



PROMETHEAN – NEUES FÜR DIE BILDUNG

AUSGABE 2016

**MODERNE LERNUMGEBUNGEN
MIT PROMETHEAN**

**MEDIENKONZEPTE
IN DER PRAXIS**

**CLASSFLOW –
ÜBER DAS KLASSENZIMMER HINAUS**

**MEDIEN MAL ANDERS –
COMPUTERSPIELE IM DEUTSCHUNTERRICHT**

**GANZ GROSSES KINO:
DIE ACTIVWALL**



Promethean

FLEXIBLE DIGITALE LERNUMGEBUNGEN FÜR UNTERSCHIEDLICHE MEDIENPROFILE



LENHARD BONNA

LIEBE LESER*,

wenn Schulen heute ihr Medienkonzept erstellen, müssen viele grundlegende Entscheidungen getroffen werden. Dazu gehört, ob an der klassischen Kreidetafel festgehalten oder auf eine zentrale interaktive Tafel gesetzt wird. Aktuelle Medienkonzepte beinhalten die Möglichkeit, dass alle Schüler im Unterricht digital lernen können.

Deshalb steigt insgesamt die Zahl der Pilotprojekte, in denen Tablets, Netbooks und Smartphones im Unterricht genutzt werden, in Deutschland und Österreich an. Das liegt auch daran, dass die Politik dem Arbeiten mit digitalen Medien im Unterricht einen zunehmend höheren Stellenwert beimisst. Einige Schulen stellen Schülern ein bestimmtes Gerät zur Verfügung, andere erlauben Schülern, die eigenen Geräte einzusetzen. All diese Schulen suchen nach Wegen, um nun neben der interaktiven Tafel auch die Schülergeräte didaktisch und methodisch gewinnbringend in den Unterricht integrieren zu können. Im vergangenen Jahr haben wir Ihnen mit ClassFlow den digitalen Klassenraum vorgestellt und gezeigt, wie Sie im Klassenraum digitale Unterrichtsinhalte mit Schülern teilen, bearbeiten und präsentieren können. 2015 erhielt ClassFlow dafür die Comenius-Medaille – als ausgezeichnetes digitales Unterrichtswerkzeug.

2016 vollziehen wir den nächsten Schritt, indem wir die Lernumgebung auch über den Klassenraum hinaus erweitern. Dadurch ist es möglich, dass die Schüler digitale Tafelbilder und Arbeitsblätter selbstständig zeit- und ortsungebunden abrufen, bearbeiten, einreichen und sogar selbst erstellen können. Die individuellen Ergebnisse werden dann im Klassenraum an der interaktiven Tafel gemeinschaftlich wieder zusammengeführt, präsentiert und ausgewertet. In diesem Heft finden Sie Erfahrungen von Schulen und Lehrern, die ihren Unterricht bereits durch interaktive Tafeln und Schülergeräte weiterentwickelt haben. Wir unterstützen Sie gerne bei der Umsetzung Ihres innovativen Medienkonzeptes.

Ihr Lenhard Bonna,
Business Development Manager
Promethean Deutschland GmbH

* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen schließen jedoch ausdrücklich alle Geschlechter mit ein.

IHR DIREKTER KONTAKT ZU PROMETHEAN



LISA MARIE CORONATO
Area Sales Manager
Region West
T: +49 621 981 956 39
M: +49 171 488 60 37

Lisa.Coronato@PrometheanWorld.com



STEFAN HEYMANN
Area Sales Manager
Region Ost
T: +49 341 247 718 22
M: +49 160 938 988 67

Stefan.Heymann@PrometheanWorld.com



FRANZISKA SIMONOVSKY
Area Sales Manager
Region Nord
(aktuell in Elternzeit)
T: +49 201 8561-333

Info@PrometheanWorld.com



MARKUS PFEILER
Area Sales Manager
Region Süd
T: +49 9144 924 67 47
M: +49 170 271 61 26

Markus.Pfeiler@PrometheanWorld.com

SO ERREICHEN SIE UNS:
Promethean GmbH
Bamlerstr. 5c
45141 Essen
Deutschland

T: +49 201 8561-333
F: +49 201 8561-344
E-Mail: Info@Promethean.de

WEBPRÄSENZEN:
www.PrometheanWorld.com
www.PrometheanPlanet.com
www.ClassFlow.de
www.ModernMeetings.de

MODERNE LERNUMGEBUNGEN – MIT PROMETHEAN



Das Lehren und Lernen mit digitalen Medien entwickelt sich nicht nur im Klassenraum weiter, sondern auch darüber hinaus, indem den Schülern die neue Technologie als Lernwerkzeug zugänglich gemacht wird. Wir wissen um die damit verbundenen Herausforderungen und haben verschiedene Hard- und Softwarelösungen für den Bildungsmarkt entwickelt, die Ihnen helfen, sich dieser digitalen Herausforderung zu stellen und Sie technologisch bei der Umsetzung Ihres Medienkonzepts unterstützen.

GANZ GROSSES KINO: DIE ACTIVWALL 135"

Für jeden, der es wirklich groß möchte: Unterrichten bei bester Bildqualität in Full-HD und eindrucksvoller Größe. Ausgestattet mit der neuartigen Promethean LaserView Technology™ setzt diese innovative und aktuell

IM SCHEINWERFERLICHT: DIE NEUE GENERATION ACTIVPANEL VON PROMETHEAN



Mit schmalere Rahmen, erweiterten Funktionen, geänderten Größen und neuer Vielfalt an Ultra-HD-Varianten, präsentiert sich die neue ActivPanel-Serie. Kann man ein hervorragendes Produkt noch besser machen? Lassen Sie sich von der neuen ActivPanel-Generation überzeugen.



größte erhältliche Tafellösung von Promethean auf die Weiterentwicklung des traditionellen Projektors. Über 3,2 m breit, bietet dieses System viel Raum und Platz für das Arbeiten in Gruppen. Das System erkennt bis zu 20 verschiedene Berührungspunkte und verfügt über eine Autokalibrierungsfunktion. Die trocken abwischbare Oberfläche ist für den Anschrieb mit Whiteboard-Markern geeignet.



