MEDIENBERATENDE IN
NORDRHEIN-WESTFALEN

Bezirksregierung
Arnsberg



Ansprechpersonen in der BRA



https://url.nrw/digi-bra

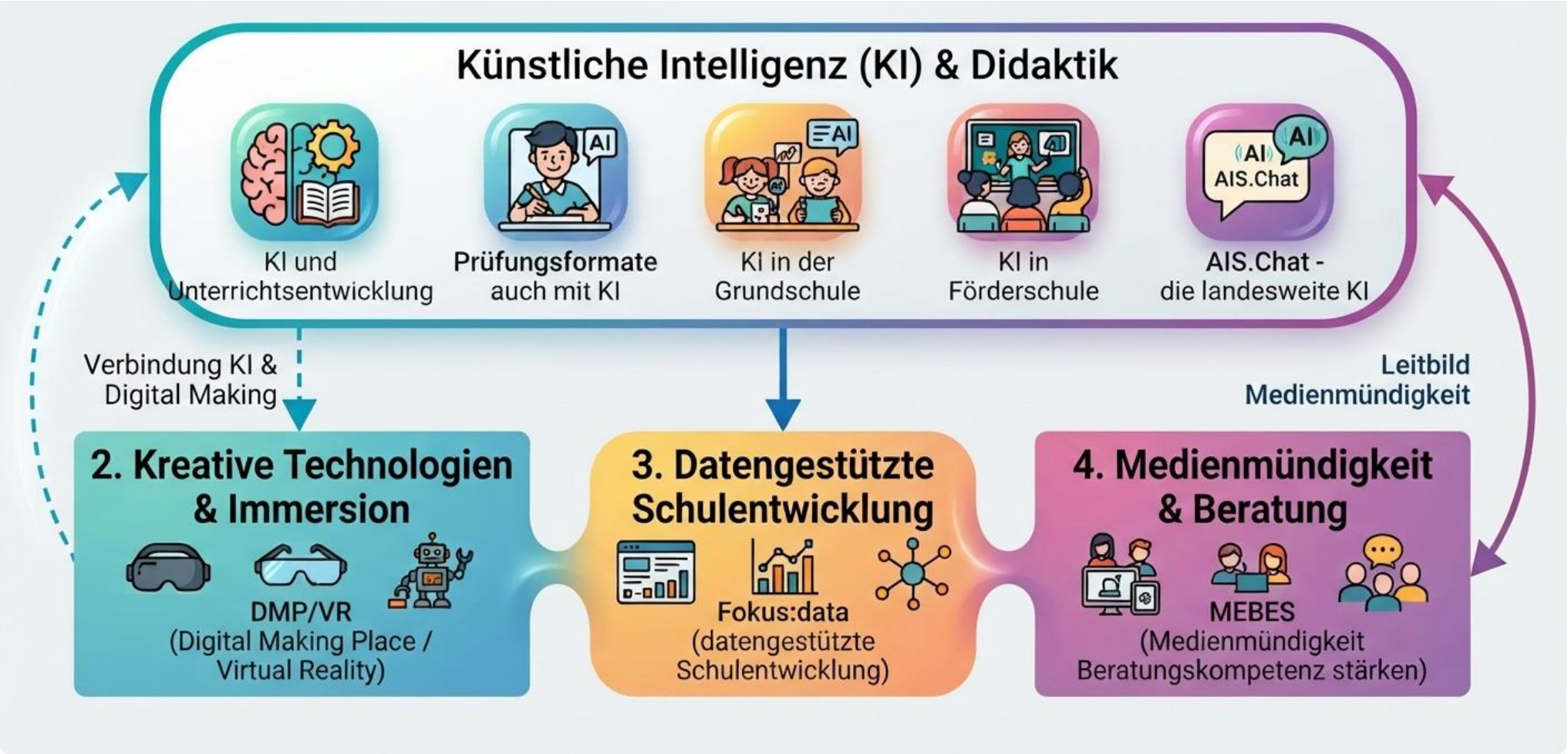
Hier befinden sich..

