



LVR-ZENTRUM FÜR MEDIEN UND BILDUNG

Gemeinsam Wissen
zukunftsweisend gestalten.



LVR-Zentrum für Medien und Bildung Gemeinsam Wissen zukunftsweisend gestalten.

Das LVR-Zentrum für Medien und Bildung (ZMB) ist ein innovationsfreudiger kommunaler Bildungs- und Medien-dienstleister. 1957 als Landesbildstelle Rheinland gegründet, sind wir heute ein Ort des Lernens, der Kommunikation und der Vernetzung.

Ob in der Aus-, Fort- und Weiterbildung, beim Thema Digitalisierung oder bei der Mitgestaltung kultureller Projekte – das ZMB bietet vielfältige Services in ganz unterschiedlichen Bereichen der Bildungs- und Öffentlichkeitsarbeit.

Gut zu wissen

Das ZMB ist zentraler Ansprechpartner im Bereich Medien und Bildung für den Landschaftsverband Rheinland (LVR), die Landesregierung Nordrhein-Westfalen und die Landeshauptstadt Düsseldorf. Für Düsseldorf sind wir außerdem städtisches Medienzentrum.

Unsere Abteilungen Digital. Analog. Bestens aufgestellt.

Im LVR-Zentrum für Medien und Bildung arbeiten mehr als 60 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in vier Abteilungen. So können wir eine enorme Bandbreite im Bereich Bildung und Medien abdecken.

Unsere Abteilungen auf einen Blick:



Weitere Informationen unter:
www.medien-und-bildung.lvr.de

MEDIENBILDUNG

Wir informieren, beraten und qualifizieren im Bereich Leben und Lernen mit und über Medien.



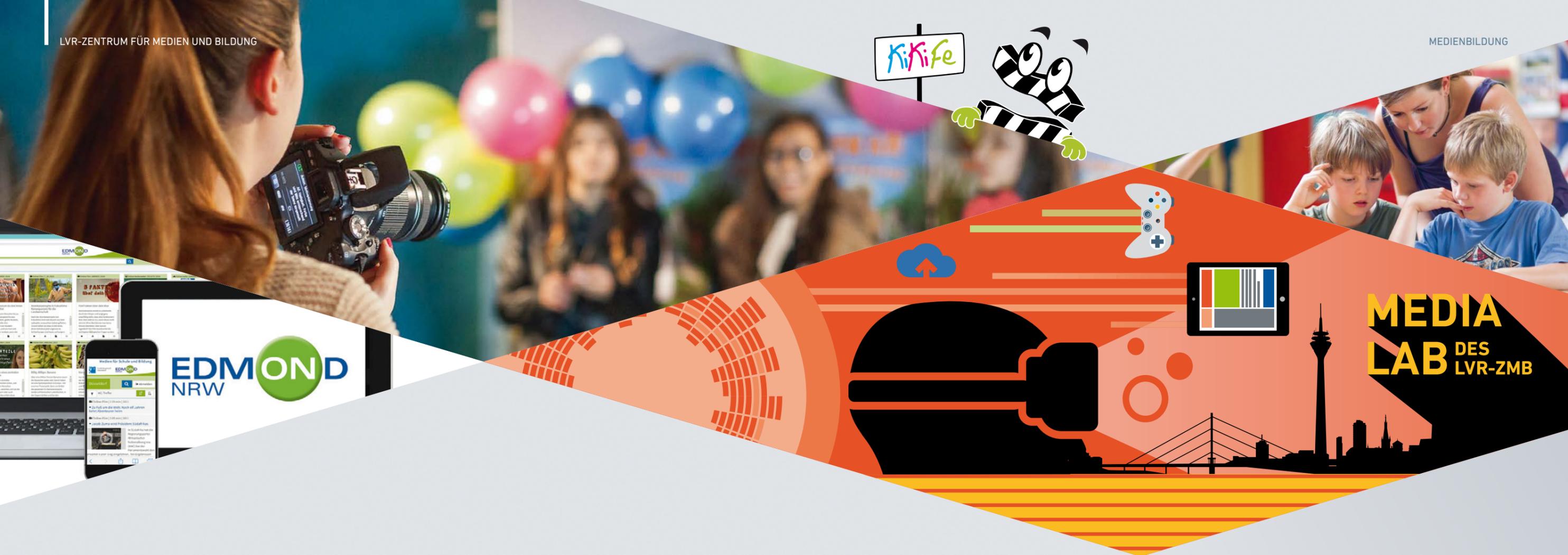
Wir beraten die Landesregierung und die kommunalen Schulträger zur Digitalisierung von Schule und Unterricht.

MEDIENPRODUKTION

Wir beraten und produzieren multi-medial und zukunftsweisend – offline und online, analog und digital.