BÜHNE FREI: CLASSFLOW, CLASSFLOW FÜR SCHULEN, CLASSFLOW CONNECT UND CLASSFLOW DESKTOP

In den letzten zwölf Monaten hat Promethean enorm an der Weiterentwicklung von ClassFlow gearbeitet und die Funktionalität erweitert (z. B. Zuteilen von Hausaufgaben, Arbeiten außerhalb des Klassenzimmers etc.). Und das Beste: Die Nutzung von ClassFlow ist und bleibt kostenfrei.

Es wurde nicht nur in die Weiterentwicklung investiert, sondern auch in Datensicherheit:

Ab sofort wird ClassFlow in Deutschland gehostet.

ClassFlow für Schulen bietet jeder Schule eine individuell aufgesetzte Umgebung. Durch Anlegen einer dedizierten URL wird ein exklusiver Bereich bereitgestellt, der einer bestimmten Schule, einem Bezirk oder einem Schulverband zugeordnet wird.

Mit ClassFlow Connect, einem System zur kabellosen Zusammenarbeit im Klassenzimmer, können Unterrichtsinhalte über Mobilgeräte wie Tablets oder Netbooks von Lehrern und Schülern kabellos angezeigt und von der ganzen Klasse genutzt werden.

ClassFlow Desktop ist eine native App für Windows und Mac, mit der Lehrkräfte jedwede Inhalte ihres Tablets oder Bildschirms im Handumdrehen in dynamische und interaktive Unterrichtsinhalte verwandeln.

Über dies und vieles mehr informieren wir Sie in diesem Heft, auf der didacta 2016, aber auch gerne persönlich und beraten Sie bei der Auswahl der für Sie geeigneten Produkte für Ihr Medienkonzept.

Bitte sprechen Sie uns an.

**BESUCHEN SIE UNS AUF DER
DIDACTA KÖLN IN HALLE 9.1,
STAND D028/F029.**

WIR FREUEN UNS AUF SIE.

NEBEN NEUEN PRODUKTEN HABEN WIR EIN ÄUßERST INTERESSANTES WORKSHOP-PROGRAMM UND VORTRÄGE FÜR SIE ZUSAMMENGESTELLT.

2016
MITAUSSTELLER UND GÄSTE AM STAND
VON PROMETHEAN:

- DEUTSCHER PHILOLOGENVERBAND
- DEUTSCHER LEHRERPREIS

MEDIENKONZEPTE IN DER PRAXIS – ZWEI BEISPIELE AUS DÜSSELDORF UND KARLSRUHE



Welche Ziele verfolgen Sie mit Ihrem Medienkonzept?

Grundsätzlich hat die Schule schon in den vergangenen 15 Jahren daran gearbeitet, den Schülern eine Basisausbildung im Umgang mit den neuen Medien zu geben. Zwei Computerräume mit je 24 oder 16 Arbeitsplätzen stehen den Schülern für die Ausbildung zur Verfügung. Die Einführung in Standardprogramme wie Word, Excel und PowerPoint war und ist fester Bestandteil des Informatikunterrichts ab der 7. Klasse. Jeder Klassenraum ist mit einem PC ausgestattet, der das Gelernte in der täglichen Unterrichtssituation zur Anwendung bringt. Darüber hinaus stehen der Schule 25 Laptops zur Verfügung, die den Unterricht schon seit Jahren „mobiler“ machen.

Die Erweiterung und damit die Fortschreibung des Konzeptes durch die Einführung von iPads war die logische Konsequenz der Arbeit der vergangenen Jahre. Ziel ist nunmehr die Ausstattung der Schule mit iPads im 1:1-Betrieb zum 1. Februar 2016.

Welche Medien haben Sie identifiziert, die die Umsetzung des Medienkonzepts besonders unterstützen?

Aus den oben genannten Gründen konzentriert sich der Einsatz derzeit

verstärkt auf den iPad-Betrieb, was die konkrete Umsetzung der Fortschreibung des Medienkonzeptes bedeutet. Gleichzeitig wird bei der Klassenraumausstattung auf das ActivPanel in Verbindung mit ClassFlow von Promethean gesetzt.

Warum fiel Ihre Wahl auf das ActivPanel von Promethean?

Die Wahl fiel auf die ActivPanels, da sie die Arbeit mit dem iPad in höchstmöglicher Weise unterstützen und mit sehr hoher Qualität die Darstellung des Erarbeiteten möglich machen. Es ist die logische und sinnvolle Form des Tafelersatzes im Klassen- oder Fachraum.

Wie bereiten Sie das Kollegium auf das Unterrichten mit neuen Medien vor?

Das Kollegium wurde und wird mit regelmäßigen, intensiven, zielgerichteten, hausinternen wie auch regionalen und überregionalen Fortbildungen auf die Arbeit vorbereitet und/oder unterstützt. Basis dafür ist eine sechsköpfige Steuergruppe, die den Rahmen der Fortbildungsmaßnahmen erarbeitet und diese koordiniert. Die Durchführung wird ebenso von dieser Gruppe übernommen oder passende Referenten werden von der Gruppe ausgesucht und in den Fortbildungsablauf eingebracht.

Wie verändert sich der Unterricht selbst – für Sie als Lehrer einerseits und für die Schüler andererseits?

Der Unterricht verändert sich insofern, dass weniger Bücher in Benutzung sind, mehr eigenes Recherchieren verlangt wird, mehr Gruppenprozesse angestoßen werden und ein individuelleres Arbeiten und Lerntempo ermöglicht werden. Für die Lehrer entstehen völlig neue Welten in der Vorbereitung. Altes für den neuen Betrieb modifizieren, Neues erstellen, passende Apps suchen, finden, für den Unterricht vorbereiten. Selbst Material erstellen und bereitstellen ...

