







Herzlich willkommen

zur Informationsveranstaltung:
„1-zu-1-Ausstattung der Jahrgangsstufe 9 mit digitalen
Endgeräten“

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Medienausstattung (Hardware)	2.1 Informationsrecherche	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse	4.1 Medienproduktion und Präsentation	5.1 Medienanalyse	6.1 Prinzipien der digitalen Welt
<p>Medienausstattung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen</p>	<p>Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen</p>	<p>Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen</p>	<p>Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren</p>	<p>Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen</p>
1.2 Digitale Werkzeuge	2.2 Informationsauswertung	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln	4.2 Gestaltungsmittel	5.2 Meinungsbildung	6.2 Algorithmen erkennen
<p>Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen</p>	<p>Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten</p>	<p>Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten</p>	<p>Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen</p>	<p>Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen</p>	<p>Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren</p>
1.3 Datenorganisation	2.3 Informationsbewertung	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft	4.3 Quelldokumentation	5.3 Identitätsbildung	6.3 Modellieren und Programmieren
<p>Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren</p>	<p>Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten</p>	<p>Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten</p>	<p>Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden</p>	<p>Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen</p>	<p>Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen</p>
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit	2.4 Informationskritik	3.4 Cybergewalt und -kriminalität	4.4 Rechtliche Grundlagen	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung	6.4 Bedeutung von Algorithmen
<p>Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten</p>	<p>Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen</p>	<p>Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen</p>	<p>Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten</p>	<p>Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen</p>	<p>Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren</p>

Bildungsnutzen konkret

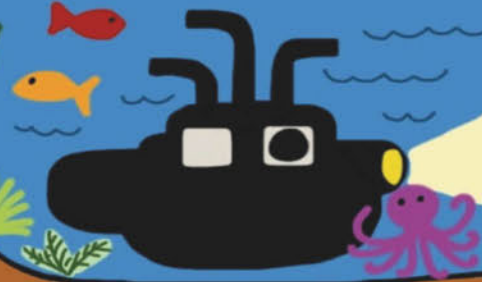
Welche Chancen eröffnet ein schülereigenes Endgerät?



Das SAMR Modell zur Integration von Lerntechnologie

SAMR

Was machen die da nur im Wasser?



KEIN TECHNOLOGIEEINSATZ

ERSETZUNG
(Substitution)

Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, ohne funktionale Änderung

ERWEITERUNG
(Augmentation)

Technik ist direkter Ersatz für Arbeitsmittel, mit funktionaler Verbesserung

ÄNDERUNG
(Modification)

Technik ermöglicht beachtliche Neugestaltung von Aufgaben

NEUBELEGUNG
(Redefinition)

Technik ermöglicht das Erzeugen neuartiger Aufgaben, die zuvor unvorstellbar waren

@silvraduckworth
@edappadvice
deutsche version
von E. Brüggemann,
2016/03/02

Grand Piano

SoCal

SoCal

SoCal

Momente

Video

Fotos

Alben

Hintergründe

Generatoren

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

13-stöckiges Hochhaus

39m

39m Rotorblatt

höheres Hochhaus

Experimente

Update

curricuLAB®

Manage

Experimente

Stoppuhr

Einrichten

measureAPP | PHYWE

Das Ohmsche Gesetz mit measureAPP (Artikelnr.: P1372468)

Curriculare Themenzuordnung

Fachgebiet: Physik	Bildungsstufe: Klasse 7-10	Lehrplanthema: Elektrizitätslehre	Unterthema: Der elektrische Widerstand	Experiment: Das Ohmsche Gesetz mit measureAPP
------------------------------	--------------------------------------	---	--	---

Schwierigkeitsgrad Mittel	Vorbereitungszeit 10 Minuten	Durchführungszeit 10 Minuten	empfohlene Gruppengröße 2 Schüler/Studenten
-------------------------------------	--	--	---

Zusätzlich wird benötigt:

- Apple iPad

Versuchsvarianten:

Schlagwörter:
Spannung, Strom, Widerstand

Versuchsübersicht

Einführung

Der Zusammenhang zwischen einer angelegten elektrischen Spannung und dem resultierenden Strom wird an verschiedenen Test-Widerständen gemessen. Der Quotient aus Spannung und Strom wird als konstanter Wert erkannt, der das Bauteil charakterisiert.

Konkrete Anwendungen im Unterricht

Elternfinanzierte iPads

Was bedeutet das konkret für die Nutzung des iPads?

Schulische und private Nutzung

- Administration durch die Schule (MDM)
Einkauf/Verwaltung von Schulapps, Einrichtung eines Schulprofils, Classroom-Management
- Schulprofil (zeitlich bzw. netzbedingt aktiv), anschließend „uneingeschränkte“ private Nutzung
- Sämtliche private Daten und Dateien (Fotos, Videos, Kalender, Kontakte,...) NICHT einsehbar

Technische Vorgaben

Welches Gerät und welches Zubehör?

iPad

Unsere Empfehlung

iPad 8. Generation



Vorgängermodell
≥ 32 GB Speicher
10,2 Zoll Bildschirmdiagonale

iPad 9. Generation



≥ 64 GB Speicher
10,2 Zoll Bildschirmdiagonale

iPad 10. Generation



Nachfolgemodell
≥ 64 GB Speicher
10,9 Zoll Bildschirmdiagonale

Stift

Apple Pencil 1.Generation



Logitech Crayon 1 oder 2



- Stift sollte unbedingt die „Apple Pencil Technologie unterstützen“:
 - Automatische Handballenerkennung
 - Neigungswinkelerkennung
- Gerade bei Stiften gilt: „Wer zu günstig kauft, kauft mindestens zwei mal“
- Logitech Crayon ohne Druckstufenerkennung (kann in gewissen Grenzen über die Neigungswinkelerkennung ausgeglichen werden).

Tastatur und Hülle

Verschiedene Modelle/Hersteller möglich und im Webshop wählbar:



**Kombination Hülle mit
Tastatur ohne Touchpad**



+



Versicherung

- Empfehlenswert
- Entweder: eigenen eventuell bereits bestehenden Versicherungsschutz überprüfen und ggfs. anpassen
- Oder: über den Webshop eine Geräteversicherung abschließen

Exemplarischer Kostenvoranschlag

iPad 9. Generation	ca. 400 €
Apple Pencil 1. Generation	ca. 110 €
Tastatur mit integrierter Schutzhülle	ca. 85 €
Versicherung (3 Jahre)	ca. 60 €
MDM Lizenz	ca. 20 €
Gesamtkosten	ca. 675 €

Finanzierungsmöglichkeiten

Wie kann ich mein iPad bezahlen?

Finanzierung

- Direktkauf
- Finanzierung über einen Zeitraum von 12, 24 bzw. 36 Monaten im Webshop über die Partnerbank
- Wenn Sie bei der Finanzierung ernsthafte Bedenken haben, werden wir eine individuelle Lösung für Sie finden. In dem Fall wenden Sie sich bitte an die Schulleitung.

Fragen

Wo gibt es noch Klärungsbedarf?

*Vielen Dank für Ihre
Aufmerksamkeit*

digitalisierung@st-kaspar.de