

# Titan Products, Inc.: Acquisition of Franz Schuler GMBH (C)

## Thecasesolutions.com



### Grundlagen- Das Tablet und Smartboard Thecasesolutions.com

- Definition**
- Smartboard = interaktive digitale Tafel, die mit einem Computer verbunden ist.
  - Tablet = tragbarer, flacher Computer in leichter Ausführung mit einem Touchscreen
- Voraussetzungen**
- Internetfähige Rahmenbedingungen
  - Stabiles Internet, technische Ausstattung, vereinheitlichte Klassenräume, Datenflutz
  - Spezialist für digitale Medien
  - Medienpädagogisches Konzept
  - Finanzielle Mittel der Schule und Finanzierungsmöglichkeiten
  - Schulführung, Elternfunktioniert, "bring your own device"
  - Fokus auf die Beteiligten, insbesondere Lehrende und Lernende
  - Fort- und Weiterbildung, Einführung in digitale Lernen, Etablierung und Motivieren

### Die Funktionen von Smartboards Thecasesolutions.com

- Kombination auditiv und visuell:**
- Einsatz und Verknüpfung multimedialer Inhalte (Bilder, Video, Texte, Animationen, Internetseiten, Tabellen)
- Unterstützendes Werkzeug**
- Erstellung von Tabellen, Konvertieren von handschriftlichen Notizen, Formenerkennung, Stifte ohne Ende
- Anpassung von Benutzerprofilen der Lehrer**
- Unendlicher Arbeits- und Speicherplatz, Ergebnisicherung

### Anwendung von Smartboards im Unterricht Thecasesolutions.com

- Pädagogische Stärken und Chancen**
- Medienmix: Interaktive und verbesserte Visualisierung
  - Aufmerksamkeitsweck, Spass & Motivation
  - Aktiver Dialog im Unterricht
  - Agile Unterrichtsgestaltung
  - Ergebnisicherung
  - Kognitive Entlastung
  - Nutzung alterer Lernzeiten
  - Unterrichtsdokumentation
  - Zeitersparnis

### Anwendung von Tablets im Unterricht Thecasesolutions.com

- Pädagogische Stärken und Chancen**
- Unverzichtbare Verfügbarkeit von digitalen Quellen und aktuellen Unterrichtsmaterialien
  - Kompetenzanforderungen:
    - Identifikation und Förderung der Profikompetenz
    - Methodenkompetenz und Bewusstheit durch Zusammenarbeit in Projekten
  - Attraktive und bewertete Unterrichtsgestaltung
  - Spielerisches Erarbeiten von Lerninhalten
  - Vertikale Lernzonen
  - Verknüpfung vieler Schüler

### Schwächen und Risiken

- Methodische und didaktische Möglichkeiten sind noch nicht ausreichend erforscht
- Finanzierungsprobleme / Kalibrieren laufender Kosten
- Widerstand von Eltern und Kollegen
- Schlechte Vorbildung der Lehrer
- Einbeziehung eines Kollegs
- Angste der Lehrer
- Technische Probleme / "Digitale Überforderung"
- Diebstahl

### Die Funktionen von Tablets Thecasesolutions.com

- Informationsaufnahme**
- Individuelle Recherche im Internet
  - Nachschlagewerk über Apps
  - Interaktives Schulbuch / E-Books
- Lernanwendungen**
- Lernplattform, z.B. Moodle
  - Lernprogramm, z.B. Vokabeltrainer, Recherchier-Generator, Bildlexikon
  - Digitale Lernspiele
- Strukturieren und Organisieren**
- Mind-Map, iCal-Hilfskalender, DocScan, Classroom App, Google Drive

### Praxisbeispiel Smartboards Thecasesolutions.com

Erstellung Bedürfnispyramide nach Maslow



### Praxisbeispiel Tablets

Sequenz "Einsatz Tablet im Biologieunterricht"



