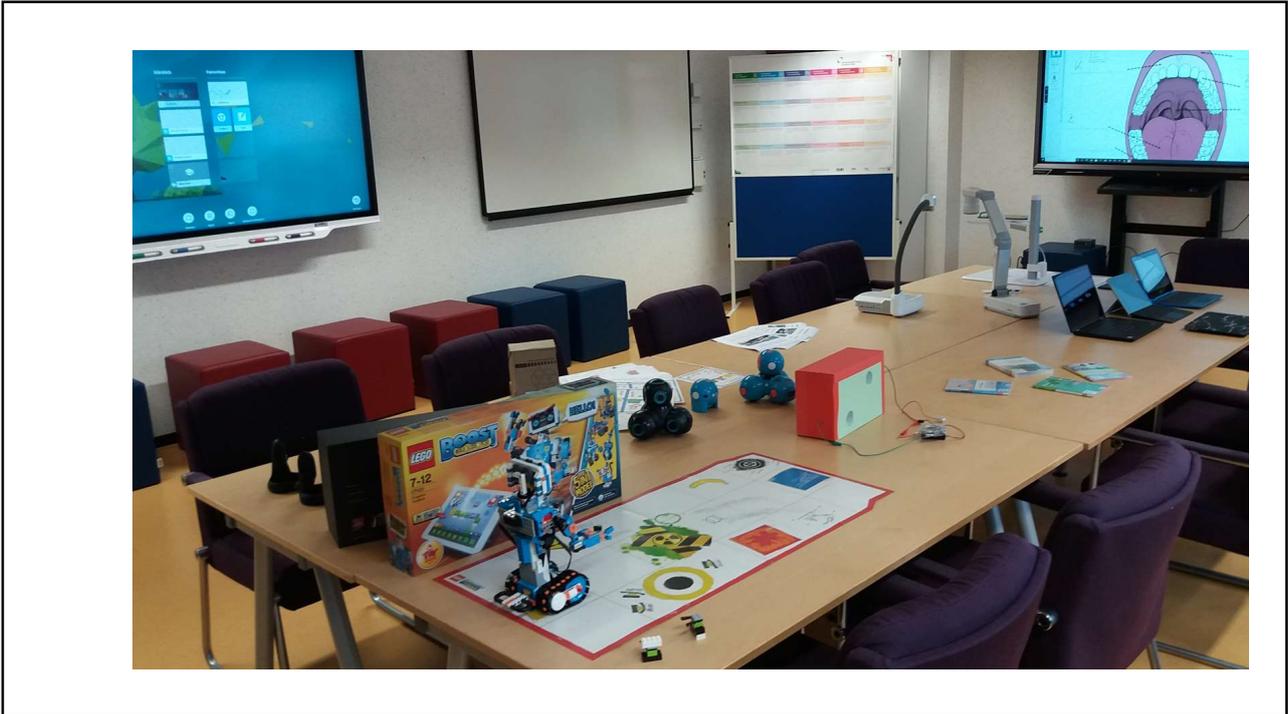
Bildungshaus



21



22



23



24

Laptops, Convertibles, Tablets



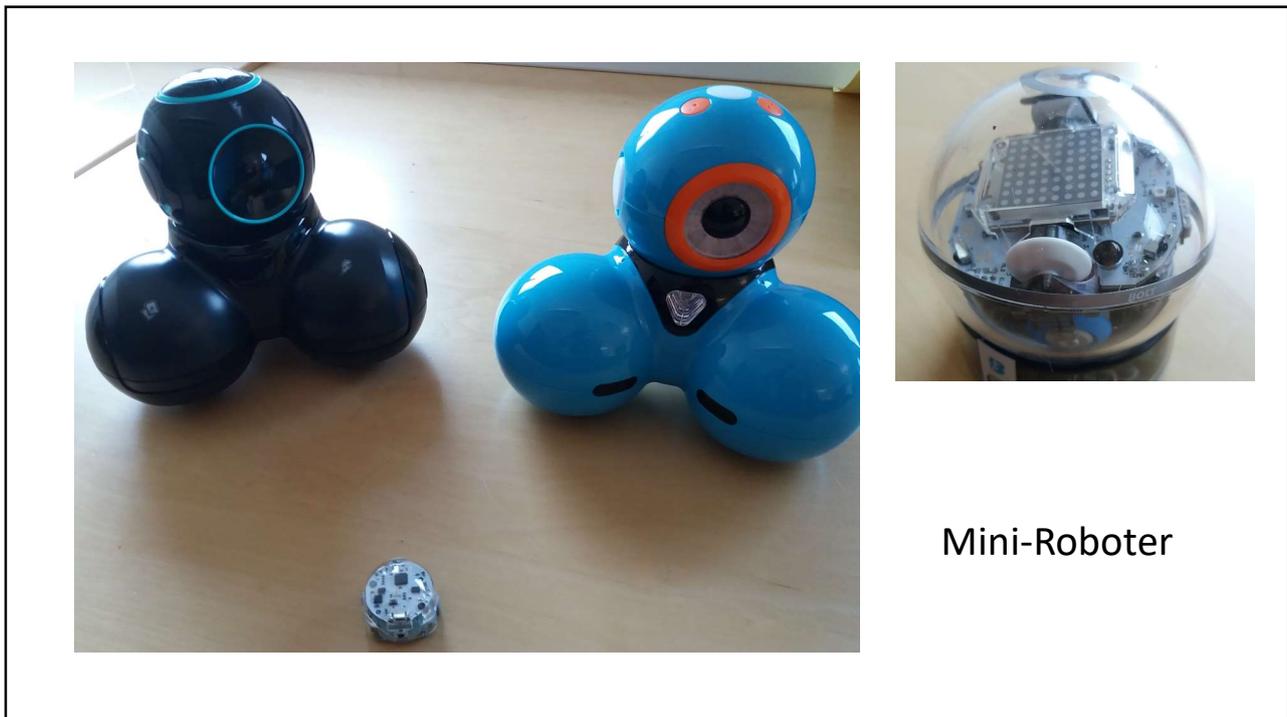
25



Dokumentenkameras



26



27



28

VR-Brillen



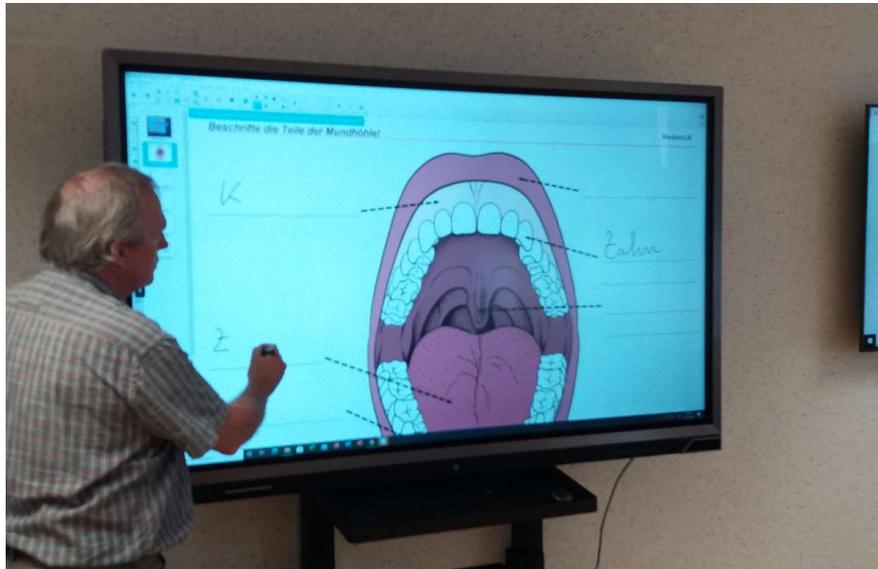
29