… Informationen

… Kontaktdaten

… Verlinkungen zu Regionsseiten

Aktuelle ET²A-Gruppen




Alternative Prüfungsformate
Didaktische Transformationsprozesse begleiten
Keynotes • Workshops • Beratung
Für Lehrkräfte · Steuergruppen · Fortbildungsbeauftragte · Schulleitungen
Warum ist das relevant?
01
APO-GOSt
Anschlussfähigkeit an Projektkurse und die Weiterentwicklung der gymnasialen Oberstufe.
02
Zukunftskompetenzen / 4K
Kreativität, Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken sichtbar machen.
03
Lernkultur
Prüfung als Hebel für selbstständiges, partizipatives und lernwirksames Lernen.
04
Lebensweltbezug
Lernen knüpft an reale Lebenswelten an und motiviert nachhaltig.
Angebote
Keynotes (Auswahl)
Impulsvortrag „KI und alternative Prüfungsformate“
„KI und Prüfungsformate – Game Over für Bulimie-Lernen: Prüfen im Zeitalter der KI“
Workshops (Auswahl)
TeLi, Fobizz und Co: KI-Assistenten und Dialogpartner nutzen
Aufgabenformate in Zeiten von KI
Makey-Makey als Beispiel eines alternativen Prüfungsformats
Agiles, KI-gestütztes Arbeiten am Beispiel eines Lyrik-Projekts
Erklärvideos als modernes Prüfungsformat
Projektbasiertes Arbeiten am Beispiel des sprechenden Plakats
Prüfungsformate in Zeiten von Telli
Insta-Challenges
Was Sie mitnehmen
praxisnahe Beispiele
konkrete Materialien und Ideen
Impulse für Schulentwicklung
Anknüpfungspunkte für Fortbildung und Beratung

KI in der Grundschule: Didaktischer Einsatz von AI-Dialogpartnern

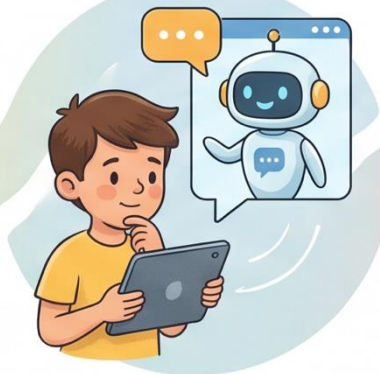
Der Einsatz von KI in der Primarstufe erfordert eine gezielte didaktische Einbettung: KI dient nicht als primäre Recherchequelle, sondern als reflektierter Dialogpartner zur Überprüfung, Ergänzung und Vertiefung analog erarbeiteter Ergebnisse. Das fördert neben der Fachkompetenz auch das kritische Denken und die informatische Grundbildung.

Didaktischer Ablauf im Unterricht



1. Analoge Basis-Recherche

Kinder erarbeiten Informationen zuerst mit Sachbüchern, Filmen und Lernumgebungen.



2. KI als Vertiefungs- & Prüfinstrument

Vorbereitete KI-Dialogpartner (z. B. Piwi) werden zur Verifizierung und verständlichen Erklärung genutzt.



3. Team-Diskussion & Synthese

Ergebnisse werden in der Gruppe diskutiert und gemeinsam in digitale Lernprodukte (z. B. Book Creator) übernommen.

Erfolgsfaktoren & Praxis-Tipps



KI ergänzt, ersetzt aber nicht

Abweichende KI-Antworten bieten wertvolle Lernanlässe zum Quellenvergleich und kritischen Hinterfragen.



Gezielte Vorbereitung des Chatbots

Lehrkräfte füttern den KI-Assistenten vorab mit ausgewählten, verlässlichen Hintergrundinformationen.



Feste Reflexionsphasen einplanen

Die letzten 15 Minuten der Unterrichtseinheit dienen der gemeinsamen Reflexion über KI-Funktionsweisen.

Gemini Notebook

AIS.chat Taskcard: Der Info-Hub für Schulen

Die Taskcard der ET²A-Gruppe ist die dynamische Anlaufstelle, um AIS.chat Schritt für Schritt an Schulen einzuführen.