Wir koordinieren die Kooperation und Vernetzung von Schulen und kommunalen Bildungs- und Kultureinrichtungen.



Medienbildung Informieren. Beraten. Qualifizieren.

Leben und Lernen mit und über Medien – das ist der Themenbereich der Abteilung Medienbildung des ZMB. Wir fördern Bildungsprozesse zur Begleitung zunehmend digitaler Lebenswelten. Unser Ziel ist eine reflektierte, kritische, selbstbestimmte und kreative Mediennutzung und -kompetenz. Unser Angebot richtet sich an Lehrkräfte, pädagogische Fachkräfte aus Kindertagesstätten, Kinder- und Jugendeinrichtungen sowie an Kinder, Jugendliche und Eltern. Darüber hinaus unterstützen wir die kommunalen Medienzentren im Rheinland durch Fachtagungen, Entwicklungsworkshops und Beratungen.

Zu unseren vielfältigen medienpädagogischen und medienkulturellen Angeboten gehören das KinderKinoFest Düsseldorf, EDMOND NRW – Bildungsmedien on demand, das Webportal „Pädagogische Landkarte der außerschulischen Lernorte NRW“ sowie das Media- und GamesLab.

Gut zu wissen

Wir handeln auf Basis der Kooperationsvereinbarung mit der Landeshauptstadt Düsseldorf und als kultureller Dienstleister des LVR. Gemeinsam mit der Medienberatung NRW, den Bildungspartnern NRW und dem LWL – Medienzentrum für Westfalen sowie den Bezirksregierungen gestalten wir die kommunal-staatliche Zusammenarbeit in der Digitaloffensive Schule NRW.

DAS MEDIALAB DES ZMB SPIELERISCH. INNOVATIV. INFORMATIV.

Der kreative Lernort im ZMB: In unserem Media- und GamesLab zeigen wir, wie Virtual Reality, künstliche Intelligenz und Co. im digitalen Kinder-, Wohn- und Klassenzimmer aussehen können.

Im digitalen Klassenzimmer finden Lehrende inspirierende digitale Werkzeuge für ihren Unterricht. Medienberaterinnen und Medienberater, die Schulaufsicht und der Schulträger (eSchool) begleiten unsere Arbeit pädagogisch und technisch. Dabei orientieren wir uns am Medienkompetenzrahmen NRW. Auf dieser Grundlage unterstützen wir auch die Schulen bei der Entwicklung ihrer Medienkonzepte.

Im Medienpädagogischen GamesLab bieten wir Kindern und Jugendlichen, pädagogischen Fachkräften und Eltern einen digitalen Spielplatz: Ob Computerspiele oder Virtual Reality – hier können die neuesten Entwicklungen der digitalen Spielkultur ausprobiert, verstanden und mitgestaltet werden. Das kleine Kino im MediaLab zeigt Vielfalt, vom Bilderbuchkino bis zu neuen Formaten im Internet.

Gut zu wissen

Im ZMB-MediaLab vernetzen sich kommunale und überregionale Partner. Gemeinsam mit verschiedenen Netzwerkpartnern entwickeln wir innovative und bedarfsorientierte medienpädagogische Angebote.



Medienproduktion Multimedial. Beratend. Produktiv.

Offline und online, analog und digital: Mit unserem interdisziplinären Team bündeln wir Kompetenz in der Foto-, Video-, Audio-, Internet- und Multimediaproduktion. Unsere Stärken sind Beratung, Konzeption, Regie, Design, Programmierung, Fotografie, Dreh, Schnitt und Sounddesign. Ein Netzwerk von freien Mitarbeitenden verschiedener Fachrichtungen unterstützt unser internes Kernteam.

Wir stehen für Medienproduktion mit modernster Technik: Unser Foto- und Videoproduktionsstudio, ein Tonstudio und ein Video-Schnittstudio bieten reichlich Raum zur Umsetzung kreativer Ideen.

DAS ZMB FOTOARCHIV – VISUELLES GEDÄCHTNIS RHEINLAND

Unser landeskundliches Fotoarchiv umfasst etwa 300.000 Aufnahmen aus der Region Rheinland. Diese sind zum Teil über 100 Jahre alt. Das Archiv ist öffentlich, die Bilder können für private und gewerbliche, für Bildungs- wie auch für Forschungszwecke genutzt werden.

Die Digitalisierung des ZMB Fotoarchivs und seine Erschließung in einer Datenbank treiben wir kontinuierlich voran. Durch Ankäufe, Nachlässe und Schenkungen sowie durch Neuproduktionen erweitern wir es systematisch. Mit Publikationen und Fotoausstellungen fördern wir die Wahrnehmung in der Öffentlichkeit.

WIR LIEBEN PRODUKTIVITÄT.