Auch in Zeiten der Pandemie



30

Zeigen, was eine digitale Tafel alles kann



31

3D-Druck mit dem MakerBot



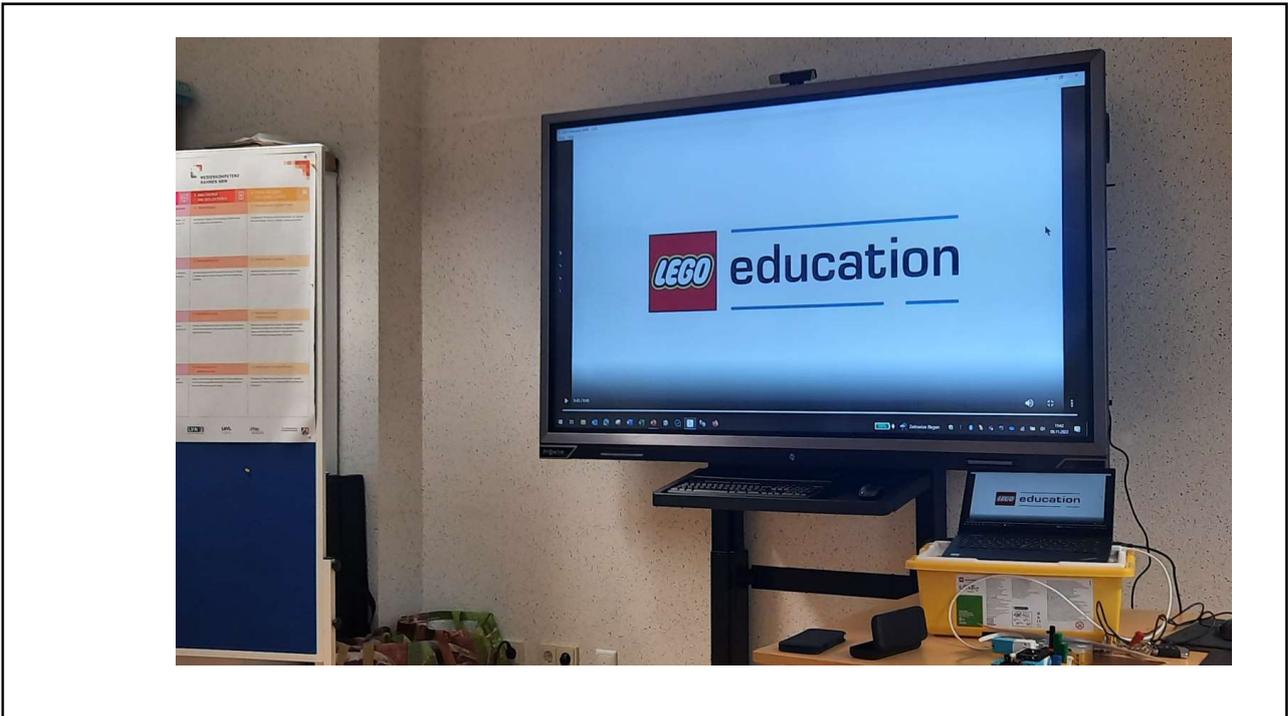
32



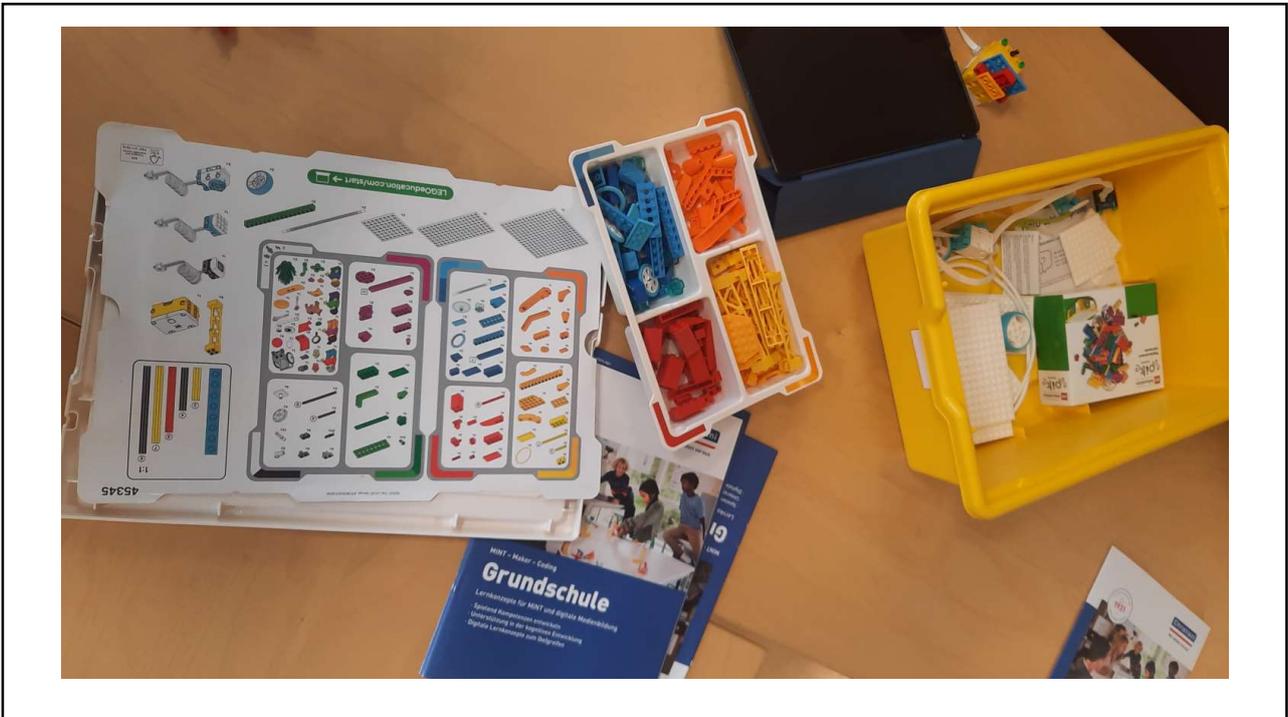
33

Medienkompetenzrahmen NRW					
1. BEDIENEN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSEN UND MEDIENLÖSEN
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser Verantwortungszoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präzisieren. Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengetriebene Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quotedokumentation Standards der Quellangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen, diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen, Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