Dynamischer Information Hub bereitgestellt

- Anleitungen
- Praxisbeispiele für Lernszenarien
- Kontakte und Links



Impuls im Kollegium setzen



Digitalisierungsbeauftragte nutzen die Taskcard, um Interesse an der eigenen Schule zu wecken.



Schulung durch Medienberatende buchen



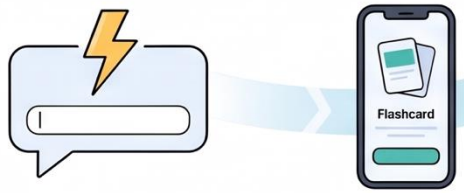
Bei Interesse führen Medienberatende Beratungen vor Ort oder online durch.

Gemini Notebook

Vibe Coding in Schule : Eigene Lern-Apps per KI bauen

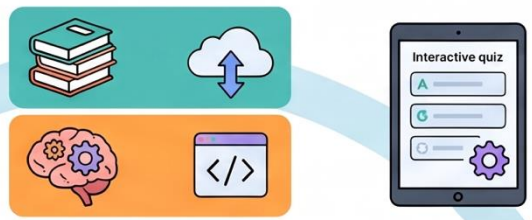
Aufzeigen, wie Lernende und Lehrende ohne Programmierkenntnisse maßgeschneiderte Lern-Apps mithilfe von KI-Prompts erstellen können.

Drei Wege zur eigenen Lern-App



Der schnelle Weg (ca. 5 Minuten)

Gesamten Inhalt und Anweisungen direkt in einen einzigen Prompt schreiben.



Der praktische Weg (ca. 15 Minuten)

Trennung von Daten und Logik für flexible Updates der Inhalte.



Der Projektweg (ca. 30 Minuten)

Erstellung einer Spezifikation für komplexere oder gemeinsam genutzte Apps.

Vom Konsumenten zum Produzenten

Chancen



Maßgeschneiderte Passgenauigkeit

Werkzeuge werden exakt auf den eigenen Lernbedarf abgestimmt.



Beiläufiges Informatik-Verständnis

Vermittlung von Logik, Variablen und Debugging beim Erstellen der Anwendung.

Grenzen



Fokus auf den Eigenbedarf

Ungeeignet für kommerzielle Produkte oder die Verarbeitung sensibler Daten.

Gemini Notebook

Schulkompass 2030: Datengestützte Schulentwicklung – Unterstützung durch AG fokus:data

1. Iststand erfassen & sichtbar machen

Momentaufnahme von Ausstattung und Lernräumen als neutrale Gesprächsgrundlage nutzen.



2. Ziele definieren & Handlungen planen

Auf Basis konkreter Empfehlungen individuelle Maßnahmepläne für die Schule entwickeln.



3. Erfolge prüfen & weiterentwickeln

Erreichte Fortschritte regelmäßig evaluieren und neue Entwicklungsbedarfe identifizieren.



Unterstützung durch AG fokus:data

Praxisnahe Begleitmaterialien

Bereitstellung von Präsentationen und Erklärmaterialien für den Schulentwicklungsprozess.

Ganzheitliche Stärkung

Digitale Transformation nachhaltig, zielgerichtet und wirksam in der Schule verankern.

Gemini Notebook

MEBES Beratungskonzept: Psychologie der Likes

BERATUNGSANGEBOT & ZIELSETZUNG



Vorrangiges Ziel: Aufklärung von Lehrkräften

Lehrkräfte über psychologische Wirkmechanismen von Social Media und Games aufklären.

Zweistufiges Beratungsangebot



Bedarfserhebung an Schulen



Module für pädagogische Tage



Nachrangiges Ziel: Unterrichtsinhalte

Zukünftige Beratung zu konkreten Unterrichtsinhalten basierend auf den Wirkmechanismen.

