



physischer Klassenraum



Blended Learning

Vorteile:

- das soziale Geschehen steht im Mittelpunkt
- auf Verständnisschwierigkeiten und Anregungen kann unmittelbar reagiert werden
- die Kommunikation ist ganzheitlich
- die Schüler unterstützen sich beim Lernen gegenseitig
- es können jederzeit weiterbringende Diskussionen entstehen

Blended Learning ist ein integriertes Unterrichtskonzept, das die Möglichkeiten von Internet, digitaler Lernumgebung und Tablet mit ‚traditionellen‘ Lernmethoden und ‚klassischen‘ Medien optimal kombiniert.

Online-Klassenraum

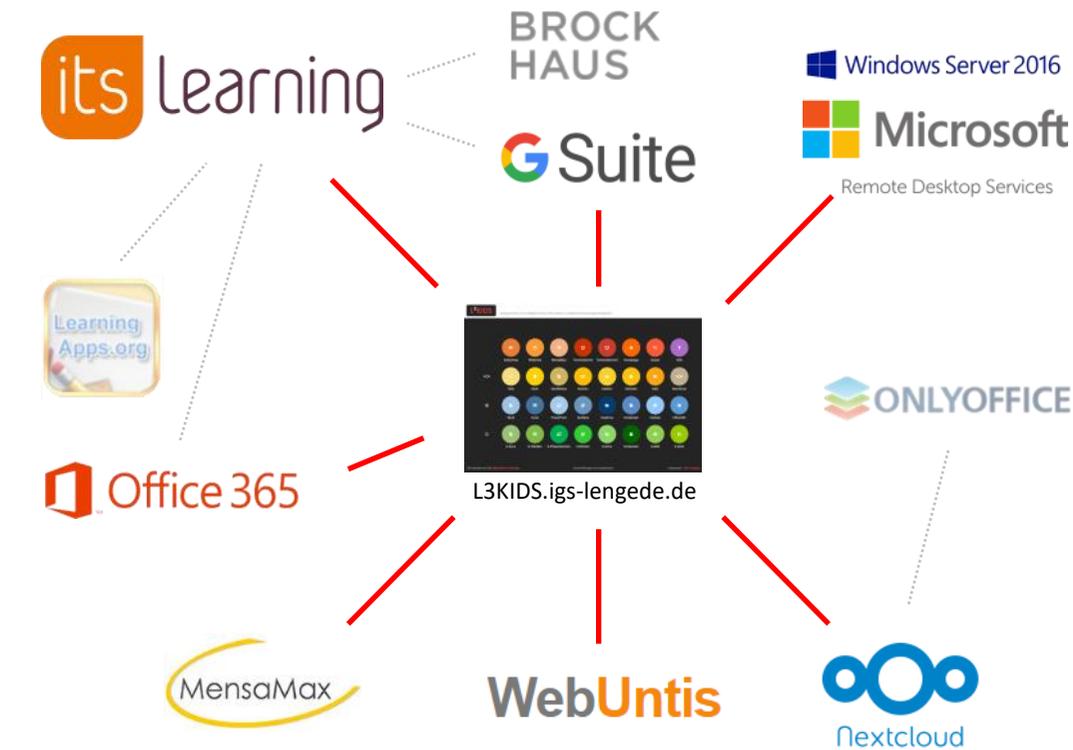


Vorteile:

- die Schüler bestimmen ihr Lerntempo selbst
- es stehen differenzierte Aufgaben bereit
- auf Lernmaterialien kann unabhängig von Ort und Zeit zugegriffen werden
- der Einsatz verschiedener Medien und Aufgaben spricht unterschiedliche Lerntypen an
- leistungsstarke Schüler erleben keine Begrenzung ihrer Möglichkeiten



Unser Hochgeschwindigkeits-Netzwerk.



Bodenstedter Weg 35, 38268 Lengede
Tel.: 05344 262920-0 / Fax: -11
sekretariat@igs-lengede.de

Unsere Cloudlösungen.

Schulleitung: Dr. Jan-Peter Braun,
Hans Knobel, Kathrin Böke,
Kerstin Jasper, Oliver Virkus

Alle reden von der Digitalisierung der Schulen ...

... an der IGS Lengede ist sie bereits Realität.

„Klassische Unterrichtsformen in Kombination mit einer hochwertigen digitalen Lernumgebung verstärken die jeweiligen Vorteile und erhöhen die Wirksamkeit und Nachhaltigkeit von Bildungsprozessen.“

Alle Angaben spiegeln den Planungsstand 12/2018 wieder.

- kompetenzorientierte digitale Lernumgebung
- Tablets & Notebooks als Lernmittel
- schnelles Internet & flächendeckendes WLAN
- geschulte Lehrkräfte
- tägliche Nutzung von digitalen Endgeräten & digitaler Lernumgebung
- Berücksichtigung der KMK-Kompetenzen „Bildung in der digitalen Welt“
- digital-freie Zeiten

Wir bereiten auf die digitalisierte Welt vor.

Ein integriertes Unterrichtskonzept.



Alle reden von Digitalisierung in Schulen ...
... doch was ist damit eigentlich gemeint?