34



35



36



37



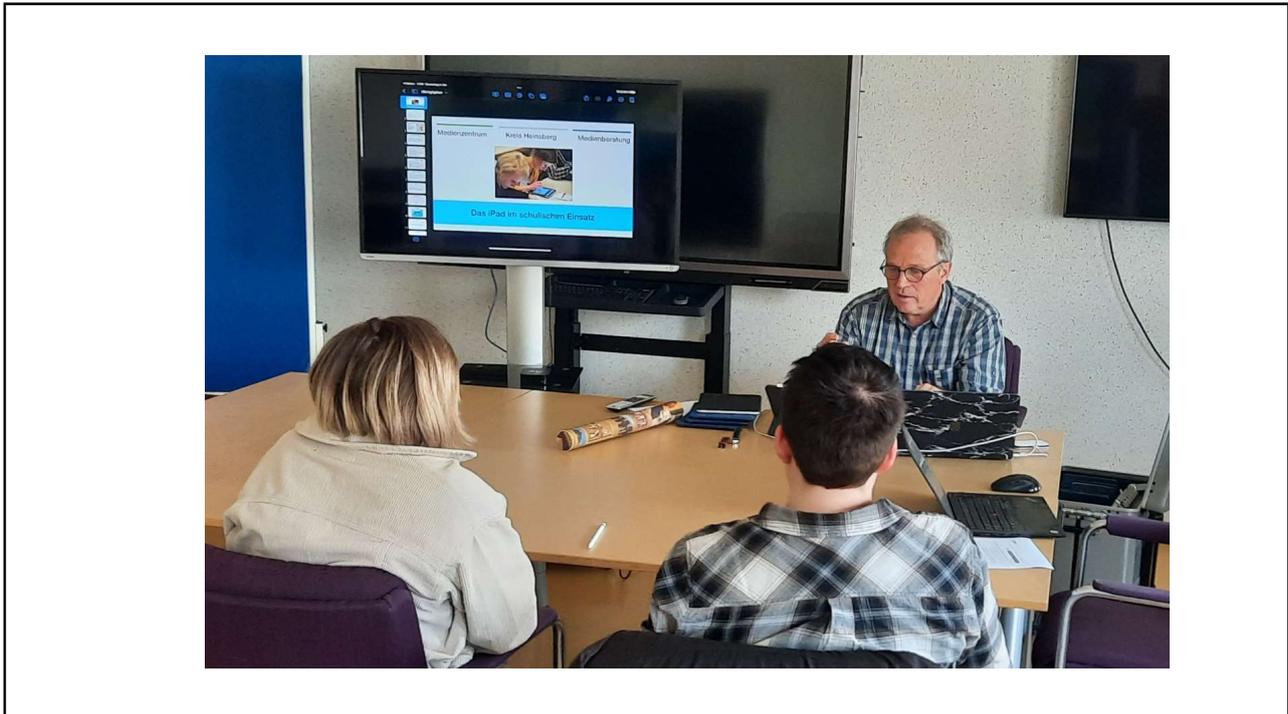
38



39



40



41

Medienzentrum

Kreis Heinsberg

Info 2022-08-23

Tag der Medienkompetenz am 21.09.2022

Der digitale Trainingsraum im Bildungshaus des Kreises Heinsberg hat sich in den letzten vier Jahren zu einem **MedienKompetenzZentrum** entwickelt. Deshalb wollen wir diesem Raum auch offiziell diesen Namen geben.

Die Einweihung findet am **21. September 2022** um 10 Uhr statt.

Anschließend besteht **bis 15 Uhr** für alle Interessierten die Möglichkeit, sich im Medienkompetenzzentrum umzuschauen und in einem **offenen Forum** über folgende **Themen** zu informieren:

Bildungsmediathek
NRW

Medienzentrum
Kreis Heinsberg

Digitale Tafeln

JITS! for School
Unser kostenloses
Videokonferenzsystem

Lernplattformen
LMS

Medienkonzepte
Der Plan für Ihre Schul-IT

iPad & Co
Mobile Geräte für
Schüler*innen

Apps und Tools
für den Unterricht

Baswissen
Datenschutz

Urheberrecht
in der Schule

Schauen Sie rein, **wir nehmen uns Zeit für Sie!**
An diesem Tag gibt es keinen Zeitplan. Wir beantworten Ihre Fragen.

MedienKompetenzZentrum im Bildungshaus
Oberbrucher Straße 1 in Heinsberg
Mail: medienzentrum@kreis-heinsberg.de
Fon: 02452/13-4034 oder 13-4012

42

Medienzentrum und MedienKompetenzZentrum

zwei leistungsstarke Einrichtungen

für die Lehrkräfte

Im Kreis Heinsberg

43

Für das Protokoll

MEDIENZENTRUM KREIS HEINSBERG

Digitaler Trainingsraum im Bildungshaus



Im digitalen Trainingsraum des **Medienzentrums** bekommen **Lehrerinnen und Lehrer** dank modernster digitaler Werkzeuge praxisnahe Inspiration für ihren Unterricht.

Pädagogisch und technisch wird die Arbeit im digitalen Trainingsraum von **Medienberatern** begleitet. Sie führen **Fortbildungen** durch und beraten die Lehrkräfte bei der digitalen Gestaltung ihres Unterrichts.

Dabei orientieren wir uns am **Medienkompetenzrahmen NRW**. Auf dieser Grundlage unterstützen wir die Schulen auch bei der Entwicklung ihrer **Medienkonzepte**.

Der digitale Trainingsraum verfügt über aktuelle Geräte und Technologien, sodass auch die Kommunen als **Schulträger** hier wichtige Anregungen für ihre Anschaffungen bekommen.

1

44

Vielen Dank!