

Amt für Schule und
Weiterbildung

28.05.2026

Ihr/e Ansprechpartner/in:

Frau Dr. Zeisberg

Telefon: 492-2843

Zeisberg@stadt-
muenster.deÖffentliche **Berichtsvorlage**

Betrifft

Statusbericht Digitallabor

Beratungsfolge

11.06.2026 Ausschuss für Schule und Weiterbildung

Bericht

Bericht:**1. Ausgangslage**

Der Rat hat im März 2020 (V/0077/2020) die Einrichtung des Digitallabors in der Zuständigkeit des Amtes für Schule und Weiterbildung zur Stärkung der Medien- und Digitalkompetenz von Lehrkräften an Grund- und weiterführenden Schulen beschlossen. Die damals neu gegründete Stabsstelle Digitale Bildung hat mit dem Digitallabor einen Ort bekommen, an dem sie neue digitale Lehr- und Lernwerkzeuge mit Lehrkräften auf Einsatzfähigkeit für den Schulalltag testen konnte, bevor sie angeschafft werden. Zugleich konnten Lehrkräfte im kompetenten Einsatz dieser Geräte unterstützt werden (V/1056/2020).

Infolgedessen wurde mit der Bezirksregierung Münster eine Kooperationsvereinbarung zur Intensivierung der Zusammenarbeit zwischen den Mitarbeitenden der Stabsstelle und den Medienberatenden getroffen. Im Herbst 2021 wurden gemeinsam mit den Medienberatenden der Bezirksregierung Münster die Räumlichkeiten am Leonardo-Campus 6a bezogen. Aufgrund der Pandemie konnte 2021 kein offener Betrieb aufgenommen werden. Seit Herbst 2022 finden Veranstaltungen im Regelbetrieb statt und das Aufgabenportfolio wächst stetig mit den Anforderungen zeitgemäßer Bildung. Sechs Jahre nach dem Beschluss ist das Digitallabor ein fachlicher Knotenpunkt für die digitale Schulbildung in Münster und der Region und übernimmt die Aufgaben eines Kommunalen Medienzentrums. Eine erfolgreiche Entwicklung, über die im Folgenden berichtet wird, um das Potenzial dieser Einrichtung zu verdeutlichen.

2. Leitbild und Aufgaben: Digitallabor Münster als Kommunales Medienzentrum

In der Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“ (2016) sowie der dazugehörigen Handlungsempfehlung (2021) wird digitale Bildung als Aufgabe einer breiten Verantwortungsgemeinschaft definiert. Die Ziele sind dabei der Kompetenzaufbau der Lernenden, die Professionalisierung der Lehrkräfte, eine verlässliche Infrastruktur sowie die Weiterentwicklung von Unterricht und Organisation. In diesem Verbund sind die Kommunen für die Infrastruktur, den Betrieb und die nachhaltige Ausstattung verantwortlich, während die Kommunalen Medienzentren (KMZ) die

Beiträge der verschiedenen Ebenen bündeln und in die Praxis umsetzen. Laut den Landschaftsverbänden Rheinland und Westfalen-Lippe (LVR, LWL)¹ bestehen die Kernaufgaben eines KMZ in der Bereitstellung von Bildungsmedien und digitalen Werkzeugen, der Beratung zu Lern-IT und der medienpädagogischen Qualifizierung (LVR; LWL: 2022)². Dieses Rollenverständnis prägt auch das Digitallabor Münster: Im MakerSpace werden digitale Werkzeuge erprobt, Lehrkräfte werden qualifiziert und die Technik gelangt über den Verleih direkt in den Unterricht. Darüber hinaus werden Schulen gemeinsam mit den Medienberatenden zu Lern-IT und Medienkonzepten beraten und als Teil der Schulträgerin fließen die Erfahrungen unmittelbar in Ausstattungsentscheidungen ein. Leitend ist dabei das Prinzip „erst erproben, dann investieren“. Das Digitallabor setzt die Kernaufgaben eines Kommunalen Medienzentrums wie folgt für Münster um:

2.1 Bereitstellen und Verleihen: Technik in die Praxis bringen

Mit dem Verleihangebot werden Schulen digitale Werkzeuge zur Verfügung gestellt. Dies ermöglicht den Schulen sowie der Schulträgerin erprobungs-basierte Entscheidungen bei der Anschaffung zu treffen. Zum Angebot gehören unter anderem VR-Brillen, Film- und Audioteknik, verschiedene Roboter und Microcontroller, Schreibmotorik-Stifte sowie 3D-Druckstifte. Im MakerSpace stehen 3D-Drucker, Lasercutter, ein Plotter und eine digitale Stickmaschine zur Erprobung mit fachkundiger Begleitung auf Anfrage bereit. Schulen können die Geräte vor Ort oder im Unterricht testen. Die daraus gewonnenen Erfahrungen unterstützen die Schulträgerin und die Schulen bei Investitions- und Technologieentscheidungen. Beispielsweise haben Schulen wie das Freiherr vom Stein-Gymnasium, Gymnasium Paulinum und Grundschule York auf Basis dieses Erprobungs- und Beratungsangebots eigene fächerübergreifende MakerSpaces entwickelt.