Fotoproduktion

Wir fertigen hochwertige Aufnahmen für Fotoprojekte des LVR und der Stadt Düsseldorf sowie für das ZMB Fotoarchiv.

Fotodigitalisierung

Durch hochwertige Digitalisierung sichern wir das Kulturgut Foto für den gesamten LVR. Mit modernen High-End-Scansystemen digitalisieren wir analoge Vorlagen aller Art für die Langzeitsicherung.

Filmdigitalisierung

In der Filmdigitalisierung bauen wir internes technisches Wissen auf und stärken so unsere Beratungskompetenz zu Fragen der langfristigen digitalen Filmsicherung.

Audio/Video/Internet/Multimedia

Für unsere Kunden aus dem LVR, der Stadt Düsseldorf und aus weiteren Kommunen im Rheinland sind wir zentraler Ansprechpartner für alle Produktionswünsche. Als Medienplaner und -produzenten beraten wir Museen zum Medieneinsatz in Ausstellungen, erstellen Konzepte und kümmern uns um deren professionelle Umsetzung. Im besonderen Fokus dabei: Die Barrierefreiheit aller Ausstellungsmedien.

Audio

Wir produzieren anspruchsvolle Hörstücke, Features und barrierefreie, integrative Museumsführungen. Darüber hinaus entwickeln wir neue Formen der medialen Unterstützung für barrierefreie Kulturveranstaltungen – im Theater sowie für Aktionen und innovative Formate im städtischen Raum.

Video

Ob Clip, Dokumentation oder didaktischer Film – unsere Produktionspalette ist vielseitig. Dazu gehören beispielsweise auch Gebärdenvideos für Gehörlose, aufgenommen mit Muttersprachlern und geprüft von Betroffenen. Zur Umsetzung kreativer Filmideen nutzen wir zukunftsweisende Technologien wie 360°-Videos, Drohnen-Aufnahmen und Augmented Reality (AR).

Internet/Multimedia

Wir realisieren komplexe Internetpräsenzen, virtuelle Ausstellungen und zukunftsweisende Multimediaanwendungen für immersive Kulturerlebnisse. Bei uns stehen die Menschen im Fokus, die sich durch interaktive Medien neue Informations- oder Erfahrungshorizonte erschließen möchten.



MEDIENKOMPETENZ RAHMEN NRW					
1. BEWUSSTSEIN UND ANWENDEN	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN	6. PROBLEMLÖSUNG UND ANWENDUNG
1.1 Medienausstattung (Hardware) Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und effizient anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen.	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherche zielgerichtet durchführen und dabei Suchfähigkeiten anwenden.	3.1 Kommunikations- und Kooperationsregeln Kommunikations- und Kooperationsregeln mit digitalen Werkzeugen und Medienprodukten sowie medienethischen Regeln anwenden.	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 Wirkungen kennen, analysieren und reflektieren.	6.1 Problemlösung und Anwendung Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt durchdringen, kennen, verstehen und bewusst nutzen.
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie bewerten, reflektieren und zielgerichtet einsetzen.	2.2 Informationsbewertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, vergleichen und auswerten.	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, reflektieren und anwenden.	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektieren und anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Ausdrucksweise bewerten.	5.2 Meinungsbildung Die interessenspezifische Setzung und Verkörperung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung bewerten.	6.2 Algorithmen verstehen Algorithmen-Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren.
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten in verschiedenen Ebenen, -formaten, -strukturen, -systemen und -banken organisieren, integrieren und strukturieren.	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie darüberliegende Strategien und Algorithmen 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 Qualitätskriterien Standards der Qualitätskriterien beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden.	5.3 Identifizierung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Identifizierung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identifizierung nutzen.	6.3 Algorithmen und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösungsstrategien entwickeln und diese in strukturierte, algorithmische Sequenzen gliedern; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungstrategie beurteilen.
1.4 Datenschutz und Informationsfreiheit Verantwortungsgefühl, mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationsfreiheit beachten.	2.4 Informationsrisiko Unangemessene und gefährliche Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz, Kennen- und Hilfs- und Unterstützungs-Möglichkeiten nutzen.	3.4 Cybermobilität und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und rechtliche Risiken und Auswirkungen von Cybermobilität und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen.	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeitsschutzes, des Urheber- und Patentrechts (z.B. Copyright) kennen, bewerten und beachten.	5.4 Selbstregulierung und Verantwortung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen.	6.4 Einwirkung von Algorithmen und Automatisierung Einflüsse von Algorithmen und Automatisierung auf die digitale Welt beschreiben und reflektieren.

Medienberatung NRW Beratend. Digital. Zukunftsweisend.