PSYCHOLOGISCHE WIRKMECHANISMEN

Soziale & Emotionale Dynamiken



Social Proof





FOMO

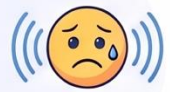




Selbstvergleich



Reziprozität



Emotionalisierung

Wahrnehmung & Kognition



Bestätigungsfehler



Kognitive Dissonanz



Wahrnehmung



Mere-Exposure



Third-Person-Effekt



Filterblasen



Echokammern



Digitale Strukturen & Verhalten



Autoritäts-vertrauen



Online-Enthemmung

Gemini Notebook

Die AG Medienscouts: Medienkompetenz durch Peer-Education

Veranschaulichung der zentralen Anliegen, des Präventionsansatzes und der konkreten Unterstützungsinstrumente zur nachhaltigen Verankerung von Medienerziehung an Schulen.

KERNKONZEPT & PRÄVENTIONSANSATZ

Peer-Education auf Augenhöhe

Jugendliche vermitteln Medienwissen direkt an Mitschulende, unterstützt von geschulten Beratungsfachkräften.





Schutz vor digitalen Risiken

Frühzeitige Aufklärung beugt Problemen wie Cybermobbing, Cybergrooming und Dark Patterns vor.





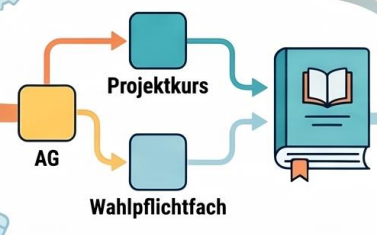
Erweiterung auf Grundschulen

Das Präventionsangebot existiert seit dem Schuljahr 2024/2025 auch für Grundschulen.

INSTRUMENTE ZUR SCHULVERANKERUNG

Qualitätssiegel für Schulen

Zeichnet Schulen aus, die Medienerziehung als festen Schwerpunkt verankern.



Mustercurriculum nach MKR

Orientierung am Medienkompetenzrahmen zur Einbindung als AG, Projektkurs oder Wahlpflichtfach.

Impulspapier als Leitfaden

Unterstützt Schulleitungen bei der schulformspezifischen Integration ins Schulprogramm.



Gemini Notebook

VR in der Förderschule - Berufsfelderkundung

Virtual Reality ermöglicht Förderschüler:innen das gefahrlose und reizarme Erproben beruflicher Umgebungen. Die Technologie unterstützt individuelle Lernwege, nimmt Ängste vor dem Übergang in den Beruf und lässt sich einfach über kommunale Medienzentren organisieren.

Vorteile & Einsatzbereiche von VR



Geschützter Raum für erste Praxiserfahrungen

Ermöglicht angstfreies Einblicken in Berufe ...und stärkt die Selbst-wirksamkeit der Lernenden.



Vielfältige Szenarien von WfbM bis ÖPNV

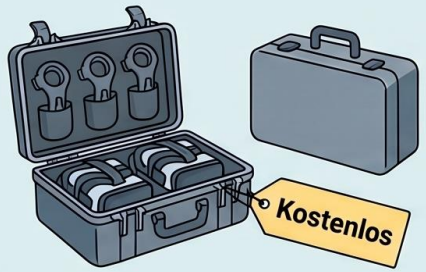
Simuliert Tätigkeiten in Werkstätten, auf dem 1. Arbeitsmarkt und das Nutzen von Bussen/Bahnen.



Barrierefreie Differenzierung

Optimal anpassbar durch Leichte Sprache, Piktogramme, Audioformate und individuelle Reizreduktion.

Ausleihe & Inhaltsquellen



VR-Koffer in NRW kostenlos ausleihen

Über 46 Kommunen stellen VR-Brillenkoffer inklusive Beratung für Schulen bereit.



Fertige 360°-Videos nutzen

Inhaltsquellen wie das VIL-Portal der Bildungsmediathek NRW oder YouTube nutzen.



Eigene VR-Projekte umsetzen

Mit ausgeliehenen 360°-Kameras eigene Praktikumsberichte oder Anfahrtswege digital festhalten.