### Resümee

- Zeitgemäße Weiterentwicklung der Schule und Lehrenden im digitalen Zeitalter
- Bereicherung des Unterrichts
- Unterstützendes Medium
- Weg vom Auswendig Lernen => Förderung Querdenken
- Vielseitige Ansprache der Sinnesorgane
- Höherer Lernerfolg, Wissenserwerb, Problemlösefähigkeit
- Zeit- und kostenintensiv
- Widerstand (Kollegium, Schüler, Eltern)
- Wissensvorsprung der Schüler

### Praxisbeispiel Smartboards Thecasesolutions.com

Erstellung Bedürfnispyramide nach Maslow



# Titan Products, Inc.: Acquisition of Franz Schuler GMBH (C)

## Thecasesolutions.com



### Grundlagen: Das Tablet und Smartboard Thecasesolutions.com

- Definition**
- Smartboard = Interaktive digitale Tafel, die mit einem Computer verbunden ist.
  - Tablet = tragbarer, flacher Computer in leichter Ausführung mit einem Touchscreen
- Voraussetzungen**
- Infrastrukturelle Rahmenbedingungen
  - Stabiles Internet, technische Ausstattung, vereinhaltete Klassenräume, Datenschutz
  - Spezialist für digitale Medien
  - Medienpädagogisches Konzept
  - Finanzielle Mittel der Schule und Finanzierungsarten:
    - Schulförderer, Elternfinanziert, "bring your own device"
  - Fokus auf die Beteiligten, insbesondere Lehrende und Lernende
  - Fort- und Weiterbildung, Einführung in digitales Lernen, Erstellung und Motivation

### Die Funktionen von Smartboards Thecasesolutions.com



- Kombination auditiv und visuell
- Einsatz und Verknüpfung multimedialer Inhalte (Bilder, Video, Texte, Animationen, Internetseiten, Tabellen)
- Unterrichtstrendes Werkzeug
- Erstellung von Tabellen, Konvertieren von handschriftlichen Notizen, Formerkennung, Stifte ohne Ende
- Anpassung von Benutzerprofilen der Lehrer
- Unendlicher Arbeits- und Speicherplatz, Ergebnisicherung

### Anwendung von Smartboards im Unterricht Thecasesolutions.com



#### Pädagogische Stärken und Chancen

- Medienreife: Interaktive und verbesserte Visualisierung
- Aufmerksamkeit, Spass & Motivation
- Aktiver Dialog im Unterricht
- Agile Unterrichtsgestaltung
- Ergebnisicherung
- Kognitive Entlastung
- Nutzung aktiver Lernzeiten
- Unterrichtsdocumentation
- Zeitersparnis



### Anwendung von Tablets im Unterricht Thecasesolutions.com



#### Pädagogische Stärken und Chancen

- Unmittelbare Verfügbarkeit von digitalen Quellen und aktuellen Unterrichtsmaterialien
- Kompetenzzubildungen
  - Entwicklung und Förderung der Medienkompetenz
  - Methodenkompetenz und Benutzerorientierung durch Zusammenarbeit in Projekten
- Attraktive und kreative Unterrichtsgestaltung
- Spielerisches Erarbeiten von Lerninhalten
- Verkürzte Lerndauer
- Vernetzung vieler Schüler



#### Schwächen und Risiken

- Methodische und didaktische Möglichkeiten sind noch nicht ausreichend erforscht
- Finanzierungsmöglichkeiten / Kalkulation laufender Kosten
- Widerstand von Eltern und Kollegen
- Schlechte Vorbildung der Lehrer
- Erarbeitung eines Konzepts
- Ängste der Lehrer
- Technische Probleme / "Digitale Überdosierung"
- Diebstahl

### Die Funktionen von Tablets Thecasesolutions.com

- Informationsaufnahme**
- Individuelle Recherche im Internet
  - Nachschlagewerk über Apps
  - Interaktives Schulbuch / E-Books
- Lernanwendungen**
- Lernplattform, z.B. Moodle
  - Lernprogramm, z.B. Vokabeltrainer, Rechenblatt-Generator, Blitzlesen
  - Digitale Lernspiele
- Strukturieren und Organisieren**
- Mind-Map, iCal-Klassenkalender, DocScan, Classroom App, Google Drive



