

„Wer besitzt schon zu Hause eine Drohne oder eine Stickmaschine? Wenn Lehrkräfte sich sicher im Umgang mit den Geräten fühlen und sich überlegen, wie sie sie in ihrem Unterricht einsetzen können, dann entstehen Innovation und Kreativität – beides essenziell für die Schul- und Unterrichtsentwicklung.“

Monika Pieper, Referat 322
Ministerium für Schule und Bildung NRW



„Beim Digital Making sind Fehler kein Versagen, sondern integraler Bestandteil des Lernprozesses. Die Schülerinnen und Schüler lernen, Herausforderungen anzunehmen, zu reflektieren und neue Lösungswege zu finden.“

Marc Lachmann, Lehrer
Gymnasium in den Filder Benden



„Zum ersten Mal erweitern wir das breite Angebotsspektrum unserer Medienzentren um einheitliche Geräte. Dadurch können wir uns landesweit über frische Impulse austauschen. Das Ziel: Zugängliche und kreative Lernerfahrungen für Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte.“

Sabrina Hack, Leiterin
KOMEZ Köln



„Unsere Stadt der Zukunft soll nachhaltig sein – mit viel Grün und kreativen Ideen. Es war toll zu erleben, wie aus einer Skizze ein richtiges Modell entsteht.“

Lora Kutscher
Schülerin aus Moers



Einladung zum Ausprobieren

Die **Digital Making Places** sind offene Werkstätten, in denen neue Technologien erprobt und innovative Lehrmethoden entwickelt werden können.

Nutzen Sie die Chance, digitale Werkzeuge kennenzulernen und Impulse für Ihren Unterricht zu sammeln! **Interessierte Lehrkräfte können sich beim zuständigen Kommunalen Medienzentrum informieren.**

Machen Sie mit – gestalten wir gemeinsam die Schule von morgen!



Ein Projekt von:

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Mit Unterstützung von:



Gefördert durch:



In Kooperation mit:



Digital Making Places

Mit Spaß und Neugier den digitalen Wandel aktiv mitgestalten.



Wie lernen wir am besten?

Indem wir selbst aktiv werden! Digital Making bedeutet kreatives, praxisnahes Arbeiten mit digitalen Werkzeugen. Ob beim Programmieren eines Roboters, beim Erstellen eines 3D-Modells oder beim Gestalten interaktiver Medien – durch eigenes Tun werden komplexe Zusammenhänge oft intuitiv verständlich.

Making eröffnet neue Möglichkeiten für einen fächerübergreifenden Unterricht mit echtem Anwendungsbezug. Es fördert kritisches Denken, Teamarbeit und kreative Lösungsstrategien – allesamt Schlüsselkompetenzen für die Zukunft.

Die Digital Making Places (DMP) bieten einen geschützten Raum, um moderne Technologien auszuprobieren. In den vier Bereichen – **Audio Place, Visual Place, Haptic/Tinker Place und Coding/Flex Place** – können Lehrkräfte flexibel arbeiten, einzelne Schwerpunkte vertiefen oder die Bereiche miteinander kombinieren. So entstehen praxisnahe, interdisziplinäre Projekte, die digitale Werkzeuge sinnvoll in den Unterricht integrieren.

Audio Place

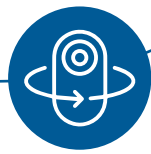


Klang und Sprache als kreative Werkzeuge: Im **Audio Place** entstehen Podcasts, Hörspiele oder musikalische Experimente. Hier wird mit Audioschnitt, Sounddesign und Sprachaufnahmen gearbeitet. Hören ist eine ganz besondere Art, die Welt um sich herum wahrzunehmen. Ob vertonte Erklärungen oder kreative Audioprojekte – der bewusste Umgang mit Klang und Sprache fördert strukturiertes Denken und die Fähigkeit, Inhalte verständlich zu vermitteln.



- Podcast-Mikrofon
- Digitale Audiomischpulte
- MIDI-Musikinstrumente

Visual Place

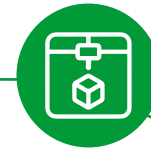


Bewegt看 und digitale Gestaltung eröffnen neue Ausdrucksformen. Im **Visual Place** entstehen Erklärvideos, digitale Collagen oder interaktive Präsentationen – mit Greenscreens,ameratechnik und Animationen. Durch das Zusammenspiel von Bild, Text und Bewegung lassen sich Inhalte anschaulich darstellen. Hier entstehen kreative Medienprojekte, die den Unterricht bereichern und Schüler*innen neue Erzählweisen entdecken lassen.



- 360°-Kamera
- Greenscreen-Set
- Videomischpult

Haptic/Tinker Place



Digitales Arbeiten wird hier greifbar: Mit 3D-Druck, Lasercutting oder programmierbaren Stickmaschinen entstehen Prototypen, Modelle und individuelle Objekte. Das direkte Arbeiten mit Materialien verbindet kreatives Experimentieren mit technischem Verständnis. Durch handlungsorientierte Projekte entstehen reale Ergebnisse, die vielseitig in den Unterricht eingebunden werden können.



- 3D-Drucker
- Lasercutter
- Stickmaschine

Coding/Flex Place



Hier trifft Logik auf Kreativität. Im **Coding/Flex Place** entstehen eigene digitale Projekte – von einfachen Algorithmen bis zur Steuerung von Robotern. Durch das Experimentieren mit Programmierung, Sensorik und interaktiven Anwendungen werden logisches Denken und Problemlösefähigkeiten geschult. So zeigt sich, wie digitale Technologien Innovationen ermöglichen und neue Ideen Wirklichkeit werden.



- Lernroboter
- Einplatinencomputer (z. B. Raspberry Pi)
- Mikrocontroller-Kits