- (1) Digitale Medien ermöglichen sowohl eine Optimierung vorhandener Unterrichtsformen als auch neue, **ergänzende Lehr- und Lernformen**.
- (2) Schülerinnen und Schüler müssen in einer von der Digitalisierung geprägten Welt angemessen auf das Leben in der derzeitigen und künftigen Gesellschaft vorbereitet und zu einer **aktiven Teilhabe befähigt** werden.
- (3) Schule muss jungen Menschen das Erlangen entsprechender Fertigkeiten, Fähigkeiten und Kenntnisse ermöglichen, die sie zu einem **selbstständigen und mündigen Leben** in einer digitalen Welt befähigen.
- (4) In Zeiten von sozialen Netzwerken und digitalen Datensammlungen sind Kenntnisse über Digitalisierung sowie die kritische Auseinandersetzung mit Chancen und Gefahren zentral zur Erfüllung des zentralen schulischen Bildungsauftrages: der **Stärkung des Individuums** und der **Stärkung der Demokratie**.

(KMK 12/2017, S. 6): „Ziel der Kultusministerkonferenz ist es, dass möglichst bis 2021 jeder Schüler [...] jederzeit, wenn es aus pädagogischer Sicht im Unterrichtsverlauf sinnvoll ist, eine digitale Lernumgebung und einen Zugang zum Internet nutzen können sollte.“

Eine **digitale Lernumgebung** ist ein über einen Internet-Browser erreichbarer virtueller Ort, an dem Lerninhalte (Dateien, Videos, Bilder, Aufgaben, Links usw.) von Lehrkräften bereitgestellt und von Schülern bearbeitet werden.
Ein **Lernmanagementsystem** fasst zusätzlich zahlreiche für das Lehren und Lernen nützliche Werkzeuge an einem Ort zusammen, ermöglicht Tests, Kompetenzstandsrückmeldungen, Peer-Reviews u.v.m.

Lernabschnitt	Ziel	Themen	Kompetenz	Lernmaterial
St. 1/2	Kennenlernen der Software	Inhalte des Kurses, Leistungsbewertung, unterrichtliche Regelungen, der Begriff CAD, eine kurzer Einblick in die historische Entwicklung von Konstruktionszeichnungen, Hinweis zur Entwicklung von Rhino3D, ein erster Einblick in mit Rhino3D konstruierte Objekte, erste Hinweise zu dem Renderer Flamingo	-	<ul style="list-style-type: none"> Rhino AddOns Einen ersten Überblick über Rhino3D erhalten
St. 3/4	Erste Übungen	Die Benutzeroberfläche von Rhino, Rasterfang, verschieben und	<ul style="list-style-type: none"> Volumenkörper erstellen u... 	Erste Übung

Was ist eine digitale Lernumgebung?

Letzte Aktualisierungen

- Jan-Peter Braun hat **Projektarbeit Auto** in WPK Technik 09 - 2018/19 hinzugefügt 13 November
- Friederike Arend in WPK 09 2018/19 29 Oktober
Huhu, wir haben gerade kurz besprochen, dass wir einen zentralen Ort für die WPK-Noten unseres Jahrgangs anlegen. Hier ist er =)

Zu korrigierende Aufgaben

- Volumenkörper WPK Technik 09 - 2018/19 1
- Klassenarbeit WPK Technik 09 - 2018/19 1
- Projektarbeit Auto WPK Technik 09 - 2018/19 23

Kerstin Jasper (Didaktische Leiterin): „Dem Primat der Didaktik folgend und die Bereiche Usability und Datenschutz berücksichtigend, haben wir uns nach einer 18-monatigen Recherche- und Testphase für das skandinavische Lernmanagementsystem itslearning entschieden. Als weltweit einziges System erfüllt es alle von uns gesetzten Anforderungen. Ergänzend angebunden haben wir Standard-Softwareprodukte wie z.B. Nextcloud, Office365 und G-Suite. Alle Systeme sind über unsere L³KIDS-Startseite via SingleSignOn erreichbar.“

Welches Lernmanagementsystem wird eingesetzt?

BYOD steht für „Bring Your Own Device“ (bringe dein eigenes Gerät mit). Die Schülerinnen und Schüler der IGS Lengede benötigen ein **Tablet** (alternativ ein Notebook) mit mind. 9,6“ Bildschirmgröße. Für die Sekundarstufe II empfehlen wir ein **Notebook** (alternativ ein Tablet mit externer Tastatur).

Tablet, Notebook & Digitale Lernumgebung **ersetzen weder das Buch noch die Tafel oder das Heft**. Sie machen weder das Schreiben per Hand noch das Lesen und Rechnen überflüssig.

Tablet, Notebook & Digitale Lernumgebung **ergänzen** die etablierten schulischen Medien und Methoden. Deshalb ersetzen bei uns auch Smartboards und Active Boards keine Tafeln, deshalb verzichten wir auch nicht auf den klassischen Taschenrechner.

Besonderen Wert legen wir auf **digital-freie-Zeiten**. Sie sind erforderlich, damit digitale Endgeräte nicht die Konzentration stören, vom Unterricht ablenken oder das soziale Miteinander stören.

Digitale Medien sind kein Selbstzweck. Sie verdrängen nicht traditionelle Kulturtechniken, sie erweitern und ergänzen diese.

Erlass d. MK. v. 26.10.17: „Bezug nehmend auf Ihren Antrag vom 19.10.2017 [...] werden mobile digitale Endgeräte [...] als Lernmittel anerkannt.“

Welche digitalen Endgeräte werden benötigt?

Weshalb Digitalisierung an der IGS Lengede?