### Praxisbeispiel: Smartboards Thecasesolutions.com

Erstellung Bedürfnispyramide nach Maslow

- 1.Schritt: Unterrichtsvorbereitung  
2.Schritt: Aufgabenstellung im Unterricht



### Praxisbeispiel: Tablets

Sequenz "Einsatz Tablet im Biologieunterricht"



### Resümee

- Zeitgemäße Weiterentwicklung der Schule und Lehrenden im digitalen Zeitalter
- Bereicherung des Unterrichts
- Unterstützendes Medium
- Weg vom Auswendig Lernen -> Förderung Querdenken
- Vielbezügliche Ansprache der Sinnesorgane
- Höherer Lernerfolg, Wissenserwerb, Problemlösefähigkeit
- Zeit- und kostenintensiv
- Widerstand (Kollegium, Schüler, Eltern)
- Wissensvorsprung der Schüler



### Praxisbeispiel: Smartboards Thecasesolutions.com

Erstellung Bedürfnispyramide nach Maslow

- 3-4. Schritt: Sammlung 20 Bedürfnisse und Zuordnung der Bedürfnisse



5. Schritt: Lösungsbepiel



# Grundlagen: Das Tablet und Smartboard

# Thecasesolutions.com

## Definition

- Smartboard = interaktive digitale Tafel, die mit einem Computer verbunden ist.
- Tablet = tragbarer, flacher Computer in leichter Ausführung mit einem Touchscreen

## Voraussetzungen

- Infrastrukturelle Rahmenbedingungen:
  - Stabiles Internet, technische Ausstattung, vereinheitlichte Klassenräume, Datenschutz
- Spezialist für digitale Medien
- Mediendidaktisches Konzept
- Finanzielle Mittel der Schule und Finanzierungsarten:
  - Schulfinanziert, Elternfinanziert, "bring your own device"
- Fokus auf die Beteiligten, insbesondere Lehrende und Lernenden:
  - Fort- und Weiterbildung, Einführung in digitales Lernen, Einstellung und Motivation

## Die Funktionen von Smartboards



# Thecasesolutions.com



Kombination auditiv und visuell:

- Einsatz und Verknüpfung multimedialer Inhalte (Bilder, Video, Texte, Animationen, Internetseiten, Tabellen)

Unterstützendes Werkzeug

- Erstellung von Tabellen, konvertieren von handschriftlichen Notizen, Formenerkennung, Stifte ohne Ende

Anpassung von Benutzerprofilen der Lehrer

Unendlicher Arbeits- und Speicherplatz, Ergebnissicherung



# Die Funktionen von Tablets

## Thecasesolutions.com

### Informationsaufnahme

- Individuelle Recherche im Internet
- Nachschlagewerk über Apps
- Interaktives Schulbuch / E-Books



### Lernanwendungen

- Lernplattform, z.B. Moodle
- Lernprogramm, z.B. Vokabeltrainer, Rechenblatt-Generator, Blitzlesen
- Digitale Lernspiele

### Strukturieren und Organisieren

- Mind-Map, iCal-Klassenkalender, DocScan, Classroom App, Google Drive

# Anwendung von Smartboards im Unterricht

## Thecasesolutions.com



### Pädagogische Stärken und Chancen

- **Medienmix: Interaktive und verbesserte Visualisierung**
- **Aufmerksamkeit, Spass & Motivation**
- **Aktiver Dialog im Unterricht**
- **Agile Unterrichtsgestaltung**
- **Ergebnissicherung**
- **Kognitive Entlastung**
- **Nutzung aktiver Lernzeiten**
- **Unterrichtsdokumentation**
- **Zeitersparnis**