Gemini Notebook

VR-LERNEN: VON DER TIEFENSTRUKTUR ZUM UNTERRICHT ET²A VR

LERNLANDKARTE DER TIEFENSTRUKTUR DER MODULARISIERUNG UNSERES BERATUNGSANGEBOTES

Stufe 1
Rezeption
Passives Zuschauen & 360°-Erleben (z.B. BBC Earth). Ankommen im virtuellen Raum.

Stufe 2
Exploration
Kuratierte Rundgänge & freies Umschauen. Gezielte Wissenssuche in 3D-Welten.

Stufe 3
Simulation
Aktives Handeln & echte Konsequenzen. Einüben von Prozessen Prozessen (z.B. Wiederbelebung).

Stufe 4
Kreation
VR als Werkzeug nutzen. Eigene Produkte gestalten (z.B. OpenBrush, 3D-Modellierung).

Stufe 5
Training
Anwendungsbezogene Handlungskompetenz. Soziale Interaktion (z.B. SoKo VR).

BERATUNGSANGEBOTE FÜR LEHRKRÄFTE

Katalog-Check & Didaktik-Match
Welches VR-Modul passt zu meinem Lernziel? Lernziel? Wir prüfen die Tiefenstruktur Ihrer Unterrichtseinheit.

Playlist-Coaching (VIL-Portal)
Schritt für Schritt von der Modulwahl zur fertigen fertigen Playlist. Effiziente Vorbereitung für Fachleitungen.

Hands-on: Technik & Stationenlernen
Vom Koffer-Setup bis zur Pausenregelung. Wir Wir simulieren den Workflow direkt in Ihrer Schule.

Reflexions-Workshop (SoKo VR)
VR-Erlebnisse methodisch nachbereiten. Transfer in den Ausbildungsalltag gestalten.

Tag der digitalen Bildung





Schulkompass NRW 2030

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

Ziel
Wir verringern die Zahl der Schülerinnen und Schüler, die die **Mindeststandards** verfehlen

Ziel
Wir steigern die Zahl der Schülerinnen und Schüler, die die **Optimalstandards** erreichen



Ziel
Wir stärken die Schülerinnen und Schüler in ihrer **sozial-emotionalen Entwicklung**

Ziel
Wir führen mehr Schülerinnen und Schüler am BK zu einem Abschluss mit konkreter **Anschlussperspektive**

KI ist längst im Klassenzimmer – Nutzung ist noch keine Kompetenz

Quelle: OECD (2026), PISA 2025 – Ländernotiz Deutschland

50 %
nutzen KI-Chatbots mindestens einmal pro Woche zum Lernen

36 %
fassen Texte mit KI zusammen

36 %
entwerfen Texte für Schulaufgaben mit KI

31 %
recherchieren erstmals mit KI zu einem neuen Thema

9 %
nutzen KI für keine der abgefragten Tätigkeiten

Klassenpuls (Klasse 9, anonym) – zum Beitrag

„Heimlichkeit ist das eigentliche Problem."

Nur 4 von 23 würden einer Lehrkraft sagen, dass sie KI nutzen – 12 von 23 haben KI-Arbeit schon als eigene abgegeben.

59,3 %
der 15-Jährigen in Deutschland lernen im Unterricht, die Qualität KI-generierter Informationen zu beurteilen. Regelmäßig Nutzende mit dieser Lerngelegenheit erzielen tendenziell bessere Ergebnisse – ein Zusammenhang, keine Kausalität.

KI nutzen können ≠ kompetent mit KI handeln ≠ mit KI besser lernen

Folie vom MSB

PISA 2029: Was bedeutet das für KI-Kompetenzen?

Lesen
erneut Hauptdomäne

MAIL
Media and AI Literacy – neu

In realitätsnahen digitalen Umgebungen – mit sozialen Medien und generativer KI – sollen Jugendliche …

- Informationen und Quellen überprüfen
- KI-generierte Inhalte beurteilen
- Informationsangebote abwägen
- entscheiden, wann KI sinnvoll ist – und begründen

Getestet werden 2029 die Jugendlichen, die gerade in Klasse 5 angekommen sind.