Die Medienberatung NRW im ZMB ist eine landesweit agierende Agentur für Schule und Unterricht in der digitalen Welt. In Sachen Digitalisierung in der Bildung sind wir auf Landesebene Hauptdienstleister für die Landesregierung und Hauptansprechpartner für die kommunalen Schulträger. Wir bieten Dienstleistungen für das Schulministerium, die Bezirksregierungen, Schulen und die kommunalen Schulträger.

Die Medienberatung NRW arbeitet effektiv und unbürokratisch. Wir nutzen digitale Chancen konsequent aus – für die Entwicklung von Schule und Unterricht und für unsere eigene Arbeit. Unsere Leistungsstärke liegt in dem staatlich-kommunalen Ansatz unserer Arbeit. So arbeiten wir als Pädagoginnen und Pädagogen gemeinsam mit den Medienprofis des LVR-Zentrums für Medien und Bildung zusammen.



DIGITALISIERUNG IN DER BILDUNG IST UNSER DING.

Die Arbeit der Medienberatung NRW ist enorm vielseitig. Derzeit unterstützen wir unsere Zielgruppen mit folgenden zukunftsweisenden Angeboten für Schule und Unterricht:

Fortbildung NRW

Unsere passgenaue Unterstützung für Lehrkräfte

Medienberatung vor Ort

Unsere Konzepte und Materialien für die Medienberaterinnen und Medienberater vor Ort in den Schulen

Lernmittel

Unsere Beratung zu zeitgemäßen Lernmedien für Schulen und Schulträger

Lern-IT

Unsere Unterstützung von Schulträgern und Lehrkräften beim Einsatz zukunfts-fähiger IT

LOGINEO NRW

Unsere geschützte webbasierte Kommunikations- und Arbeitsplattform für Lehrerinnen und Lehrer sowie Schülerinnen und Schüler

Medien und Schule

Unsere Konzepte zur Förderung von Medienkompetenz für Schülerinnen und Schüler sowie Lehrkräfte



Bildungspartner NRW Kooperativ. Lokal. Vernetzend.

Bildungspartner NRW ist die zentrale Fach- und Koordinierungsstelle für Kooperationen von Schulen und kommunalen Bildungs- und Kultureinrichtungen. Wir engagieren uns für die Öffnung von Schule und das außerschulische Lernen – denn in allen Lernbereichen können außerschulische Partner den Fachunterricht bereichern.

Unser multiprofessionelles Team unterstützt und fördert systematische und langfristige Partnerschaften – zum Beispiel mit Medienzentren, Museen und Archiven. Die Bildungspartner-Angebote richten sich an Schulen, außerschulische Bildungs- und Kultureinrichtungen, die Kommunen sowie an

die Lehreraus- und -fortbildung in NRW. Zudem beraten wir Schulen und ihre Bildungspartner bei der Finanzierung von Kooperationen und Fahrten zu außerschulischen Lernorten.

Gut zu wissen

Durch eine umfangreiche Dokumentation in Filmclips und Texten, Wettbewerbe und regelmäßige Kongresse regen wir erfolgreiche Kooperationen an. Wir ermöglichen Austausch, wechselseitige Inspiration und bieten Schulen, außerschulischen Einrichtungen und Kommunen fachliche Impulse.



WIR SETZEN AUF KOOPERATION.

Mehr als 1.300 Schulen und über 400 außerschulische Einrichtungen sind bereits Bildungspartner NRW. Diese unterstützen wir darin, digitale Plattformen und Werkzeuge optimal für ihre Kooperation zu nutzen. Dazu entwickeln wir Anwendungen wie die App BIPARCOURS – und fördern die Vernetzung mit anderen landesweiten Angeboten.

In der nordrhein-westfälischen Lehrerfortbildung sind wir die zentrale staatlich-kommunale Fachstelle für historisch-politische Bildung, Leseförderung und naturwissenschaftlich-

technische Bildung mit Bildungspartnern. Hier qualifizieren, begleiten und beraten wir die Moderatorinnen und Moderatoren der Kompetenzteams NRW. Medienkompetenzförderung sowie kulturelle Bildung mit Partnern sind unsere weiteren Handlungsfelder – in enger Kooperation mit der Medienberatung NRW, der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung und der Arbeitsstelle Kulturelle Bildung.

Als nordrhein-westfälisches Modell außerschulischen Lernens gibt Bildungspartner NRW auch Impulse für die Lehrerausbildung und bietet Universitäten sowie den Zentren für schulpraktische Lehrerausbildung Kooperation und Beratung.



Webseite ZMB



Wege zum LVR

LVR-Zentrum für Medien und Bildung

Medienzentrum für die Landeshauptstadt Düsseldorf

Bertha-von-Suttner-Platz 1, 40227 Düsseldorf

Tel 0211 27404-0, Fax 0211 27404-3200

info.medien-und-bildung@lvr.de, www.medien-und-bildung.lvr.de