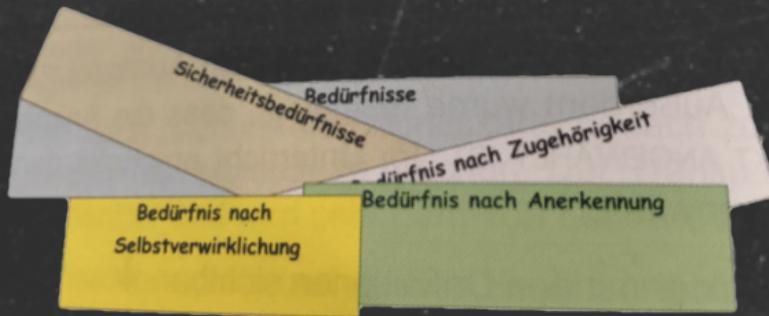


# Praxisbeispiel: Smartboards

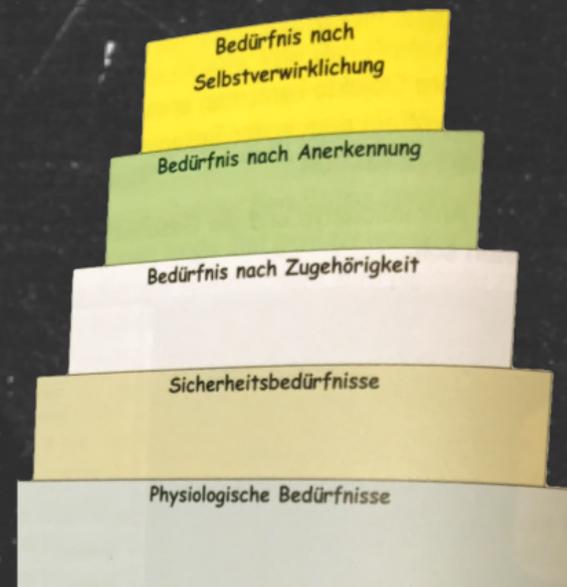
## Thecasesolutions.com

Erstellung Bedürfnispyramide nach Maslow

- 1.Schritt: Unterrichtsvorbereitung
- 2.Schritt: Aufgabenstellung im Unterricht



Ergebnis aus Schritt 2:

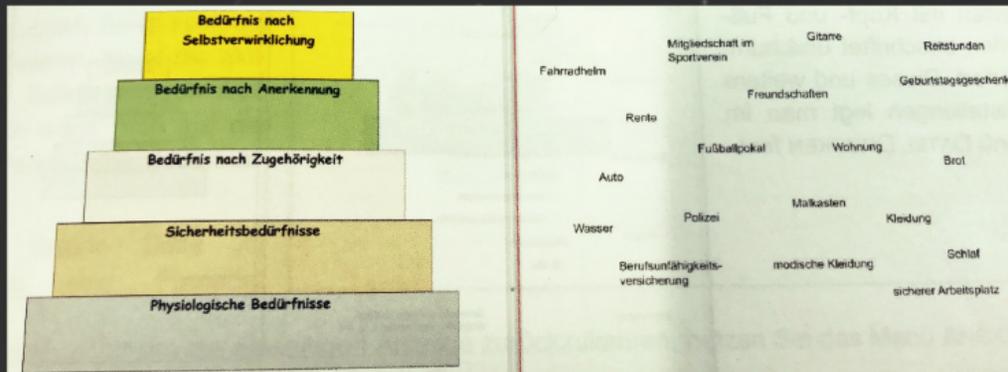


# Praxisbeispiel: Smartboards

## Thecasesolutions.com

Erstellung Bedürfnispyramide nach Maslow

3-4. Schritt:  
Sammlung 20 Bedürfnisse  
und Zuordnung der Bedürfnisse



5. Schritt:  
Lösungsbeispiel





# Anwendung von Tablets im Unterricht

# Thecasesolutions.com

Pädagogische Stärken und Chancen

- Unmittelbare Verfügbarkeit von digitalen Quellen und aktuellen Unterrichtsmaterialien
- Kompetenzausbildungen:
  - Entwicklung und Förderung der Medienkompetenz
  - Methodenkompetenz und Berufsvorbereitung durch Zusammenarbeit in Projekten
- Attraktive und kreative Unterrichtsgestaltung
- Spielerisches Erarbeiten von Lerninhalten
- Verkürzte Lerndauer
- Vernetzung vieler Schüler