AI Literacy Framework (OECD / Europäische Kommission)
19 Kompetenzen in vier Bereichen – ab der Primarstufe

Engage with AI
KI erkennen, verstehen, einordnen und kritisch beurteilen

Create with AI
mit KI Inhalte und Lösungen entwickeln

Manage AI
entscheiden, wann und wie KI eingesetzt wird – und wann nicht

Shape AI
reflektieren, wie KI auf Menschen, Gesellschaft und Umwelt wirkt

Quellen: OECD: PISA 2029 Media and Artificial Intelligence Literacy · OECD/Europäische Kommission: AI Literacy Framework

Nicht Wissensabfrage, sondern Urteils- und Handlungsfähigkeit

Was bedeutet KI für das Lernen? Beziehung und Rolle

In welcher Beziehung steht Lernen zu KI?

mit KI	KI sachgerecht, zielgerichtet und reflektiert nutzen.
durch KI	Den eigenen Lernprozess in Koaktivität mit KI gestalten und reflektieren.
über KI	Funktionsweisen, Möglichkeiten und Grenzen sowie gesellschaftliche und ethische Dimensionen reflektieren.
trotz KI	Warum lernen, was die Maschine (besser) kann? (Beat Döbeli Honegger)
ohne KI	Lern- und Erfahrungsräume gestalten, in denen bewusst ohne KI gelernt wird.

in Anlehnung an Joscha Falck

Welche Rolle übernimmt die KI – und welche der Mensch?

KI als Ghost – Mensch als Auftraggeber
Der Mensch delegiert – die KI erstellt das Produkt und funktioniert in etwa wie ein Taschenrechner im Mathematikunterricht.

KI als Tutor – Mensch als Lernender
KI unterstützt Lernprozesse durch strukturierende Hinweise, Rückmeldungen und gezielte Fragen, die zum Weiterdenken anregen.

KI als Partner – Mensch als Erkundender
Die KI arbeitet als Sparringspartner gemeinsam mit dem Menschen an Ideen, Lösungswegen oder Formulierungen.

Steinhoff/Lehnen (2025), GPT-Modell – aus der Schreibdidaktik, übertragbar

Entscheidend ist nicht, ob KI genutzt wird – sondern in welcher Rolle.

Folie vom MSB

Wo steht NRW? KIMADU – KI im Mathematik- und Deutschunterricht

Das Forschungsvorhaben

- MSB NRW und Universität Siegen
- 25 Schulen, alle Regierungsbezirke, alle Schulformen mit Sek. I
- Deutsch und Mathematik, 02/2025 bis 07/2027
- Ziele: Basiskompetenzen, 4K und AI Literacy fördern – auch alternative Leistungsüberprüfungsformate erproben
- Materialien als OER auf lernen-digital.nrw

Schwerpunkte der Schuljahre

2025/26

Didaktische Agenten entwickeln und im Unterricht erproben; Fachtage zum Argumentieren (Mathematik) und zu Feedback mit KI (Deutsch)

2026/27

Erprobung vertiefen, alternative Leistungsüberprüfungsformate, Ergebnisse sichern – Projektabschluss im Juli 2027

Didaktische Agenten

Lernpartner für Schülerinnen und Schüler, **Lehrpartner** für Lehrkräfte – meist als Tutor oder Partner, selten als Ghost.

Beispiele:

- **SpeechTeach** – mündliches Präsentieren üben
- **TRU** – manipulative Gesprächstechniken durchschauen
- **Fürst Stochastikus** – Wahrscheinlichkeiten begründen

Erste Befunde: Besonders lernwirksam, wenn Lernende in Partner- oder Gruppenarbeit mit Agenten arbeiten und die Ergebnisse gemeinsam reflektieren.