Zur Unterstützung einer innovativen Schul- und Unterrichtsentwicklung hat das Ministerium für Schule und Bildung Nordrhein-Westfalen (MSB) im Jahr 2024 die Pilotprojekte Digital Making Places und Virtual Reality ausgerollt. Allen 33 Zentren für schulpraktische Lehrerbildung und 45 KMZ wurden digitale Werkzeuge im Bereich Making und VR-Brillen zur Verfügung gestellt, um sie vor Ort für angehende und berufstätige Lehrkräfte erfahrbar zu machen und Making als Unterrichtskultur zu fördern³. Die Überlassung der Ausstattung ist durch Verträge zwischen dem MSB und der Stadt geregelt (Anlage 3 und 4). In der Rolle des Kommunalen Medienzentrums bietet das Digitallabor auf Anfrage sowie im Rahmen von Veranstaltungen Einführung in die Werkzeuge, berät zum Einsatz und ermöglicht die Testung im Schulalltag über den Verleih.

Für den ersten Kontakt mit diesen Geräten ist ein Vermittlungsangebot „Escape & Make: Durch Tinkern, Coding und Making zum Meisterdieb“ entwickelt und als Open Educational Resources (OER) für interessierte KMZ und Zentren für schulpraktische Lehrerbildung (ZfSL) frei zugänglich gemacht worden. In Kooperation mit der Universität Münster wurde „Escape & Make“ im Rahmen des Projekts „Euregionale Bildungskette (EDL)“ ins Niederländische übersetzt. Ziel des Projekts ist es, die Zusammenarbeit und den Austausch im Bildungsbereich in der Grenzregion zu stärken. Das Projekt ist Teil des Interreg VI-Programms Deutschland–Niederlande und wird von der Europäischen Union sowie weiteren Partnern gefördert. Die Materialien stehen ebenfalls als OER zur Verfügung.⁴

¹ Die Landschaftsverbände Rheinland und Westfalen-Lippe unterstützen über ihre Landesmedienzentren die Kommunalen Medienzentren seit Jahren bei der Entwicklung ihrer Angebote und Profile. Sie verantworten auch die Plattform Bildungsmediathek NRW (ehemals EDMOND NRW), die Schulen digitale Bildungsmedien bereitstellt. In Münster liegt die Bildungsmediathek NRW im Verantwortungsbereich der Stadtbücherei.

² LVR; LWL (2022): Kommunale Medienzentren in Nordrhein-Westfalen. Homepage „Lehren und Lernen in der digitalen Welt“ des Ministeriums für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen URL: <https://www.lernen-digital.nrw/unterstuetzungsstrukturen/kommunale-medienzentren>

³ Mehr Informationen zum Pilotprojekt „Digital Making Places“ auf Homepage des MSB NRW: URL: <https://www.schulministerium.nrw/presse/pressemitteilungen/mit-robotern-hochleistungsrechnern-oder-videostudios-zu-einem-neuen>

⁴ Die Materialien sind auf der Homepage der Universität Münster zu finden, URL: <https://www.uni-muenster.de/ZNS/Unterrichtsmaterial.html>

2.2 Beraten und Abstimmen: Pädagogik vor Technik

Die Beratungsangebote stellen den didaktisch zielführenden Einsatz digitaler Werkzeuge in Schulen sowie den gelingenden Technikeinsatz in den Mittelpunkt. Sie erfolgen in Kooperation mit den Medienberatern, citeq@school und der Stabsstelle Digitale Bildung, da diese Fragestellungen nur multiprofessionell und mit Einbindung aller Beteiligten sinnvoll umgesetzt werden können. Die zentralen Angebote sind:

- Mediencafé: wöchentliches, offenes Beratungsangebot für Lehrkräfte zu Fragen rund um den didaktisch zielführenden Einsatz von digitalen Tools (Einzel- und Gruppenanfragen; Buchung bis 24 Std. vorab)
- Netzwerktreffen Digitalisierungsbeauftragte⁵: zweimal jährlich pro Schulform (Grund- und Förderschulen sowie weiterführende Schulen, Förderschulen und Berufskollegs, Themen sind u.a. zielgerichteter Einsatz von KI, Medienkonzeptentwicklung und -etablierung)
- Netzwerktreffen IT-Kontaktlehrkräfte aller Schulformen: drei Termine pro Schuljahr zur Unterstützung der Lehrkräfte, die den First-Level-Support in den münsterschen Schulen umsetzen
- Beratung zu Planung und Umsetzung von Ausstattungen sowie zu anderweitigen Fördermöglichkeiten auf Anfrage

Diese Formate ermöglichen es, in Kombination mit dem Erprobungs- und Verleiheangebot eine erfahrungsbasierte und multiperspektivische Abstimmung zwischen Pädagogik, Technik und Verwaltung vorzunehmen.