Ein Blick in die Zukunft: Was wird sich durch die Implementierung des Medienkonzepts in fünf Jahren verbessert haben?

Die Kinder werden mit den neuen Medien noch viel selbstverständlicher umgehen als jetzt schon. Sie werden in einem viel entspannteren Lernklima lernen und durch den Einsatz der iPads das Gerät als Werkzeug und weniger als Spielzeug erleben und begreifen. Der Umgang mit dem Gerät wird selbstverständlich sein. Die Art und Weise Wissen zu erlangen, wird sich vom Frontalunterricht zum selbsterarbeitenden Unterricht stark verändert haben.

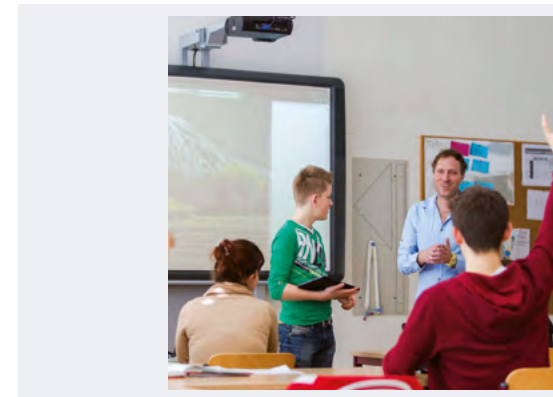
WILHELM-FERDINAND-SCHÜSSLER-TAGESSCHULE

INTERVIEWPARTNER:
JÜRGEN HILGER-HÖLTGEN,
STELLVERTRETENDER SCHULLEITER

SCHULFORM:
GEMEINSCHAFTSHAUPTSCHULE

STADT: DÜSSELDORF

WWW.WFS-TAGESSCHULE.DE



Welche Ziele verfolgen Sie mit Ihrem Medienkonzept?

Wir möchten mit unserem Medienkonzept Medienbildung möglichst auf eine breite Basis stellen. Oftmals werden digitale Medien an Schulen nur von einigen wenigen Lehrkräften eingesetzt. Verlassen diese dann die Schule, stirbt oft auch das betreute Projekt. Deshalb haben wir überlegt, wie wir digitale Medien dauerhaft in unser Schulkonzept implementieren können. Da wir das nicht alleine schaffen, benötigen wir Partner. Dazu zählen neben dem Stadt- und Landesmedienzentrum, Hochschulen und anderen Institutionen eben auch Firmen wie Promethean, die unsere Schule medial unterstützen. Zudem bauen wir auf unsere Schüler, da wir glauben, dass diese „Ressource“ bisher viel zu wenig genutzt wurde. Wir haben zurzeit ca. 30 ausgebildete (Schüler-)

ERNST-REUTER-SCHULE

INTERVIEWPARTNER:
MICA PALLESCHÉ,
KONREKTOR

SCHULFORM:
GEMEINSCHAFTSSCHULE

STADT: KARLSRUHE

WWW.DIE-MEDIENSCHULE.DE

Medienmentoren, die den Lehrkräften, aber auch anderen Schülern beratend und unterstützend zur Seite stehen. Ein weiteres Ziel ist, die Schüler möglichst optimal auf eine zunehmend medialisierte Welt vorzubereiten. Das Internet der Dinge oder aber auch Industrie 4.0 sind nur zwei Aspekte, die immer mehr an Bedeutung gewinnen. Deshalb stehen wir mit unserem Medienkonzept auch mit der Industrie im Dialog.

Das letzte Ziel ist, trotz zunehmender Digitalisierung die analogen Medien nicht aus dem Blick zu verlieren. Analoge sowie digitale Medien stehen dabei gleichwertig nebeneinander. Ein Realgegenstand (wie beispielsweise ein Apfel) ist immer besser als eine (digitale) Abbildung davon. Auf der anderen Seite bieten digitale Medien, wie keine anderen Medien, fantastische Möglichkeiten in offenen Unterrichtsformen und bei der Visualisierung und Differenzierung des Unterrichtsgegenstandes.

Welche Medien haben Sie identifiziert, die die Umsetzung des Medienkonzepts besonders unterstützen?

Die wichtigste Hardware an unserer Schule sind Tablets, ActivBoards und der ActivTable. Um eine Vernetzung herzustellen, ist das WLAN von großer Bedeutung. Bei der Software setzen wir hauptsächlich Programme/Apps ein, die zur Medienproduktion dienen (wie beispielsweise Programme zur Film- und Audiotbearbeitung, aber auch Office-Produkte). Unser Alltagswerkzeug am ActivBoard ist ActivInspire.

Warum fiel Ihre Wahl auf die ActivBoards und ActivInspire von Promethean?

Die ActivBoards haben uns durch ihre Stabilität überzeugt. Im Schulbetrieb ist es wichtig, robuste Geräte im Einsatz zu haben, die so manches aushalten. ActivInspire überzeugt uns durch die Programmtiefe. Hat man sich erst einmal in das Programm eingearbeitet, bietet es eine Fülle an Einsatzmöglichkeiten und sucht seinesgleichen.

Wie bereiten Sie das Kollegium auf das Unterrichten mit neuen Medien vor?

Wir haben neben den oben beschriebenen Unterstützungssystemen (externe Partner, Schülermedienmentoren) eine Reihe an schulinternen Lehrerfortbildungen. Diese finden in regelmäßigen Abständen statt und ermöglichen so einen guten und angstfreien Zugang zu den neuen Medien.

Wie verändert sich der Unterricht selbst – für Sie als Lehrer einerseits und für die Schüler andererseits?

Das Lernen an unserer Schule verändert sich. Durch den zunehmenden Anteil an offenen Lernformen haben die Schüler die Möglichkeit, individuelle Lernwege zu beschreiten. Diese Medien unterstützen diesen Prozess der Individualisierung. Lehrer werden somit zunehmend zum Lernbegleiter und Schüler erhalten eine höhere Verantwortung in ihrem Lernprozess. Unterrichtsinhalte können gespeichert und weiterbearbeitet werden, Einstiege/Inputs werden aufgezeichnet und sind jederzeit abrufbar. Der Unterricht wird anschaulicher und spontaner und die Inhalte können besser visualisiert werden.

Ein Blick in die Zukunft: Was wird sich durch die Implementierung des Medienkonzepts in fünf Jahren verbessert haben?

Wir sind uns sicher, dass Schüler, die im Rahmen unseres Medienkonzepts die Schulzeit durchlaufen, besser auf die digitale Welt vorbereitet sein werden. Sie lernen, dass digitale Medien mehr sind, als Programme wie WhatsApp oder Facebook. In fünf Jahren wird der Einsatz von digitalen Medien an unserer Schule selbstverständlicher sein als heute. Zudem wird es einen großen Materialpool geben, auf den die Kollegen zurückgreifen können.

UNTERRICHTEN BEI HETEROGENEN LERNGRUPPEN MIT CLASSFLOW



Die Förderschule Uelzen in Niedersachsen ist eine der ersten Schulen in Deutschland, die die cloudbasierte Lehr- und Lernplattform ClassFlow bereits seit mehr als einem Jahr im Unterricht einsetzt.
Dirk Neumann (45), Lehrer an der Förderschule Uelzen, über seine Erfahrungen mit ClassFlow:

Warum haben Sie sich für ClassFlow entschieden?

An der Förderschule Uelzen arbeiten wir seit Jahren mit interaktiven Whiteboards, Schüler-Laptops und Tablet-Computern. Wir waren auf der Suche nach einer neuen Möglichkeit, die mobilen Endgeräte im Unterricht noch besser nutzen und einbinden zu können. Hier wurden wir bei ClassFlow fündig. Es bietet uns Tools, den Schülern Lerninhalte zur Verfügung zu stellen und die Abfrage von Meinungen und Wissensinhalten während des Unterrichts einfacher zu gestalten und durchzuführen.

Wie hat sich der Unterricht durch ClassFlow verändert?

Neu und innovativ ist das schnelle und unkomplizierte Abfragen von Wissensinhalten und Meinungsbildern – was auch anonymisiert möglich ist. Für uns Lehrer ist es außerdem ein großer Vorteil, die Ergebnisse jedes Schülers immer und überall über das Internet

abrufen zu können. Das bietet die Möglichkeit, den Wissensstand eines Schülers nachzuhalten und zu unterschiedlichen Zeitpunkten zu vergleichen, ohne dass die Informationen verloren gehen. Generell setzen wir die mobilen Endgeräte der Schüler durch ClassFlow häufiger und zielgerichteter ein.

FAZIT ZU CLASSFLOW:

„Es ist mit Sicherheit eins der besten kostenlosen cloudbasierten Produkte für den Unterricht zur Integration von mobilen Endgeräten.“

Dirk Neumann,
Lehrer an der Förderschule Uelzen

„Für Lehrer und Schüler ist ClassFlow eine schnelle und motivierende Möglichkeit papierloser Unterrichtsgestaltung mit unkomplizierter Ergebnissicherung.“

Sonja Krug,
Lehrerin an der Förderschule Uelzen

IHR WEG ZU CLASSFLOW



KOSTENFREIE TAFELBILDSOFTWARE | KOSTENFREIE TABLETINTEGRATION

www.ClassFlow.com

CLASSFLOW GEWINNT COMENIUS-EDUMEDIA-AWARD



ClassFlow wurde 2015 bei einem der wichtigsten europäischen Wettbewerbe für Bildungsmedien ausgezeichnet. Das interaktive Unterrichtssystem für das digitale Klassenzimmer erhielt die Comenius-EduMedia-Medaille in der Kategorie Lehr-Management-Systeme. Die Gesellschaft für Pädagogik, Information und Medien e. V. (GPI) würdigt mit dieser Auszeichnung IKT-basierte Bildungsmedien, die pädagogisch, inhaltlich und gestalterisch herausragend sind. Die ganze Laudatio lesen Sie auf Seite 11 dieses Magazins.

www.comenius-award.de

ClassFlow ist eine webbasierte Unterrichtsplattform – dementsprechend erfolgt auch der Support ausschließlich im Internet. Je nach Fragestellung haben Sie folgende Anlaufmöglichkeiten:

SCHNELLSTARTANLEITUNG

Sie haben erste Fragen zur Inbetriebnahme oder Ähnlichem? Eine Schnellstartanleitung können Sie einfach per E-Mail an info@promethean.de anfordern.

AUSFÜHRLICHE ANLEITUNGEN

Ausführliche Anleitungen und Erklärungen, übersichtlich geordnet nach Themengebieten, finden Sie hier: webhelp.classflow.com/de/help-de.htm

VIDEOTUTORIALS

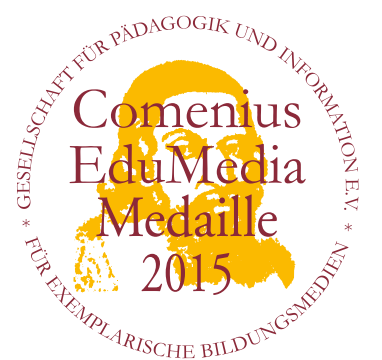
Gut verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitungen in verschiedenen Sprachen haben wir auf unserem ClassFlow-YouTube-Kanal veröffentlicht:

www.youtube.com/ClassFlow

INSPIRATION UND AUSTAUSCH MIT ANDEREN LEHRKRÄFTEN

Unser aktives Netzwerk – hier sind Sie richtig, wenn Sie Fragen zur Unterrichtsgestaltung haben, auf der Suche nach kreativen Ideen sind oder sich mit anderen Anwendern austauschen möchten. Die Community wird von Spezialisten betreut und freut sich auf Ihre Fragen und Beiträge.

de.community.classflow.com



CLASSFLOW™

UNTERRICHTEN MIT CLASSFLOW – IM VERNETZTEN, INTERAKTIVEN KLASSENZIMMER

www.ClassFlow.com



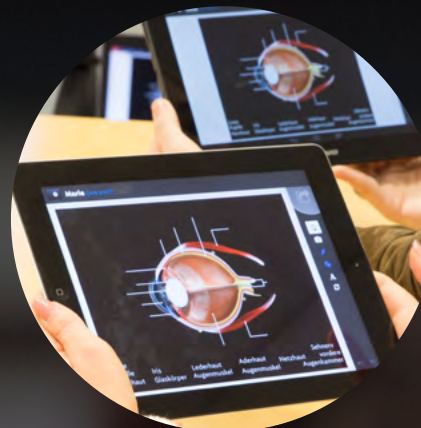
VORBEREITUNG

Erstellung von Tafelbildern und digitalen Arbeitsblättern mit Computer und Tablet ...



DARSTELLEN

... mit ClassFlow bereiten Sie Ihren interaktiven Unterricht überall einfach und schnell vor. Tafelbilder können über die Cloud abgerufen ...



TEILEN

... und digital geteilt werden. Die Tablets, Notebooks und Computer Ihrer Schüler brauchen nur einen Internetzugang, ...



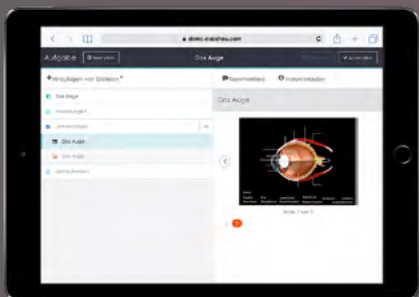
INTERAGIEREN

... damit die Schüler individuell die digitalen Arbeitsaufträge lösen können. ClassFlow ermöglicht die kreative Eingabe von Fotos, Zeichnungen, Freitexten und ...



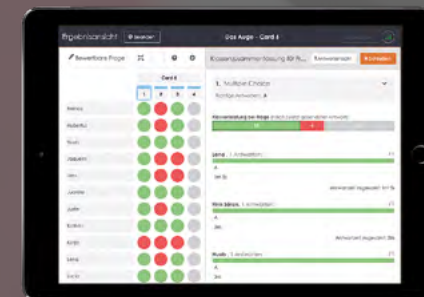
ZUSAMMENFÜHREN

... das Zusammenführen auf einem ActivPanel. Dort werden die individuellen Ergebnisse präsentiert, besprochen und zur späteren Nachbereitung gespeichert ...



NACHBEREITUNG DURCH SCHÜLER

... Abrufen und Wiederholen von Ergebnissen aus dem Unterricht und Durchführung von Übungen zum Unterrichtsinhalt mit Computer oder Tablet orts- und zeitunabhängig ...



ERGEBNISSICHERUNG DURCH LEHRER

... Umfragen aus dem Unterricht sowie eingereichte Aufgaben der Schüler sichten und bewerten mit Computer oder Tablet – orts- und zeitunabhängig.



INTERAKTIVE
UNTERRICHTS-
STUNDEN
GESTALTEN



EINFACHE
VERBINDUNG
MOBILER
ENDGERÄTE



MESSBARE
ERGEBNISSE –
MEHR
ERREICHEN



ERGEBNISSE UND
RÜCKMELDUNGEN
IN ECHTZEIT
ERHALTEN



LOG-IN:
ÜBERALL
UND
JEDERZEIT

DER DEUTSCHE PHILOLOGENVERBAND



Der Deutsche Philologenverband (DPhV) vertritt bundesweit die Interessen von etwa 90.000 Lehrerinnen und Lehrern, die an Gymnasien, Gesamtschulen, Hochschulen und anderen Bildungseinrichtungen unterrichten, die auf das Abitur vorbereiten. Den Philologenverband NRW und Promethean verbindet seit 2014 eine strategische Partnerschaft. Mehr Informationen: www.dphv.de

Fünf Fragen an Heinz-Peter Meidinger, Bundesvorsitzender des DPhV:

Der DPhV engagiert sich u. a. für eine kontinuierliche Verbesserung der gymnasialen Lehrerbildung. Welche Rolle spielen in diesem Kontext Medienpädagogik und -didaktik?

Medienpädagogik und Mediendidaktik kommt eine zentrale Rolle in der gymnasialen Lehrerbildung zu. Ohne die Fähigkeit, Medienangebote nach lernrelevanten Kriterien analysieren und im Unterricht einsetzen zu können,

ohne die Kompetenz, moderne Medien für die Gestaltung zeitgemäßer Lern- und Arbeitsformen nutzen zu können, wird man die heutige Schülerschaft als Lehrkraft weder erreichen noch angemessen fördern können.

Was wäre Ihres Erachtens nach notwendig, um die Medienkompetenz von Lehrern zu stärken?

Es geht ja um zweierlei, den souveränen Umgang und Einsatz von modernen Medien im Unterricht und die kritische Reflexion von Medien und Medieneinsatz. Lehrkräfte sind erfahrungsgemäß dann bereit, sich auf den Einsatz moderner Medien einzulassen, wenn sie den didaktischen Mehrwert sehen. Dazu brauchen wir sowohl in der Lehrerbildung als auch berufsbegleitend in der Lehrerfortbildung mehr Angebote, die diesen Mehrwert konkret deutlich machen.

Was ist nötig, damit der Einsatz digitaler Medien im Unterricht gut funktioniert, und wie unterstützt der DPhV Schulen dabei?

Der DPhV ist der Auffassung, dass angesichts der gestiegenen Komplexität und des Wartungsbedarfs von schulischen Netzwerken und EDV-Anlagen eine professionelle Betreuung seitens des jeweiligen Sachaufwandsträgers unabdingbar ist. Systembetreuer sollten sich auf die Frage geeigneter Software und interner Lehrerfortbildungen konzentrieren können und nicht Techniker und Informatiker spielen

müssen. Dazu ist der DPhV mit der Politik im Gespräch.

Trotz Ihrer langjährigen Verbandstätigkeit (seit 2003) sind Sie nach wie vor als Lehrer aktiv – nutzen Sie selbst neue Medien für die Vermittlung von Lerninhalten?

Ich gebe nur noch wenige Schulstunden Unterricht in der gymnasialen Oberstufe, in denen moderne Medien immer wieder eingesetzt werden, zugegebenermaßen öfter von den Schülern als von mir. Demnächst werde ich allerdings gar nicht mehr darum herumkommen, mich noch stärker damit zu befassen, da unser neues Schulgebäude ausschließlich mit digitalen Medien (Whiteboards, zusätzlichen LED-Monitoren, Dokumentenkameras und Medienterminals) ausgestattet sein wird und damit das Kreidezeitalter auch für mich endgültig beendet sein wird.

Was glauben Sie, wie wird die Schule 2025 aussehen?

Wir werden wohl ein komplett vernetztes Klassenzimmer haben, in dem die Schüler mit ihren eigenen Geräten auch Zugriff auf die ständig aktualisierten Inhalte digital verfügbarer Schulbücher und Übungsmaterialien besitzen. In einem bin ich mir aber sicher: Schule wird als Lernort nicht verschwinden und die Person des Lehrers wird trotz Digitalisierung ihre Funktion als unverzichtbare Vermittlungs-, Erziehungs- und Kommunikationsinstanz nicht verlieren.

ActivBoard Touch

MULTITOUCH KOMPLETTSYSTEM

**EINSTEIGERANGEBOT – ALLES INKLUSIVE:
ACTIVBOARD + PROJEKTOR + HALTERUNG
+ SCHULLIZENZ + DIGITALER STIFT**

**KOMPLETTSYSTEM
FÜR NUR 1.599 Euro***



*zzgl. MwSt.

DAS SAGEN LEHRER ZU PROMETHEAN



„Wir haben die ActivBoards zum ersten Mal auf der didacta gesehen und wollten diese neue Technologie auch an unserer Schule ausprobieren, um zu sehen, wie sie den Unterricht verändern können. Die positiven Erfahrungen haben uns dazu bewogen, weitere Tafeln anzuschaffen.“

Nils van den Boom, Ernst-Moritz-Arndt-Gymnasium, Bonn

„Der Unterricht ist einfach abwechslungsreicher geworden, nicht nur für die Kinder, sondern auch für mich. Selbst das Vorbereiten der Stunden macht richtig Spaß. Ich bin dank der vielen Möglichkeiten kreativer und gleichzeitig effektiver geworden.“

Diana Pretz, Grundschule Freiherr-vom-Stein, Koblenz

„Mit ActivExpression wird nicht nur die Methodenvielfalt größer, die Schüler werden auch aktiviert und durch die vielen neuen Interaktionsmöglichkeiten besser eingebunden. Das ist für Schüler und Lehrer gleichermaßen motivierend und der Interaktionsgrad im Unterricht wächst. Letztlich muss immer geschaut werden, ob der Schüler von neuen Medien profitiert. Sein verbessertes Lernerlebnis sollte im Fokus aller neuen Lehrmethoden stehen. Und das ist hier der Fall.“

Prof. Dr. Steffen Friedrich, Didaktik der Informatik, Technische Universität, Dresden

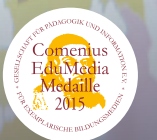
„Das ActivBoard kann alles, was die klassische Tafel kann. Aber eben noch viel mehr. Eines jedoch kann es besonders gut: die Aufmerksamkeit der Kinder auf sich ziehen. Es motiviert die Kinder zu arbeiten.“

Heiko Staub, Grundschule Freiherr-vom-Stein, Koblenz

„Das ActivPanel ist angenehm zu bedienen, da es sehr präzise arbeitet. Wenn interaktive Whiteboards so etwas wie das Schweizer Taschenmesser für den Unterricht sind, da sie alle Medien in sich vereinen, dann sind die Panels die Luxus-Edition dieses Schweizer Taschenmessers.“

Stefan Wittmann, Jacob-Curio-Realschule, Hofheim in Unterfranken

LAUDATIO VON DOZ. DR. MARKO IVANISIN ANLÄSSLICH DER VERLEIHUNG DER COMENIUS-EDUMEDIA-MEDAILLE 2015



ClassFlow ist ein Werkzeug zur Vorbereitung und Austragung von Unterricht. Ihr Betreiber, Promethean, beschreibt es als „cloudbasierte Plattform zum Austausch, Bearbeiten und Präsentieren von digitalen Tafelbildern.“ Zum Austausch: ClassFlow ist mehr als eine Plattform, es ist eine Community. Einstiegen kann man als Facebook-, Google- oder ein anderer Freund. Und dann findet man mehr Arbeiten von Kollegen als sie in eine Schule oder in ein Bundesland passen. Das ist gut, weil

Vielfalt das eigene Schaffen anregt. Bearbeiten von „digitalen Tafelbildern“ ist sehr erleichtert durch die Integration von den gängigsten Leistungen und Produkten zur Erstellung und Dokumentation von Dateien. Sogar die Konkurrenz von SMART ist auf dieser Kompatibilitäts-Liste. Das User-Interface von ClassFlow ähnelt mehr der neuen, „fließenden“ Visualisierung als den traditionsreichen Fenstern und Mappen. Auszeichnen tut sich ClassFlow aber v. a. beim Präsentieren von Arbeiten.

Mit einem Kurs-Code können alle Nutzer und Geräte, die mit ClassFlow verbunden sind, im virtuellen oder realen Klassenzimmer teilnehmen. Eine universale Lösung, für die wir hoffen, dass sie v. a. im realen Klassenzimmer eingesetzt wird. Denn Bildung soll zwischenmenschliche Beziehungen nicht verlieren. In dieser Hoffnung verleiht die Jury ClassFlow eine Comenius-EduMedia-Medaille 2015! Gratulation!

DEUTSCHER LEHRERPREIS – JETZT ANMELDEN



BEWERBUNGEN FÜR DIE
WETTBEWERBSRUNDE 2016
SIND BIS ZUM 15. APRIL 2016
MÖGLICH.

WWW.LEHRERPREIS.DE



Mit innovativen Ideen und großem Engagement arbeiten Lehrerinnen und Lehrer schon heute an der Schule der Zukunft – fächerübergreifend, im Team, unter Einsatz neuer Medien und mit hoher Schülerbeteiligung. Damit solche neuen, kreativen Unterrichtskonzepte bekannt werden und andere Pädagogen inspirieren können, zeichnen die Vodafone Stiftung und der Deutsche Philologenverband seit 2009 jedes Jahr besonders engagierte Lehrerteams mit dem Deutschen Lehrerpreis aus.

DER EUROPÄISCHE COMPUTERFÜHRERSCHEIN (ECDL)

STANDARD DER INFORMATISCHEN GRUNDBILDUNG FÜR SCHULEN

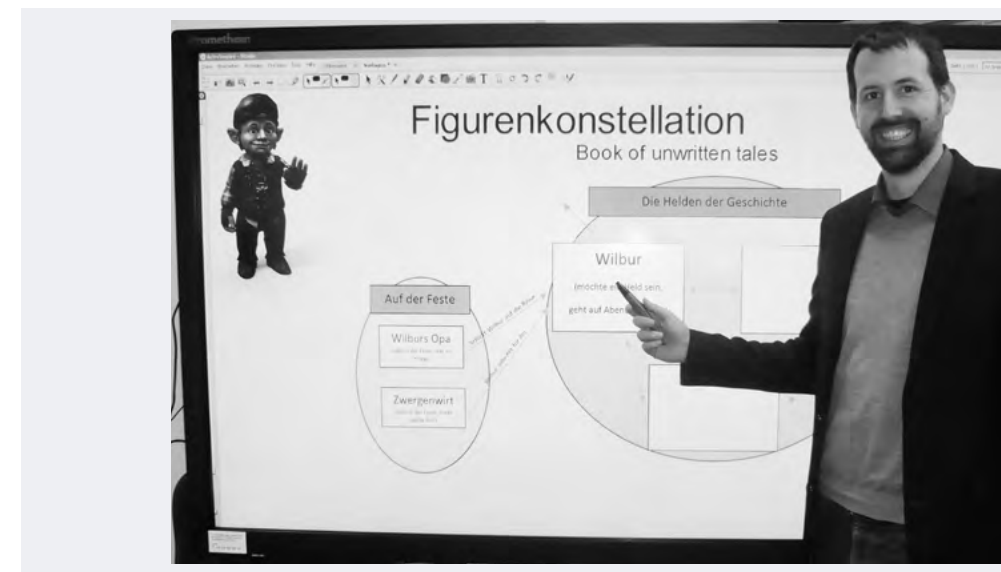
Der ECDL ist ein international anerkanntes Zertifikat zum Nachweis von Computerkompetenzen. Er fördert die digitalen Kompetenzen von Computernutzern, wie sie in Beruf und Ausbildung gefordert werden. 15 Millionen Menschen weltweit haben bereits den ECDL und können damit ihre IT-Kenntnisse nachweisen. Bisher haben in Deutschland mehr als 500.000 Personen an der ECDL-Zertifizierung teilgenommen. Als akkreditiertes ECDL-Prüfungszentrum haben Schulen die Möglichkeit, den ECDL in ihr Medienkonzept zu integrieren und Schülern und Schülerinnen damit

bessere Bewerbungschancen auf dem Arbeitsmarkt zu ermöglichen. Gegründet von der Gesellschaft für Informatik e. V. (GI), ist die DLGI seit 1992 in der informatischen Bildung aktiv und mit der Umsetzung des ECDL in Deutschland beauftragt. Elf Bundesländer haben mit der DLGI Rahmenvereinbarungen geschlossen, um die Einführung des Zertifizierungsprogramms an Schulen aktiv zu unterstützen.

Auch in der IT-Weiterbildung von Bildungspersonal ist die DLGI aktiv. Ergebnisse des Projekts „Berufsorientierte Medienkompetenz“ (BeMeKo) sowie Informationen zur Einführung des ECDL an Ihrer Schule können Sie bei Laura Lückner (lluecker@dlgi.de) anfragen. www.dlgi.de



MEDIEN MAL ANDERS – COMPUTERSPIELE IM DEUTSCHUNTERRICHT



LITERARISCHE KOMPETENZEN SPIELEND ERLERNEN

Ein Interview mit Jun.-Prof. Dr. Jan M. Boelmann, Juniorprofessor für Literatur- und Mediendidaktik an der Pädagogischen Hochschule Ludwigsburg.

Sie erforschen den Einsatz von Computerspielen im Deutschunterricht, um an ihnen literarische Kompetenzen zu vermitteln. Wie sind Sie auf die Idee gekommen?

Ich komme eigentlich aus der literarischen Sozialisationsforschung und es ist so, dass bei PISA etc. die Jungen immer schlechter abschneiden als die Mädchen. Ich habe mich gefragt, ob es nicht einen Weg gibt, das zu ändern – vielleicht mit einem Medium, mit dem Jungen mehr anfangen können. Da lagen Computerspiele für mich nahe, weil ich in meiner Jugend selbst aktiver Spieler war und somit ihre Potenziale kannte. Ich habe erst einmal geschaut, welche Computerspiele überhaupt Geschichten erzählen, die dann auch im Deutschunterricht verwendet werden können. Es gibt mittlerweile viele qualitativ hochwertige Spiele, in denen sehr differenziert Geschichten erzählt werden. Zum Teil bieten sie alle Aspekte, die sich in der Literatur auch finden. Einige Spiele lassen sich mithilfe der Dramenanalyse betrachten, andere, um die

klassische Romananalyse einzuüben usw. – im Prinzip kann man mit ihnen alles machen, was man normalerweise mit Büchern macht. Ich habe dann verschiedene Unterrichtsszenarien entwickelt und auch empirisch gearbeitet, um herauszufinden, wie die Kompetenzpotenziale von Computerspielen im Vergleich zur Literatur sind. Letztlich hat sich herausgestellt, dass die Mädchen kein Problem damit hatten, es aber vielen Jungen leichter gefallen ist, ihre literarische Kompetenz mit Computerspielen zu verbessern. Computerspiele gehören einfach zur Lebenswelt der Jugendlichen und sie bieten eine Möglichkeit, die Kinder dort abzuholen, wo sie stehen.

Wie sieht das Lernen mit Computerspielen in der Praxis aus?

Im Prinzip genauso wie bei der Literatur. Die Computerspiele müssen genauso angeschafft werden wie Bücher. Der Preis ist in etwa gleich, ebenso der erforderliche Zeitaufwand. Natürlich muss man vorher sicherstellen, dass alle Zugang zu einem Computer haben. Die Kinder spielen die Spiele zu Hause durch – ebenso, wie sie die Bücher zu Hause lesen – und im Unterricht arbeitet man dann an verschiedenen Passagen weiter. Im Grunde hat man die gleichen Elemente wie bei Literatur und auch die Aufgaben sind ganz ähnlich: Man kann Figuren

charakterisieren, Handlungsstränge analysieren, man kann Metaphern und Symbole herausarbeiten und ihre Bedeutung für die Geschichte. Mit Spielen wie Ceville für die Orientierungsstufe etwa lassen sich lehrplangetreu alle Aspekte eines Märchens vermitteln.

Sind interaktive Whiteboards bei der Arbeit mit Computerspielen im Unterricht sinnvoll?

Ein interaktives Whiteboard ist hilfreich, denn es bietet die Möglichkeit, solche Dinge unglaublich schnell und effizient einzubinden. Ähnlich, wie sonst Buchpassagen gemeinsam gelesen werden, können Abschnitte vorgespielt und dann analysiert werden. Mit dem ActivPanel ist es noch ein wenig komfortabler, weil man eben noch eine Handvoll Funktionen mehr hat. Wenn etwa mehrere Kinder gleichzeitig an der Tafel arbeiten sollen, beispielsweise beim Brainstorming, ist es einfach praktisch, wenn man mehrere Berührungspunkte hat. Natürlich ist auch die Auflösung ein Pluspunkt der interaktiven Flachbildschirme, gerade wenn man mit Film oder Computerspielen arbeitet.

Liegt in der Einbindung solcher Medien die Zukunft des Unterrichtens?

Es gibt heute kaum noch Jugendliche, die keine Computerspiel-Erfahrung haben – das gilt entgegen der landläufigen Meinung auch für die Mädchen. Es gehört zu ihrer Lebenswelt. Auch die Ausstattung mit Computern an den Schulen wird immer besser, sodass die Voraussetzungen zunehmend gegeben sind. Und ebenso, wie der Film vor 30 Jahren im Unterricht noch fast undenkbar war (nicht in Form des Lehrfilms, sondern der Filmanalyse), gehe ich davon aus, dass das Computerspiel genauso wie der Film in den kommenden Jahrzehnten seinen Platz finden wird, der in etwa dem entspricht, was auch sein gesellschaftlicher Stellenwert ist. Computerspiele sollen Bücher nicht ersetzen, sondern als Teil des Medienverbunds ernstgenommen werden.

ActivWall | WIDESCREEN

LaserView Technology™



GANZ GROSSES KINO –
3,2 x 1,8 METER FÜR DEN UNTERRICHT



ACTIVWALL & CLASSFLOW CONNECT –
EINE LERNUMGEBUNG



Entwickelt für die Zusammen-
arbeit zwischen Lehrern und
Schülern. Teilbar in individuelle
Arbeitsbereiche.



Interaktives Webbrowsing.
In Echtzeit Bilder, Links und
Notizen senden.



Trocken abwischbare Ober-
fläche für den Einsatz von
Whiteboard-Markern. Maximale
Flexibilität für das Klassenzimmer
und Unterrichten.



Schnelle, präzise Touch-
Bedienung durch Multitouch-
und Multipen-Funktion.

ActivPanel

ULTRA HD MULTITOUCHDISPLAYS –
HIGHTECH FÜR HÖCHSTE ANSPRÜCHE



MEHRBENUTZER-OBERFLÄCHE

Für bis zu zehn Berührungen gleichzeitig

PREISGEKRÖNTE SOFTWARE

Ermöglicht es Lehrern, Unterrichtsstunden
und -inhalte individuell zu gestalten.

BLENDFREIER, REFLEXIONSARMER BILDSCHIRM

Ein großer Betrachtungswinkel gewährleistet eine optimale
Teilnahme aller Anwesenden.

JAHRELANGE SORGENFREIE NUTZUNG

Bis zu 50.000 Stunden Lebensdauer bieten über Jahre hinweg
spannende Lernerlebnisse bei geringen Betriebskosten.

EXTREM HOHER BEDIENKOMFORT

Durch die ActivGlide™-Oberflächentechnologie

EXKLUSIVE SCHULLIZENZ ACTIVINSPIRE

Für Deutschland und Österreich

GESTOCHEN SCHARFE BILDQUALITÄT

VIELSEITIGE MONTAGEMÖGLICHKEITEN

STIFT- ODER TOUCHBASIERTE INTERAKTION

BIS ZU 5 JAHRE VOR-ORT-GARANTIE

IN VERSCHIEDENEN GRÖSSEN UND
AUSFÜHRUNGEN ERHÄLTlich
(BILDSCHIRMDIAGONALE BIS 2,1 METER)

INKLUSIVE DIGITALEM STIFT, FÜR
DIFFERENZIERUNG VON STIFT UND TOUCH



Weitere Informationen finden Sie auf www.PrometheanWorld.com/German oder
senden Sie eine E-Mail an: info@promethean.de