Quelle: MSB

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen

Was die KMK aktualisiert: Kompetenzen in der digitalen Welt

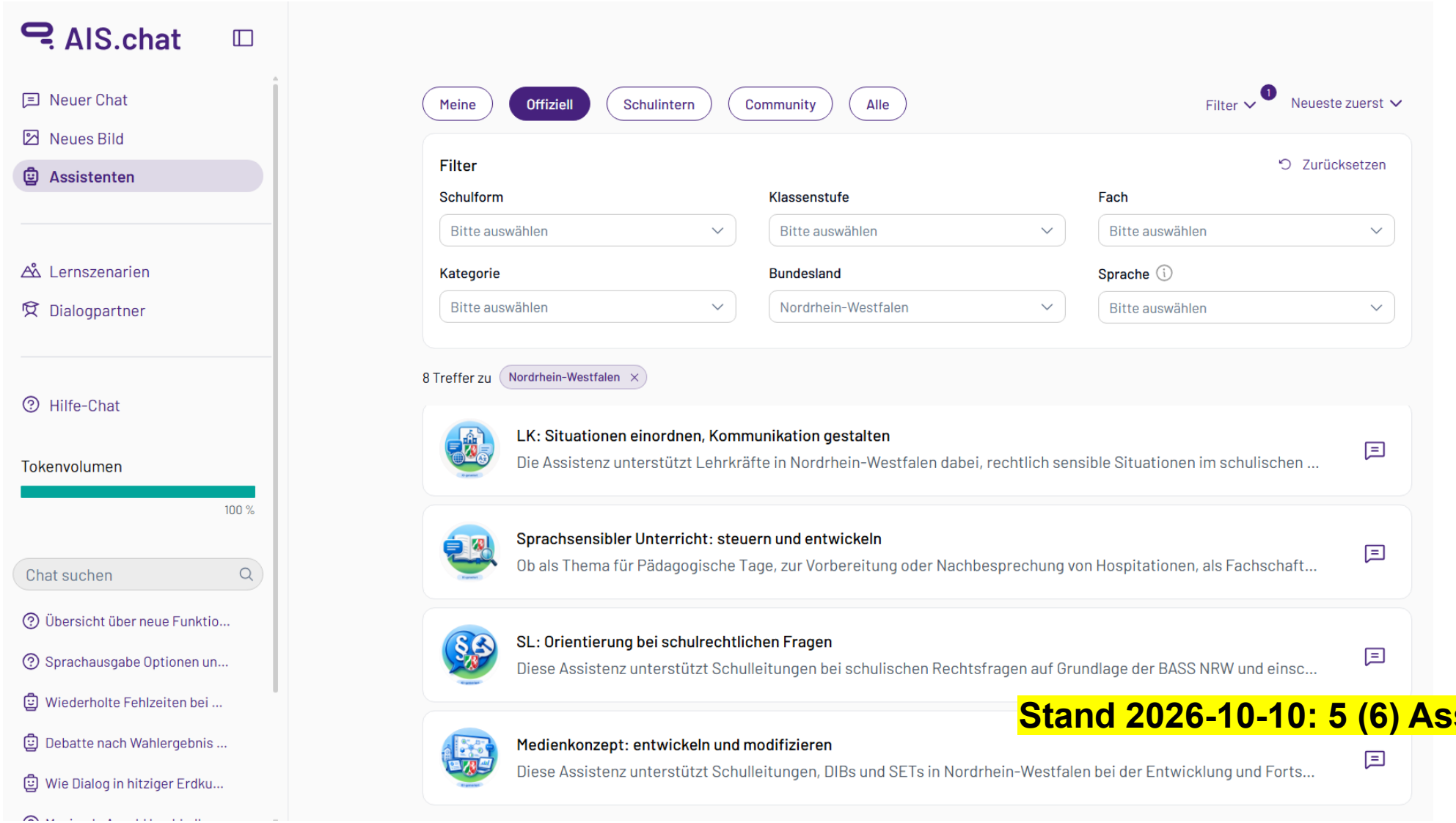
Sechs Kompetenzbereiche und die Perspektiven des AI Literacy Frameworks

