

Wie können die Gelder zum Startchancenprogramm abgerufen werden?

Der Prozess umfasst folgende Schritte:

Bedarfsermittlung: Schulen identifizieren ihren spezifischen Unterstützungsbedarf

Antragstellung: Schulen reichen detaillierte Förderanträge bei den zuständigen Stellen ein.

Bewilligung: Nach Prüfung werden die Mittel bewilligt und bereitgestellt.

Umsetzung und Berichtswesen: Schulen setzen die Maßnahmen um und berichten regelmäßig über die Fortschritte und den Einsatz der Mittel.

Weitere Infos hier:

[Maker Spaces - Kreative Idee umsetzen - #wirfürschule](#)

[SCP Leitfaden Bestandsaufnahme Checklisten.pdf](#)



Sie möchten als Startchancenschule einen multifunktionalen Making-Space einrichten?

Folgende Bausteine helfen Euch bei der Bedarfsermittlung und der Konzepterstellung:

1. Bedarfsermittlung zur Einrichtung eines multifunktionalen Making-Space

Unsere Schule ist als Startchancenschule in besonderem Maße gefordert, Lernbedingungen zu schaffen, die den Anforderungen einer modernen Bildungslandschaft entsprechen und die Kernkompetenzen unterstützen. Derzeit sind unsere Unterrichtsräume mit veralteten Möbeln, überholter Technik und Material ausgestattet. Diese Rahmenbedingungen verhindern die Umsetzung zeitgemäßer Lernformen wie projektorientiertes Arbeiten, digitale Mediennutzung und kreative Produktionsbereiche.

Um unseren Kindern faire Bildungschancen und eine zukunftsorientierte Lernumgebung zu bieten, ist die Einrichtung eines Making-Space **mit multifunktionaler Raumnutzung** dringend erforderlich. Ein solcher Raum ermöglicht praxisnahes, kreatives und kollaboratives Lernen zum Erwerb der Basiskompetenzen und fördert Schlüsselkompetenzen wie Teamarbeit, digitale Fertigkeiten, Problemlösekompetenz und Innovationsfähigkeit.

Dieser Raum soll als Innovationszentrum dienen, in dem praxisnahes, kreatives und kollaboratives Lernen möglich wird. Geplant sind unter anderem folgende Nutzungsmöglichkeiten (Bitte individuell anpassen):

- **Experimentier- und Kreativbereiche:** Offene Werkstatt für handwerkliche und gestalterische Projekte, die Teamarbeit, Sprachkompetenz und Innovationsfähigkeit fördern.
- **Ideenschmiede MINT:** Kreativzone für Brainstorming, Berechnungen zu Prototypen und die Entwicklung innovativer Lösungen in Teams. Der Schwerpunkt liegt hier auf der Förderung der Basiskompetenzen in Mathematik und Naturwissenschaften: [z.B. MINTI Module Grundschule](#)
- **Coding und App-Erfahrung:** Einführung in Programmiersprachen und digitale Anwendungen, um digitale Kompetenzen zu stärken.
- **Medienproduktion:** Erstellung von Videos, Podcasts und Präsentationen für projektorientiertes Lernen und Kommunikationstraining.

- **Präsentationsbühne:** Raum für Vorträge und Projektpräsentationen, um Kommunikationskompetenzen zu stärken.
- **Robotik-Projekte:** Aufbau und Programmierung von Robotern zur Förderung von Problemlösungskompetenz und technischem Verständnis.
- **3D-Druck und Modellbau:** Entwicklung eigener Prototypen und Modelle, um Ideen greifbar zu machen und technisches Know-how zu vermitteln.

Das Kollegium hat sich mit neuen Lernkonzepten auseinandergesetzt und ist bereit, diese aktiv in den Unterricht zu integrieren. Die Umsetzung des Making-Spaces ist daher nicht nur eine infrastrukturelle Maßnahme, sondern ein entscheidender Schritt, um die pädagogische Weiterentwicklung unserer Schule sicherzustellen. Bei der Auswahl päd. Materialien und Medien unterstützt uns das Team Betzold.

Wir bitten um die Bereitstellung der notwendigen Mittel, um diesen dringend benötigten Lernraum zeitnah realisieren zu können. Der Lernraum soll in Raum (... bitte einfügen) umgesetzt werden. Ohne diese Investition bleibt unsere Schule in traditionellen Strukturen verhaftet und kann den Anforderungen einer digitalen und kreativen Gesellschaft nicht gerecht werden.

Für die Fortsetzung und weitere Informationen (u.a. Ausfüllhilfen) kontaktieren Sie bitte unsere Kollegen unter projekte@betzold.de.

Quellen:

[Ingold, Selina & Maurer, Björn. \(2021\). MakerSpace - Raum für Kreativität. Ein Design-Based Research-Projekt zur partizipativen Entwicklung einer Making-Lernumgebung in einer Primarschule. Teil 1: Einführung.. 10.13140/RG.2.2.16548.81283.\)](#)

[Ingold, Selina & Maurer, Björn. \(2020\). MakerSpace - Raum für Kreativität. Ein Design-Based Research-Projekt zur partizipativen Entwicklung einer Making-Lernumgebung in einer Primarschule. Teil 2: Maker Education - Anliegen, Prinzipien, Praxis. 10.13140/RG.2.2.33324.49288.](#)