2.3 Qualifizieren: Für einen sicheren, reflektierten und kreativen Medieneinsatz

Lehrkräfte und pädagogische Fachkräfte stehen täglich vor großen Herausforderungen, sachlich und fundiert auf demokratiefeindliche Inhalte reagieren zu können oder Kinder und Jugendliche im verantwortungsbewussten und gesunden Umgang mit Sozialen Medien und digitalen Medien im Allgemeinen zu beraten. Die im Folgenden gelisteten Qualifizierungsangebote richten sich an Lehrkräfte, weiteres pädagogisches Personal sowie Schülerinnen und Schülern und werden in Kooperation mit Landes- und Regionalpartnern (Landesanstalt für Medien NRW, LWL und LVR, MSB) mit dem Ziel vor Ort verfügbar gemacht, Schüler*innen für einen reflektierten, sicheren und kreativen Medieneinsatz zu stärken. Die Angebote sind:

- Zertifikatsqualifizierung Internet-ABC für Lehrkräfte der Grundschulen: Seit 2024 wurden vier Qualifizierungsreihen umgesetzt und 36 Grundschullehrkräfte mit dem Ziel zertifiziert, Ansätze und Materialien kennenzulernen, die sie unterstützen, Schülerinnen und Schüler auf das Leben in der Digitalität vorzubereiten.
- Medienscouts-Programm für Grund- und weiterführende Schulen: Die Koordination des seit 20 Jahren erfolgreichen Landesprogramms setzt seit 2025 das Digitallabor um. Ziel dieses Angebots ist, Schülerinnen und Schüler zu Multiplikatoren und Multiplikatorinnen für Medienkompetenz auszubilden (ca. 70 Schüler*innen und Lehrkräfte).
- „Diginautis – Prävention exzessiver Mediennutzung im Grundschulalter“: Um Kinder in der Grundschule im kompetenten und gesunden Umgang mit digitalen Medien zu stärken, hat die Suchthilfe Aachen das Präventionsprogramm „Diginautis“ entwickelt. Nach erfolgreicher Er-

⁵ Digitalisierungsbeauftragte sind Lehrkräfte, die die Schulentwicklung in der digitalen Welt begleiten. Pro Schule ist eine Lehrkraft für diesen Aufgabenbereich verantwortlich.

probung wird das Angebot über die Medienzentren landesweit allen Grundschulen zur Verfügung gestellt. Das städtische Team wurde zusammen mit einem Medienberater geschult und bietet ab Herbst 2026 Schulung mit Fokus auf Suchtprävention im Medienkonsum.

- Fortbildungsangebot für Lehrkräfte und weiteres pädagogisches Personal „Demokratie on demand“ zur Stärkung der Informationskompetenz bei Schülern und Schülerinnen: Seit 2024 wird eine umfassende Schulung des Personals von KMZ im Raum Westfalen-Lippe durch den LWL umgesetzt, damit diese ihr Wissen vor Ort an pädagogisches Personal in Schulen weitergeben.

Das Angebot erweitert das Portfolio des Digitallabors als KMZ und trägt dazu bei, die Bedeutung der gesellschaftlichen Implikationen von Digitalisierung im Allgemeinen und Social Media im Speziellen sowie die Relevanz von medienpädagogischer Arbeit auf kommunaler Ebene sichtbar zu machen.

3. Kooperationen und Netzwerke für eine innovative digitale Bildung in Münster

Kooperation und Netzwerkarbeit sind im Kontext der Digitalisierung von entscheidender Bedeutung, um mit dem digitalen Wandel Schritt zu halten. Die rasanten technologischen Neuerungen sowie die Abhängigkeit vom Marktgeschehen in Bezug auf die Verfügbarkeit digitaler Lehr- und Lernwerkzeuge machen Kooperationen unabdingbar. Durch das Teilen von Ressourcen, Expertise und Praxiswissen lassen sich neue Angebote und digitale Werkzeuge zügig erproben und für Schulen verfügbar machen. In Zusammenarbeit mit Partnern und Partnerinnen können Zielgruppen über Schule oder die Stadtgrenzen hinaus erreicht werden. Kooperationen unterstützen uns dabei, neuer Angebote und Bildungsmaterialien zu entwickeln, Teilhabe zu fördern und die Stadt Münster im Kontext Medienbildung zu repräsentieren. Konkret stellt sich diese Arbeit wie folgt dar:

- Angebote der offenen Kinder- und Jugendbildung – Jugend hackt Lab Münster -: Das Digitallabor stellt dem Partner "openSenseLab gGmbH" für die Durchführung regelmäßiger Angebote im Bereich der digitalen Bildung Räumlichkeiten und Geräte zur Verfügung. Diese Angebote richten sich an Jugendliche im Alter von 11 bis 18 Jahren und werden jeden zweiten Dienstagnachmittag umgesetzt.
- Regionale Kooperationen, wie sie im Projekt "Euregionale Bildungskette" mit der Universität Münster in Form der Übersetzung des Vermittlungsansatzes "Escape & Make" in Niederländisch praktiziert werden, verbreitern das Wirkpotenzial in der Region und in den Niederlanden.
- Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Ämtern und Organisationen (Jugendhackathon "Hack your City")
- Zusammenarbeit mit den Hochschulen in Drittmittelprojekten (z.B. mit der FH Münster bei „Alvis pro“).
- Repräsentanz und Austausch in der Arbeitsgruppe „Kommunale Medienzentren“ des Städtetages

Details zu konkreten Angeboten und Terminen stehen in der Veranstaltungs- und Kooperationsliste (Anlage 1).

4. Finanzielle und personelle Rahmenbedingungen

Das Digitallabor Münster ist in der Stabsstelle Digitale Bildung im Amt für Schule und Weiterbildung verankert und setzt sein Programm selbstständig sowie in Kooperation mit Partnerinnen und Partnern (Medienberater, FH/Universität Münster, Stabsstelle Smart City und openSenseLab gGmbH, LWL)

um. Die Geräteausstattung stammt seit 2020 wesentlich aus Förderungen durch das MSB (20.000 Euro, 2020) und Digital Making Places, Virtual Reality (ca. 80.000 Euro, 2024). Laufende Kosten für Lizenzen, Wartung, Verbrauchsmaterial, Neuanschaffungen sowie Veranstaltungen werden aus kommunalen Mitteln in Höhe von 20.000 Euro Sachmitteln projektbezogenen Förderungen getragen. Für die dauerhafte Wahrnehmung von KMZ-Aufgaben sind gesicherte Stellen und verlässliche Sachmittel für Wartung, Ersatz- und Neubeschaffung sowie Programmentwicklung erforderlich. Im Jahr 2023 wurden 1,75 VZÄ für die Sicherstellung der grundlegenden Arbeit im Digitallabor verstetigt.

4.1 Räumliche Rahmenbedingungen

Seit 2021 arbeitet das Digitallabor in einer Containeranlage am Leonardo-Campus auf einer Fläche von ca. 380 m². Die Container sind im Besitz des Bau- und Liegenschaftsbetriebs NRW und wurden der FH Münster für die Dauer einer Baumaßnahme zur Verfügung gestellt. Für Großveranstaltungen wie die Netzwerktreffen der Digitalisierungsbeauftragten werden Flächen von zusätzlichen ca. 150 m² der FH Münster dazugebucht. Aufgrund der Befristung ist ein Umzug Anfang 2028 notwendig. Gespräche zur Nachnutzung von Flächen im nahegelegenen Johann-Krane-Weg laufen mit Einbindung des Amtes für Immobilienmanagement. Für das inzwischen umfangreiche Angebot des Digitallabors ist eine zusammenhängende, barrierefreie Fläche mit ausreichend großen Maker- und Erprobungsbereichen, einem Coworking-Space für die Mitarbeitenden des Digitallabors und die Medienberatenden (Kooperationsvereinbarung) sowie Seminar- und Lagerflächen unbedingt erforderlich.

5. Fazit und Perspektive

Das Digitallabor ist mehr denn je zentraler Knotenpunkt der digitalen Schulbildung und hat sich als Kommunales Medienzentrum in Münster etabliert, welches die Kernaufgaben kompetent und nachhaltig erfüllt. Bestehende Angebote und Kooperationen werden stetig evaluiert und an die sich dynamisch vollziehenden Digitalisierungsschübe angepasst.

Entscheidend für die Weiterführung und Ausweitung des Angebotes wird die Lösung der Standortentscheidung bis zum Jahr 2028 sein. Ziel ist eine ausreichend große Fläche mit passenden Erprobungs- und Makerbereichen, Studio sowie Seminar- und Lagerflächen. Dabei wird die Netzwerkarbeit weiterhin ein Herzstück bleiben und zentral sein für die Skalierung und Qualitätssicherung der Angebote.

In Vertretung

gez.

Thomas Paal
Stadtrat

Anlagen:

Anlage 1: Veranstaltungs- und Angebotsübersicht