1	**Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren** *Mit KI bewusst umgehen*
2	**Kommunizieren und Kooperieren** *KI kreativ anwenden und KI gezielt einsetzen*
3	**Produzieren und Präsentieren** *KI kreativ anwenden und KI aktiv mitgestalten*
4	**Schützen und sicher Agieren** *Mit KI bewusst umgehen und KI gezielt einsetzen*
5	**Problemlösen und Handeln** *KI gezielt einsetzen und KI aktiv mitgestalten*
6	**Analysieren und Reflektieren** *Mit KI bewusst umgehen*

Leitgedanken der Aktualisierung

- Struktur und Geltung der Kompetenzbereiche bleiben unverändert.
- KI-Aspekte werden dort ergänzt, wo KI neue Anforderungen stellt, etwa: **eigene KI-Assistenten entwickeln und weiterentwickeln** sowie **Konzepte maschinellen Lernens und ihre Grenzen verstehen**.
- Orientierung: AI Literacy Framework von OECD und Europäischer Kommission (Endfassung 2026).
- Kompetenz als Zusammenspiel von Wissen, Fähigkeiten und Haltungen – entwickelt von grundlegend bis vertieft.

Und zu jeder der 22 Unterkompetenzen: eine Ausweisung zur Prüfungskultur.



Stand 2026-10-10: 5 (6) Assistenten

KI-Assistenzen - Digitale Unterstützung im Schulalltag













https://www.lernen-digital.nrw/ki-schulen/ki-assistenzen-digitale-unterstuetzung-im-schulalltag



KiN

Kompetent im Netz

#KiN – Kompetent im Netz

Online-Angebote: Die nächsten Termine ab November 2026

Lehrkräfte und pädagogisches Personal

- **10.11.2026:** Einfluss digitaler Medien auf die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen
- **08.12.2026:** Zwischen Like und Hetze. Rechtsextremismus im digitalen Zeitalter
- **16.12.2026:** Zwischen TikTok und Ideologie: Islamismus online
- **14.01.2027:** Digitale Demokratiebildung zur Landtagswahl 2027

Eltern und Erziehungsberechtigte

- **02.11.2026:** STRONG – stark gegen Online-Gewalt
- **08.12.2026:** Elterninfos aus der Welt der Diginautis
- **16.12.2026:** Willkommen in der Familienredaktion
- **25.02.2027:** Online-Gefahren für Kinder und Jugendliche sowie Präventionsangebote der Polizei

LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW
Der Meinungsfreiheit verpflichtet.

TAG FÜR MEDIEN UND DEMOKRATIE

Landesweiter Online-Aktionstag für die 7. bis 10. Schulklasse am

16. DEZEMBER 2026

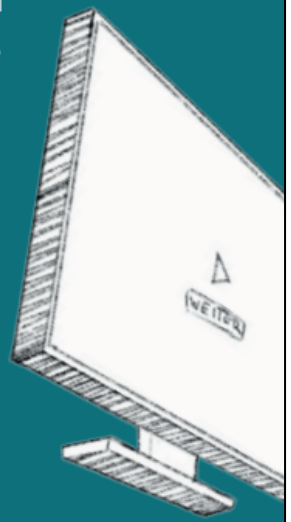


RADIKALISIERUNG, MANIPULATION UND DESINFORMATION

... finden vor allem online statt.
Der Tag für Medien und Demokratie vermittelt Schülerinnen und Schülern in ganz NRW aktuelle Medien- und Demokratiethemen.

MEDIENKOMPETENZ UND VERANTWORTUNGSVOLLER UMGANG MIT DEMOKRATIE

... werden in einem Live-Stream in vier Schulstunden vermittelt. Expertinnen und Experten geben spannende Impulse. Durch interaktive Übungen und Fragerunden könnt ihr euch gemeinsam einbringen und diskutieren.





JETZT ANMELDEN UND MITMACHEN – WIR ÜBERNEHMEN ALLES WEITERE.

Dieses Angebot richtet sich an alle Schulklassen der 7. bis 10. Jahrgangsstufe in NRW.

LANDESANSTALT FÜR MEDIEN NRW
Der Meinungsfreiheit verpflichtet.

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen