

*ZEIT Konferenz Schule & Bildung 2016:*

**Bring Your Own Device –  
systematischer Einsatz  
digitaler Medien**

**Dietmar Kück**

[www.schulBYOD.de](http://www.schulBYOD.de)



## **BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

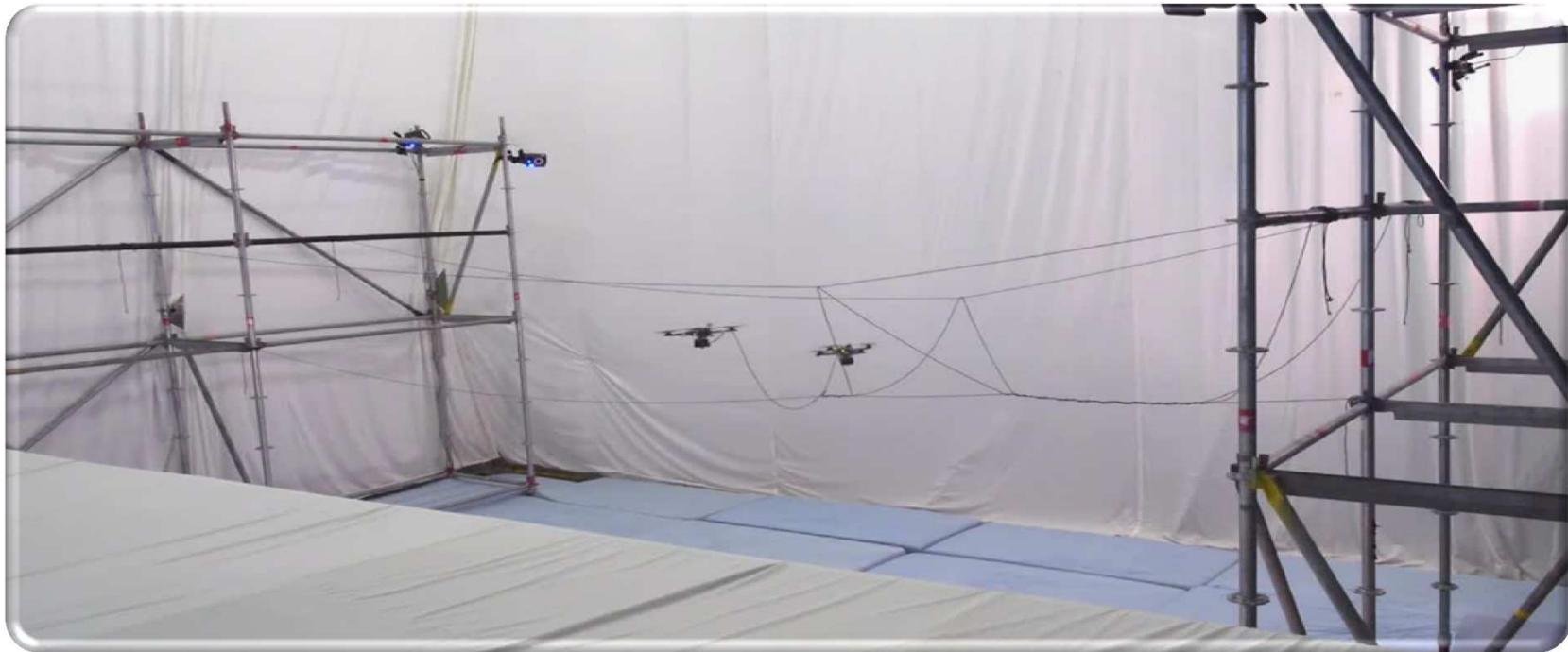
# Konzeptionelles Arbeiten auf allen Ebenen der Lehrerbildung



Mehr siehe: [www.schulBYOD.de](http://www.schulBYOD.de)



# Impuls: Zukunft - ab jetzt



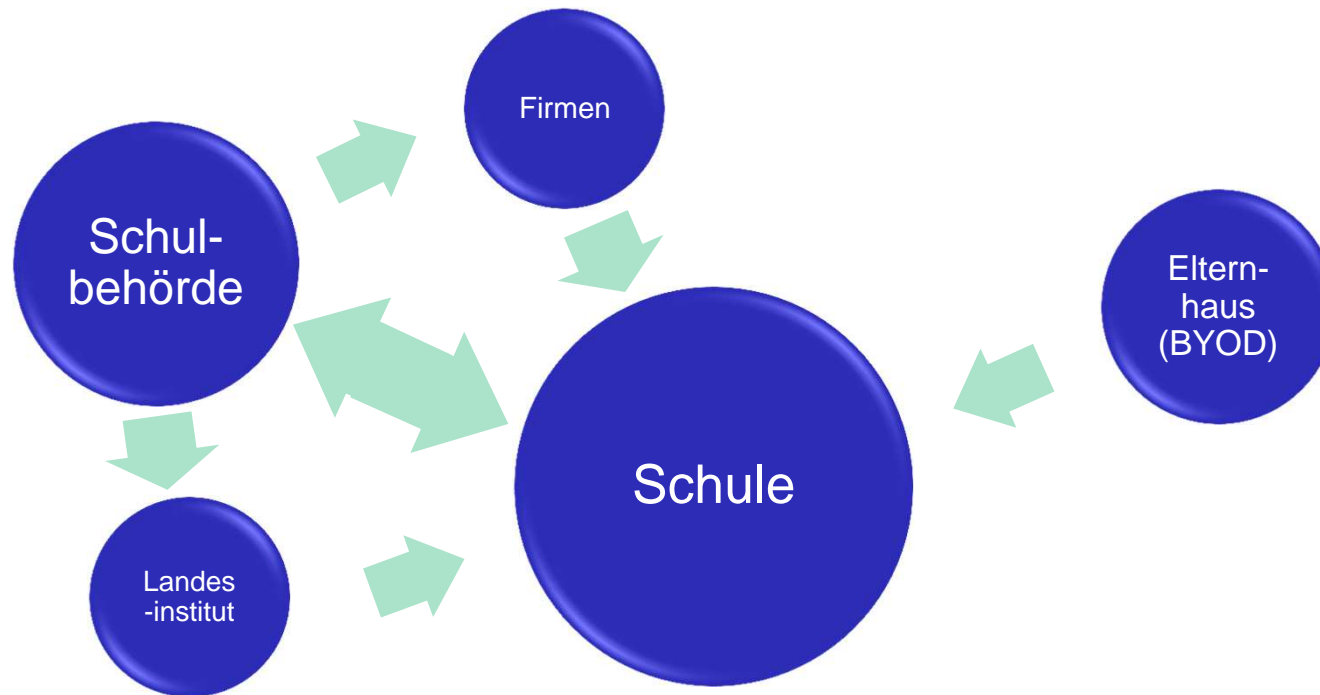
Zugeschnitten - Quelle: <https://youtu.be/CCDluZUfETc>  
Mehr siehe: [www.schulBYOD.de](http://www.schulBYOD.de)



## **BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

# Hamburger Akteure für „Start in die nächste Generation“



Weitere Infos zum Projekt und zur Technik:



# BYOD-Grundsätze

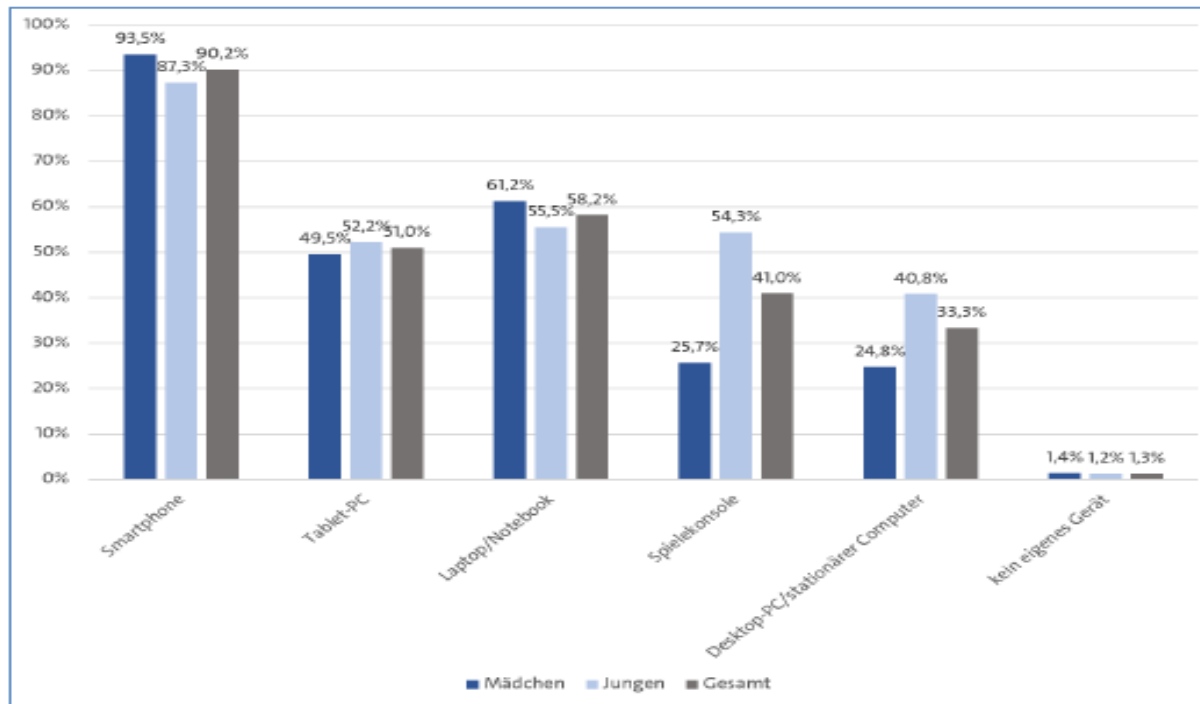
Pilotprojekt „Start in die nächste Generation“

- Jeder Schüler und Lehrer bringt sein eigenes mobiles Endgerät (Smartphone, Tablet oder Notebook) von zuhause mit in die Schule.
- Alle Betriebssysteme (Android, iOS (Apple), Microsoft etc.) sind willkommen.
- Jeder versichert sein Gerät selbst, abschließbare Fächer können gemietet werden
- Bis jetzt wurde nichts gestohlen, nichts beschädigt.

Weitere Infos zu BYOD siehe Kammerl et al (2016): „BYOD Start in die nächste Generation“ Abschlussbericht der wissenschaftlichen Evaluation des Pilotprojekts



# Ausstattung der Schüler



**Abb. 4: Besitz du ein eigenes Gerät, mit dem du das Internet nutzt? (n=459)**  
Quelle: Kammerl et al (2016): „BYOD Start in die nächste Generation“ Abschlussbericht der wissenschaftlichen Evaluation des Pilotprojekts vgl. auch JIM-Studie, MPFS 2015



# Empfehlungsschreiben an Schüler und Eltern

- Tablet-PCs:
  - 10“ Display
  - 1 GB RAM (Arbeitsspeicher)
  - 16 GB Speicher
  - Dual-Core-Prozessor
  - Akkulaufzeit 8 Stunden
  - Geräte unter 100€ sind auch gut geeignet
- Notebooks:
  - I3-Prozessor (oder vergleichbares Fabrikat)
  - Leiser Lüfter
  - Geringes Gewicht und nicht zu groß

# Argumente für BYOD

- Minicomputer immer nutzer-individuell optimiert
- Smartphone ist immer mit dabei – Computer in der Hosentasche
- Eigenes Gerät nicht nur zum Spielen sondern auch als Multifunktionswerkzeug
- Verantwortlich fürs Gerät und fürs Lernen
- Vorbereitung aufs Studium und Berufsleben
- 1:1-Ausstattung mit digitalen Medien
- Weniger Investitionen für die Schule
- Tablet anstatt Taschenrechner
- Weniger Wartungsaufwand für die Schule



## **BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

## Intuitiver Einsatz von Tablets & Smartphones (*selbstgesteuertes Lernen*)

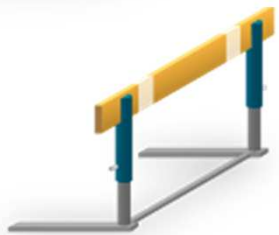
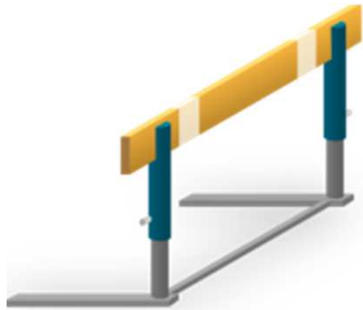


Foto: DK

## BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

# Herausforderungen



- Zugang defekt  
→ Schule/IT-Assistenten
- Updates, Apps Gerät defekt  
→ Schüler/Familie (BYOD)
- Verantwortung an die SuS übergeben,  
Vertrauen statt permanenter Kontrolle
- „Ältere“ Smartphones  
→ Schüler (BYOD)
- „es läuft nicht“ (Flash usw.)  
→ Weiterentwicklung seitens  
der Anbieter

Foto: CC0 OpenClipart-Vectors / pixabay



# BYOD-Entwicklung

- ★ ‚Freies‘ BYOD als Chance: SuS haben die Geräte sowieso, SuS lernen von SuS, neuere Technik hält Einzug, Technik i.d.R. stets aktuell
- ★ Smartphones werden größer und besser
- ★ Onlineangebote werden besser (z.B. in HTML-5 programmiert)
- ★ SuS erfüllen die Erwartungen / übernehmen Verantwortung
- ★ SuS besorgen Arbeitserleichterungen z.B. Externe Tastatur & Maus, PowerBank

Ausführliche Informationen und aktueller Stand meiner Arbeit im Projekt: → [www.SCHULBYOD.de](http://www.SCHULBYOD.de)



# Meine Klasse

Virtueller  
Klassenraum

Digitale Welt

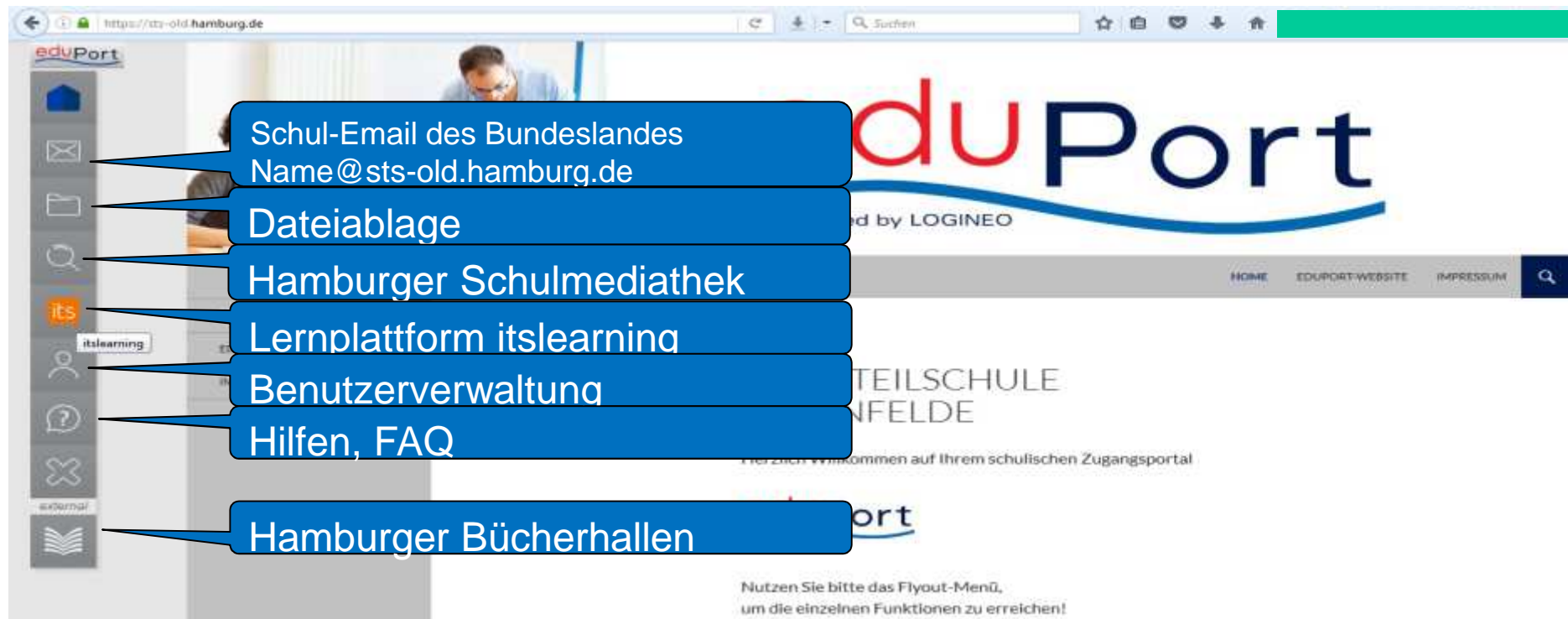
- Erster Klassen-Login: 14.11.2014
- 12 Klassen + 5 Kurse = 439 Schüler
- 7. Klasse, Alter 12 - 14 Jahre
- 24 Schüler mit Tablets
  - 17 Android
    - 4 Mietkauf mit 3-Jahres-Garantie
  - 5 Apple
  - 1 Windows
- Deutsch, Religion und Mathematik

Realer  
Klassenraum

## BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

# Login in Hamburg



The screenshot shows the eduPort website interface. A vertical flyout menu is open on the left side, listing several functions. Blue callout boxes point from the menu items to their corresponding descriptions:

- Schul-E-Mail des Bundeslandes  
Name@sts-old.hamburg.de
- Dateiablage
- Hamburger Schulmediathek
- Lernplattform itslearning
- Benutzerverwaltung
- Hilfen, FAQ
- Hamburger Bücherhallen

The website header includes the "eduPort" logo, the text "powered by LOGINEO", and navigation links for "HOME", "EDU-PORT-WEBSITE", and "IMPRESSUM". Below the header, there is a search bar and a section titled "TEILSCHULE ANFELDE". A message at the bottom of the page reads: "Nutzen Sie bitte das Flyout-Menü, um die einzelnen Funktionen zu erreichen!"

**BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

# Lernplattform: Schnittstelle digitalen Unterrichts

The screenshot displays a web-based learning platform interface. At the top, a navigation bar includes links for 'Kurse', 'Kalender', 'Bibliothek', 'sofatutor', 'bettermarks', 'Bücherhallen', and 'scook'. A search bar and a user profile for 'Kueck, Dietmar' are also visible. The main content area is divided into three panels:

- Left Panel (Navigation):** Titled '2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück', it contains a 'Kurs-Dashboard' and a list of course items including 'Status/Nachbereitung', 'Personen', 'Gruppen', 'Einstellungen', 'Kursinhalt', 'Planer', 'Papierkorb', and '2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück' with sub-items like 'Proportionale Zuordnung', 'Fehlermeldungen', and 'Sprache der Mathematik - Terme, Variablen und Formeln'.
- Middle Panel (PLANNER):** Titled 'PLANER', it shows a calendar view for 'Diese Woche (Mo 19 - So 25)'. It lists a lesson titled 'Sprache der Mathematik - Terme, Variablen und Formeln - Rechengesetze und Terme' from 09.01.2015 08:00 to 23.01.2015 08:00. Below this, it lists 'UNTERRICHTSSTUNDEN' (6) and 'AKTIVITÄTEN' (Aufgaben auf bettermarks; Rechengesetze üben und Wertetabellen berechnen; Aufgaben auf bettermarks; Terme aufstellen).
- Right Panel (NACHBEREITUNGSAUFGABEN):** Titled 'NACHBEREITUNGSAUFGABEN', it displays a list of recent activities, such as '3 neue Antworten in Online-Test Eingangstest Großen im Ordner Mathematische Grundkompetenzen' and '5 neue Antworten in Aufgaben auf bettermarks: Rechengesetze üben und Wertetabellen berechnen im Ordner Mathematische Grundkompetenzen'.

Infos Lernplattformen:



Startseite Kurse Projekte Kalender Bibliothek Ihre Schüler sofatutor bettermarks SH OnlineLernCenter Bücherhallen Mehr

2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück

**Kurs-Dashboard**

- Status/Nachbereitung
- Personen
- Gruppen
- Einstellungen
- Kursinhalt
- Planer
- Papierkorb
- 2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück
  - Proportionale Zuordnung
    - Filmwertung
    - Interaktive Übung: Tabellen
    - Interaktive Übungen: Lerngeschichte und Aufgaben
    - Interaktive Übungen: Tabellen und Diagramme
    - Teste dich!
    - Check dein Wissen
    - Checkliste - ich kann's!
    - Wichtig für die Arbeit
    - Hinzufügen
  - Fehlermeldungen
  - Sprache der Mathematik - Terme, Variablen und Formeln
  - Mathematische Grundkompetenzen
  - Prozentrechnung

**Proportionale Zuordnung - Proportionale Zuordnungen (Dreisatz) in Geschichten und im Alltag**  
Von 26.09.2016 08:00 bis 10.10.2016 22:30

BESCHREIBUNG

Menge	Preis
2	5,60 €
1	2,80 €
7	19,60 €

$\div 2 \downarrow$   $\cdot 7 \downarrow$   $\div 2$   $\cdot 7$

(C) [CC-BY-SA Hermann](#) "DreisatzProportionalBsp"

UNTERRICHTSSTUNDEN  
8

ANFORDERUNGEN

- 1. Proportionale Zuordnungen in Diagrammen erkennen
- 2. Proportionale Zuordnungen zeichnerisch darstellen
- 3. Aufgaben zu proportionalen Zuordnungen lösen

scok  
Active Math  
Music Delta  
WebUntis & Co.

# BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

## Titelseite (Fortsetzung)

The screenshot shows a web-based learning management system (LMS) interface. At the top, there is a navigation bar with the following items: Startseite, Kurse, Projekte, Kalender, Bibliothek, Ihre Schüler, sofatutor, bettermarks, SH OnlineLernCenter, and Mehr. Below the navigation bar, the breadcrumb trail reads: < /> / Kurse / 2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück. The main content area is divided into a left sidebar and a main panel. The sidebar contains a course overview for '2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück' with a 'Kurs-Dashboard' and various navigation options like 'Status/Nachbereitung', 'Personen', 'Gruppen', 'Einstellungen', 'Kursinhalt', 'Planner', 'Papierkorb', and a list of course topics including 'Proportionale Zuordnung', 'Sprache der Mathematik', 'Mathematische Grundkompetenzen', 'Prozentrechnung', 'Antiproportionale Zuordnung', and 'Statistik'. The main panel features a video player with a play button and a title '5607084-Direkte\_Z -07:36'. Below the video, there are sections for 'UNTERRICHTSSTUNDEN' (8), 'ANFORDERUNGEN' (3), 'RESSOURCEN' (1), and 'AKTIVITÄTEN' (5). At the bottom, there is a notification box titled 'Zu korrigierende Aufgaben' with a close button (X) and the text 'Keine neuen Aufgaben'.

Startseite Kurse Projekte Kalender Bibliothek Ihre Schüler sofatutor bettermarks SH OnlineLernCenter Mehr -

< /> / Kurse / 2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück

**2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück**

- Kurs-Dashboard
- Status/Nachbereitung
- Personen
- Gruppen
- Einstellungen
- Kursinhalt
  - Planner
  - Papierkorb
- 2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück
  - Proportionale Zuordnung
    - Fehlermeldungen
  - Sprache der Mathematik - Terme, Variablen und Formeln
  - Mathematische Grundkompetenzen
  - Prozentrechnung
  - Antiproportionale Zuordnung
  - Statistik
  - Hinzufügen



**BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

# Beispiel 1: In Lerngeschichten Aufgaben lösen



The screenshot displays a web-based learning management system interface. On the left, a navigation menu is visible with the following items: 'Zu ... wechseln', 'Status/Nachbereitung', 'Personen', 'Gruppen', 'Einstellungen', 'Kursinhalt', 'Planer', 'Papierkorb', '2014-15 Klasse 7 Mathematik Kück', and 'Proportionale Zuordnung'. Under 'Proportionale Zuordnung', there are sub-items: 'Filmauswertung', 'Interaktive Übung: Tabellen', 'Interaktive Übungen: Lerngeschichte und Aufgaben', 'Interaktive Übungen: Tabellen und Diagramme', 'Teste dich!', 'Check dein Wissen', and 'Checkliste - ich kann's!'. The main content area shows a video player with the 'scoyo' logo in the top left corner. The video depicts a cartoon scene of a cowboy in a brown vest and hat standing behind a bar, and a woman in a purple top sitting at the bar. The background features a bar counter with various bottles and a wooden barrel.

# Aufgabenstellung

Welche Wertepaare gehören zusammen? Bei welchen geht es um eine Zuordnung?

Anzahl Steaks	→	
1		
2		
3		

Anzahl Kartoffeln	
5	
10	
15	

Anzahl Pferdehufe	→	
40		
80		
120		

Anzahl Pferde	
10	
20	
30	

Anzahl Gefangene	→	
9		
18		
27		

Anzahl Zellen im Gefängnis	
3	
6	
9	

Fertig  
Nochmal    Richtige Lösung

# BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

## Aufgabe lösen & sofortiges Feedback

The screenshot shows the SCOPY game interface. At the top left, the logo "SCOPY" is visible. The main question is "Welche Wertepaare gehören zusammen? Bei welchen geht es um eine Zuordnung?". Below the question, there are three matching tasks, each with a table of values and a green checkmark indicating a correct match:

Anzahl Steaks	→	Anzahl Kartoffeln
1		5
2		10
3		15

Anzahl Pferde	→	Anzahl Pferdehufe
10		40
20		80
30		120

Anzahl Gefangene	→	Anzahl Zellen im Gefängnis
9		3
18		6
27		9

To the right of these tables are three empty grey boxes for placing the correct matches. A feedback screen on the right displays "Richtig!" and lists the correct pairings:

- 1 Steak → 5 Kartoffeln
- 1 Pferd → 4 Pferdehufe
- 3 Gefangene → 1 Zelle im Gefängnis

At the bottom right, there are buttons for "Fertig", "Nochmal", and "Richtige Lösung".

# Schülerantwort / Auswertung

Antwort Frist Donnerstag, 27. November 2014 16:00

Löschen
 Mehrere bewerten
 Antworten herunterladen
 Anzeigen Alle
 Gefiltert nach: Gruppe

Name	Übermittelt	Überprüft	Status	Anzeigen
<input type="checkbox"/> Schüler 1	04.12.2014 12:38		Beantwortet	<a href="#">Anzeigen</a>
<input type="checkbox"/> Schüler 2	02.12.2014 12:41		Nicht ausreichend, eine neue Antwort abschicken	<a href="#">Anzeigen</a>
<input type="checkbox"/> Schüler 3	02.12.2014 12:12		Beantwortet	<a href="#">Anzeigen</a>
<input type="checkbox"/> Schüler 4	01.12.2014 15:01	02.12.2014	Anforderungen erfüllt	<a href="#">Anzeigen</a>
<input type="checkbox"/> Schüler 5	26.11.2014 13:12	26.11.2014	Anforderungen erfüllt	<a href="#">Anzeigen</a>
<input type="checkbox"/> Schüler 6	Nicht abgeschickt		Nicht beantwortet	<a href="#">Manuelle Registrierung</a>
<input type="checkbox"/> Schüler 7	Nicht abgeschickt		Nicht beantwortet	<a href="#">Manuelle Registrierung</a>
<input type="checkbox"/> Schüler 8	Nicht abgeschickt		Nicht beantwortet	<a href="#">Manuelle Registrierung</a>

# Computergestützte Diagnostik und individualisierte Lernangebote

The screenshot shows the 'bettermarks' interface with a blue header bar. The header contains navigation icons for 'To-dos' (with a red notification badge '1'), 'Bücher', 'Wissenslücken', and 'Aktivitäten'. On the right side of the header, there are icons for a star (4) and a smiley face (23), along with a search bar.

The main content area is titled 'Meine Aufgaben' and has two tabs: 'Aktuelle Aufgaben' (selected) and 'Abgelaufene Aufgaben'. The 'bettermarks' logo and tagline 'ERFOLGREICH MATHE LERNEN' are visible in the top right of the content area.

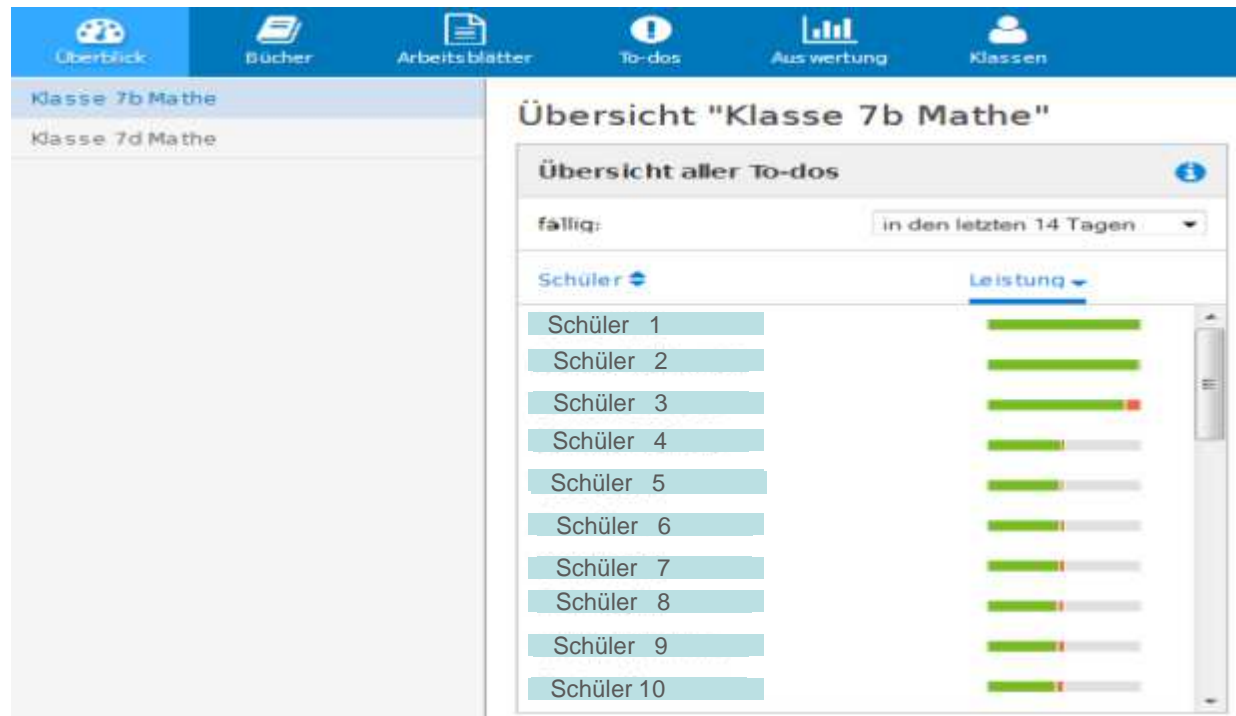
The task list is as follows:

Fällig zu	To-do Titel	Punkte	Progress	Completion	ID
16.01.2015	★ Rechengesetze üben 1	26/26 Pkt.	3 gold coins	▶	267381709786317440
16.01.2015	☆ Rechengesetze üben 2	23/24 Pkt.	3 gold coins	▶	267381709836649088
16.01.2015	★ Rechengesetze üben 3	30/30 Pkt.	3 gold coins	▶	267381709811483264
16.01.2015	★ Terme Wertetabellen berechnen 1	8/8 Pkt.	3 gold coins	▶	267381709916340864
16.01.2015	☆ Terme Wertetabellen berechnen 2 Minus	5/10 Pkt.	3 silver coins	▶	267381709891175040
16.01.2015	☆ Terme Wertetabellen berechnen 3 Klammern Minus gemischt		3 silver coins	▶	267381709866009216

# BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

## Lehrer: Auswertung



## Individualisierte Auswertung → individuelle Lernangebote

Terme Wertetabellen berechnen 1	
Lernziel	Kapitel
Terme Wertetabellen berechnen 1	MA
Schüler 1	
Schüler 2	73
Schüler 3	100
Schüler 4	
Schüler 5	
Schüler 6	73
Schüler 7	100
Schüler 8	88
Schüler 9	0
Schüler 10	
Schüler 11	100
Schüler 12	88
Schüler 13	100
Schüler 14	100

Terme Wertetabellen berechnen 2 Minus	
Lernziel	Kapitel
Terme Wertetabellen berechnen 2 Minus	MA
Schüler 1	
Schüler 2	80
Schüler 3	100
Schüler 4	
Schüler 5	
Schüler 6	0
Schüler 7	100
Schüler 8	0
Schüler 9	0
Schüler 10	
Schüler 11	
Schüler 12	
Schüler 13	70
Schüler 14	90

## BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

# Adaptives Lernsystem „innovativer Mehrwert digitalen Lernens“

The screenshot displays a learning management system interface. At the top, a blue navigation bar contains icons for 'Überblick', 'Bücher', 'Arbeitsblätter', 'To-dos', 'Auswertung', and 'Klassen', along with the user name 'Dietmar Kück'. Below the navigation bar, there are two tabs: 'Aktivitäten' (selected) and 'Offene Wissenslücken'. The main content area is divided into a sidebar on the left and a main panel on the right. The sidebar lists 'Klasse 7b Mathe' and 'Klasse 7d Mathe', and a section for 'Alle Schüler' with a list of 'Schüler 1', 'Schüler 2', 'Schüler 3', and 'Schüler 4'. The main panel shows a filter for 'Zeige Aktivitäten aus:' with options 'Überall', 'Bücher', 'Wissenslücken' (selected), and 'To-dos'. Below this, a list of activities is shown with their dates, titles, and progress percentages:

Datum	Aktivität	Fortschritt	Status
25.03.2015	Brüche mit gleichem Zähler bzw. Nenner vergleichen	94%	👍
25.03.2015	Dreisatztabellen proportionaler Zuordnungen aufstellen	89%	👍
25.03.2015	Diagramme erstellen	67%	👍

Weitere Infos zu Lernmanagementsystemen:





Übersicht Bücher PDFs Arbeitsblätter To-Do's Auswertung Klassen Dietmar Kück

< Bücher

Grundkonstruktionen

**Inhaltsverzeichnis**

- 1 Einleitung
- 2 Mittelsenkrechte konstruieren
- 3 Winkelhalbierende konstruieren
- 4 Anwendungen zu Mittelsenkrechten und Winkelhalbierenden

## Grundkonstruktionen

**Das lernst du hier:**

- Mittelsenkrechte konstruieren
- Winkelhalbierende konstruieren
- Lot auf eine Gerade fallen


**Das kannst du schon:**

- Geraden, Strecken und Strahlen zeichnen
- Parallele oder senkrechte Geraden erkennen
- Größe von Winkeln bestimmen

**Wissen wiederholen:**

- + Geraden und Strecken
- Kreis

Ein **Kreis** ist eine ebene Figur bestehend aus allen Punkten, die zu einem Punkt **M** der Ebene denselben Abstand **r** haben.  
Diese Punkte bilden eine geschlossene Linie, die **Kreislinie**.  
Der Punkt **M** wird als **Mittelpunkt** und der Abstand **r** wird als **Radius** des Kreises bezeichnet.



- + Winkel
- + Grad
- + Senkrecht
- + Parallel

1 Vorwissen zu Grundkonstruktionen 🔍 ▶

1 Einleitung

# BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

# Experimentieren

**Aufgabe 3 von 5** 2.2 - Grundkonstruktionen Problem melden bettermarks™ X

1 Emma und Max laufen gleich schnell aufeinander zu.  
2 Markiere auf der Strecke die Stelle, bei der sie sich treffen.

**3 Treffpunkt konstruieren** Nachschlagen Lösung zeigen



Kreis hinzufügen

# Experimentieren

**Aufgabe 3 von 5** 2.2 - Grundkonstruktionen Problem melden bettermarks<sup>7</sup> ✕

1 Leonie und Lara laufen gleich schnell aufeinander zu.  
2 Markiere auf der Strecke die Stelle, bei der sie sich treffen.

**Treffpunkt konstruieren** 📖 Nachschlagen ✓ Lösung zeigen



The diagram shows two runners, a girl on the left and a boy on the right, running towards each other on a path. Two circles are drawn with their starting positions as centers and their running paths as diameters. The intersection point of the two circles is marked with a red dot, representing the meeting point. A vertical line segment connects the two intersection points of the circles, and a horizontal line segment connects the two starting points. The intersection of these two lines is the meeting point.

Alternativen: Geobegra, ActivMath, ....

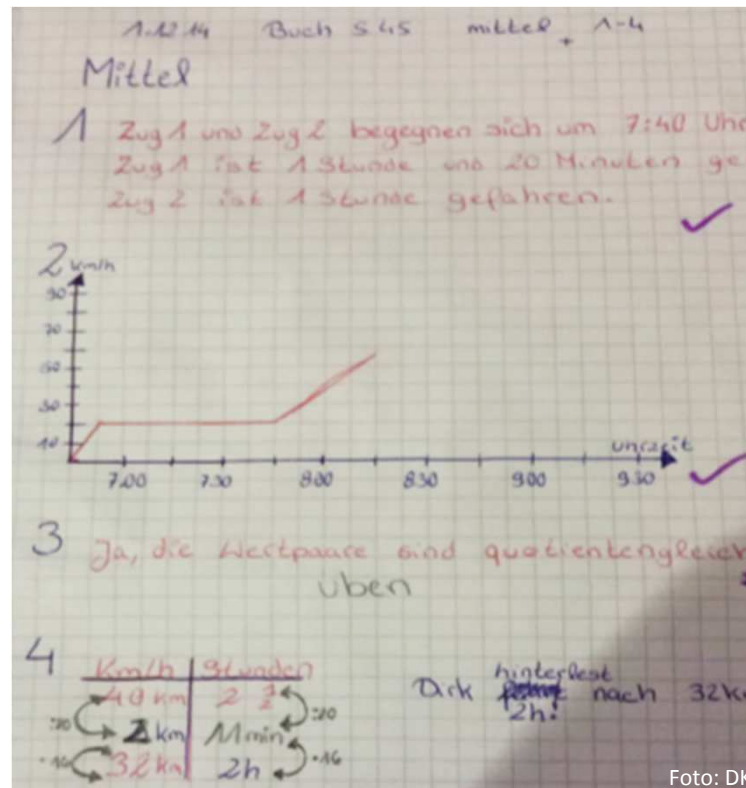
**BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

# Digitale Medien als Ergänzung zu klassischen Lernmitteln



# Schüler senden dem Lehrer Screenshots



# BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

# Umfragen

 Checkliste - ich kann's!

Umfrage

Frage

**Veröffentlicht** Dienstag, 4. Oktober 2016 von Kück, Dietmar

**Obligatorisch** Ja

**Frist** Freitag, 7. Oktober 2016 18:00

**Anonym** Nein

**Aktiv** Aktiv [Deaktivieren](#)

**Beschreibung**

[An Umfrage teilnehmen](#)

[↓ Ergebnis anzeigen](#)

Name	Beantwortet	Anzeigen
Schüler 1	18.12.2014 21:00	<a href="#">Anzeigen</a>
Schüler 2	01.12.2014 14:57	<a href="#">Anzeigen</a>
Schüler 3	01.12.2014 19:09	<a href="#">Anzeigen</a>
Schüler 4	02.12.2014 16:08	<a href="#">Anzeigen</a>
Schüler 5	02.12.2014 12:19	<a href="#">Anzeigen</a>
Schüler 6	02.12.2014 12:24	<a href="#">Anzeigen</a>
Schüler 7	02.12.2014 12:43	<a href="#">Anzeigen</a>

# Umfrage-Ergebnisse

Da bin ich unsicher.	6,7%
Das kann ich noch nicht.	0%
<b>3. Multiple-Choice-Frage</b>	<b>Prozent</b>
Ich kann entscheiden, ob eine proportionale Zuordnung vorliegt. (S. 38, 39, 48)	
Das kann ich.	60%
Da bin ich fast sicher.	26,7%
Da bin ich unsicher.	13,3%
Das kann ich noch nicht.	0%
<b>4. Multiple-Choice-Frage</b>	<b>Prozent</b>
Ich kann proportionale Zuordnungen zeichnerisch darstellen. (S. 38, 41)	
Das kann ich.	33,3%
Da bin ich fast sicher.	53,3%
Da bin ich unsicher.	13,3%
Das kann ich noch nicht.	0%
<b>5. Multiple-Choice-Frage</b>	<b>Prozent</b>
Ich kann Aufgaben zu proportionalen Zuordnungen mit dem Dreisatz lösen. (S. 42, 43)	
Ich kann es.	33,3%
Da bin ich fast sicher.	6,7%
Da bin ich unsicher.	46,7%
Das kann ich noch nicht.	13,3%

# BYOD in SCHULE

Dietmar Kück

## Beispiel 3: Digitales Klassenzimmer: Orga

The screenshot shows a web-based interface for classroom management. The top navigation bar includes 'its', 'Kurse', 'Projekte', 'Kalender', 'Bibliothek', 'sofatutor', 'betbermarks', 'SH OnlineLernCenter', 'Bocherhallen', and 'scook'. The main content area is divided into several sections:

- Zu korrigierende Aufgaben:** Keine neuen Aufgaben.
- Termine Klassenarbeiten:**
  - Deutsch: 24.02. + 25.05.
  - Englisch: 19.02. + 03.06.
  - Mathe: 03.03. + 10.05.
  - Musiktest: 14.04.
  - Gesellschaft: 20.04.
  - NuT: 25.04.
- Stundenplan:**

Montag	Dienstag	Mittwoch	Donnerstag	Freitag
Religion	Deutsch	Deutsch	Kunst	Deutsch
Religion	Deutsch	Deutsch	Kunst	KLS
Englisch	Holz/PC	Mathe	Musik	Englisch
Englisch	Holz/PC	Englisch	Musik	Englisch
NuT	Mathe	Gesell	Mathe	Sport
NuT	Mathe	Gesell	Mathe	Sport
- Klassendienste:** Tafeldienst, Fegedienst, Ordnungsdienst. Includes an illustration of a greenboard and a trash can.
- Wichtige Termine:**
  - 28. April 2016:** Girls- & Boys' Day
  - 03. Mai 2016:** Englisch-Wettbewerb 10-11 Uhr Aula (blauen oder schwarzen Stift mitzubringen!)
  - 12. Mai 2016:** Bundesjugendspiele (10:45 Uhr auf dem Sportplatz der Scharbeutzer Straße); Ganztagskurse finden statt!
  - 22. bis 24.6.2016:** Schulfrei wegen Abschlussprüfungen (mit Arbeitsaufträgen als Hausaufgabe)
  - 7. Juli 2016:** Tag der Bühne



# Unterrichtsplanung


Planer

Thema hinzufügen Thema Aktionen Anzeigen Diese Woche (Mo 3 - So 9) Alle meine Pläne anzeigen Tabelle Liste

**PROPORTIONALE ZUORDNUNG**

Plan ausblenden

Plan hinzufügen Aktion Auswählen

Plan	Beschreibung	Datum	Unterrichtsstunden	Anforderungen	Ressourcen	Aktivitäten
<input type="checkbox"/> Proportionale Zuordnungen (Dreisatz) In Geschichten und im Alltag	 <p>(C) <a href="#">CC-BY-SA Hermann</a> "DreisatzProportionalBa" <a href="#">Klicken zum Bearbeiten Beschreibung</a></p>	26.09 - 10.10	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Proportionale Zuordnungen in Diagrammen erkennen</li> <li>2. Proportionale Zuordnungen zeichnerisch darstellen</li> <li>3. Aufgaben zu proportionalen Zuordnungen lösen</li> </ul> Anforderungen hinzufügen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Interaktive Übung: Tabellen</li> <li>Wichtig für die Arbeit</li> </ul> Ressource hinzufügen	<ul style="list-style-type: none"> <li>Filmauswertung</li> <li>Interaktive Übungen: Lerngeschichte und Aufgaben</li> <li>Interaktive Übungen: Tabellen und Diagramme</li> <li>Check dein Wissen</li> <li>Checkliste - ich kann's!</li> <li>Teste dich!</li> </ul> Aktivität hinzufügen

# BYOD, Lernplattform und

- Digitale Schulbücher & Lernangebote der Schulbuchverlage
- Audio-Visuelle Medien
- Digitale Lernangebote
- Apps & Software
  - Learningapp.org, Quizlet.com
  - OER - Open Educational Resources
  - Gamification
- Mobile Endgeräte als Produktionswerkzeug



Foto: CC0 hands - geralt - pixabay#1167618

**BYOD in SCHULE**  
Dietmar Kück

Mehr Zeit zum Fördern, Coachen & Begleiten  
**Lehrer → Lernbegleiter**



Foto: CC0 network - Peggy\_Marco - pixabay#1019778


## Herausforderungen

- Veränderungsmanagement in Schule:  
Kultur des Gelingens
- Stabile IT
- Schaffung einer Kultur des Teilens
- Zeit für neue Aufgabenformate,  
Unterrichtsentwicklung
- Neue Prüfungsformate („Abitur mit Internet“)
- Änderung des Schulgesetzes ✓

## **BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

# Besondere Erfolge

<b>Amtliche Abkürzung:</b> HmbSG	<b>Quelle:</b> 
<b>Fassung vom:</b> 15.09.2016	<b>Gliederungs-Nr:</b> 223-1
<b>Gültig ab:</b> 24.09.2016	
<b>Dokumenttyp:</b> Gesetz	

---

**Hamburgisches Schulgesetz  
(HmbSG)  
Vom 16. April 1997**

**§ 98 b  
Pädagogische Netzwerke und Lernportale**

(1) Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler ist die zuständige Behörde befugt, schulische elektronische Lernportale und pädagogische Netzwerke zu betreiben und im Unterricht einzusetzen. Der Einsatz soll der Erschließung von Informationen durch die Schülerinnen und Schüler und dem Ziel dienen, die Funktionsweise, die Vor- und Nachteile sowie Risiken sozialer Netzwerke pädagogisch aufzuarbeiten. Der Einsatz beinhaltet insbesondere die elektronische Kommunikation von Schülerinnen und Schülern untereinander, die pädagogische Arbeit mit digitalen Endgeräten sowie die Erstellung, Bearbeitung und den Abruf

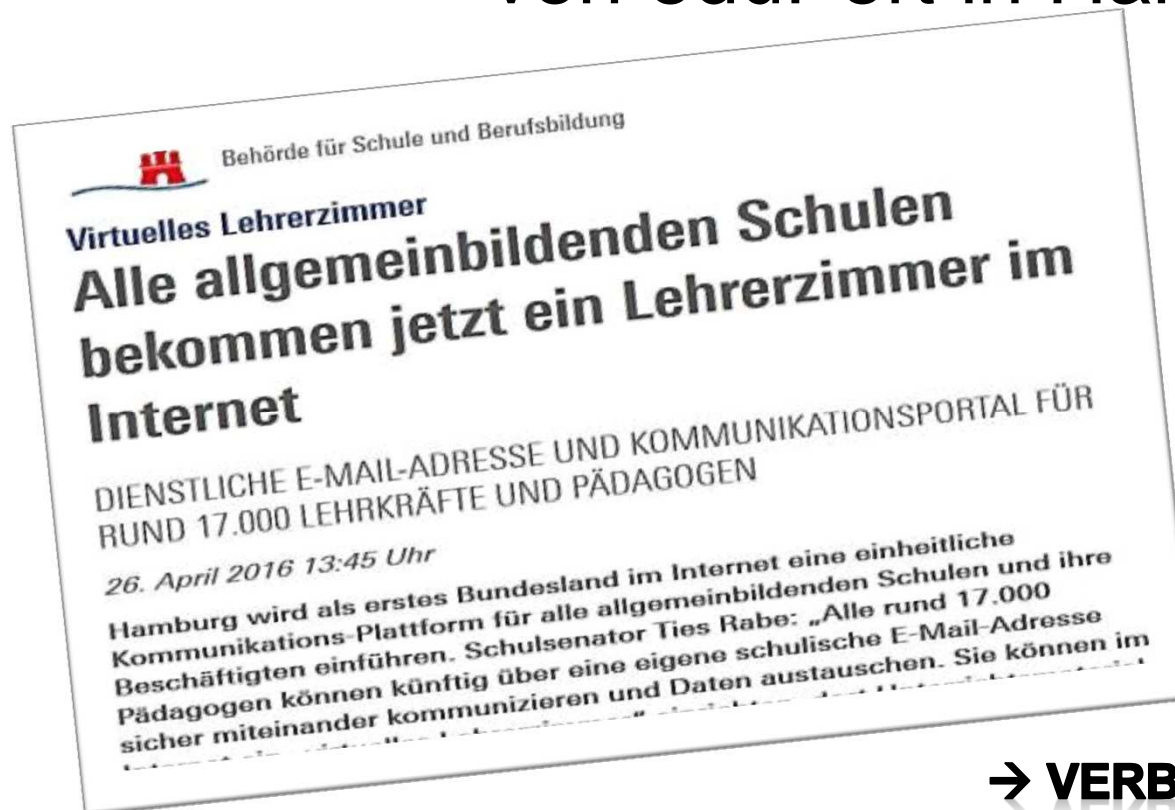
Weitere Infos zum HH Schulgesetz



**BYOD in SCHULE**

Dietmar Kück

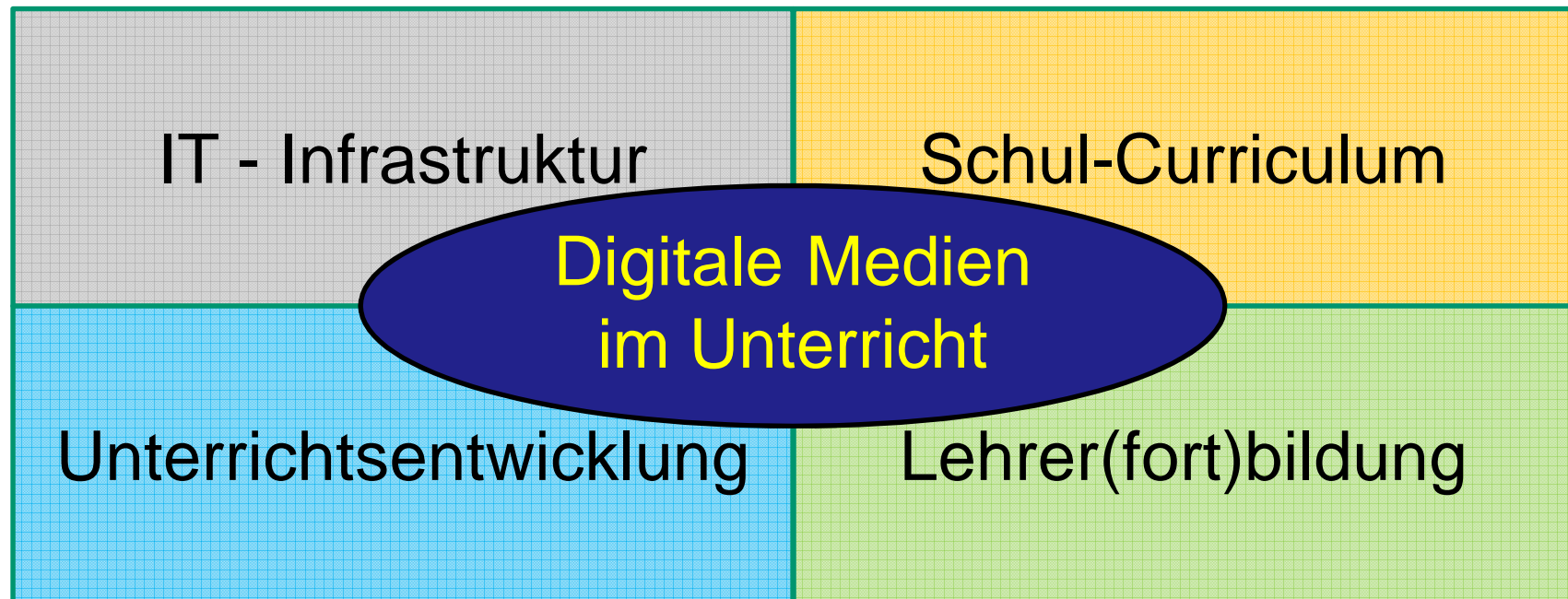
# Pressemitteilung: Einführung von eduPort in Hamburg



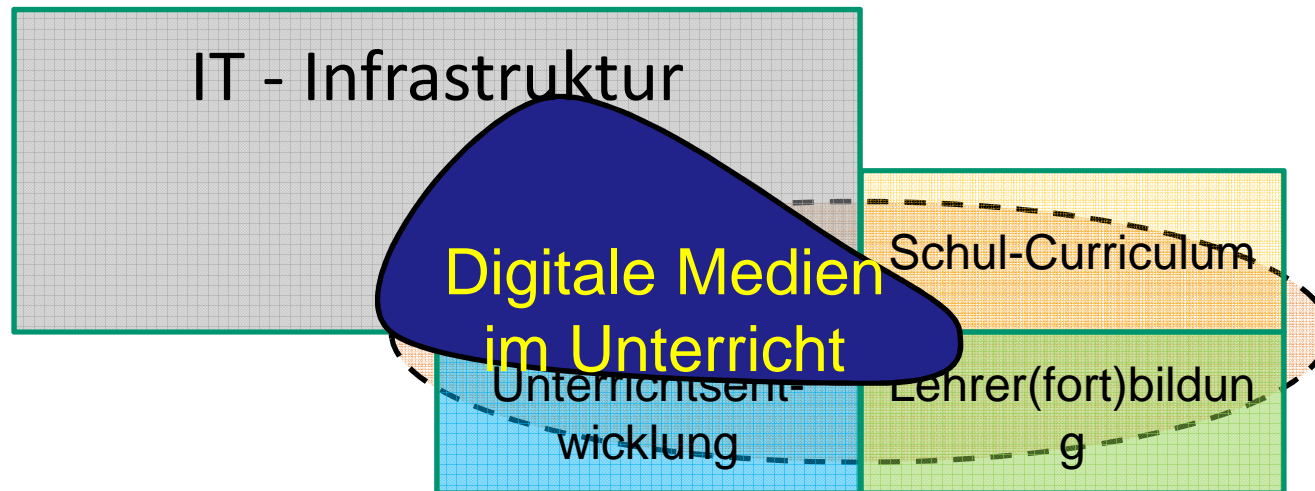
→ **VERBINDLICHKEIT**

Quelle: <http://www.hamburg.de/pressearchiv-fhh/5899648/2016-04-26-eduport/>

# Bildung in einer digitalen Welt



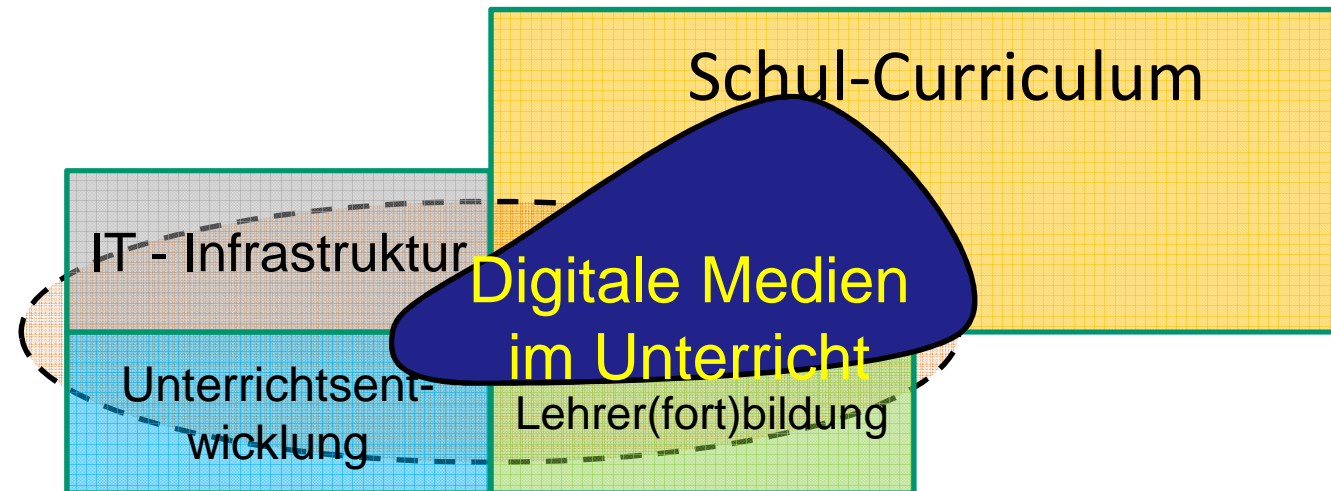
# Bildung in einer digitalen Welt - Bausteine



Idee: Arthur Gottwald, BSB

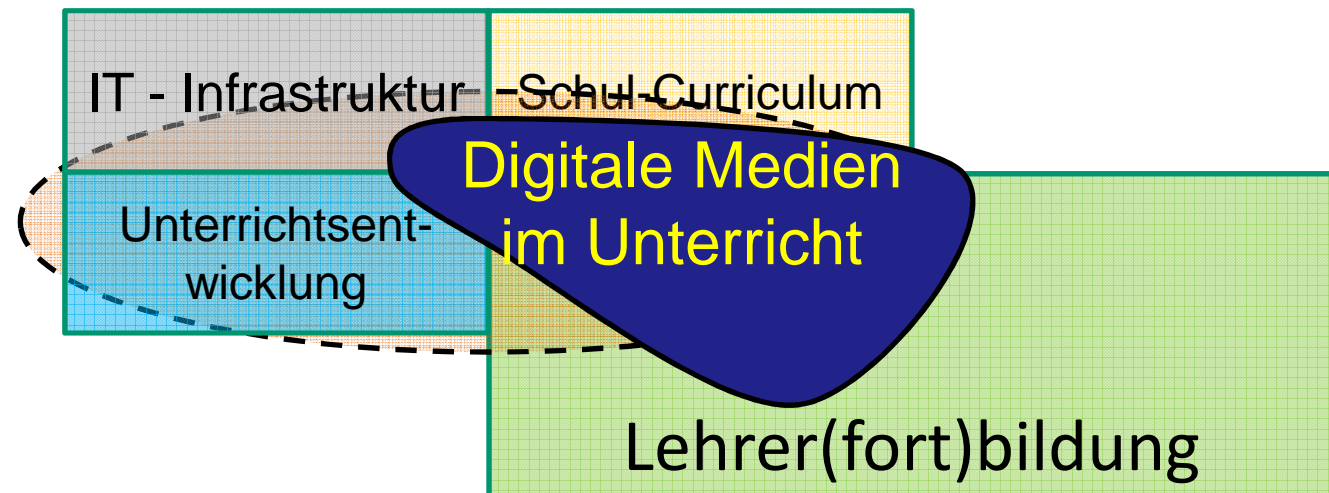


# Bildung in einer digitalen Welt - Bausteine



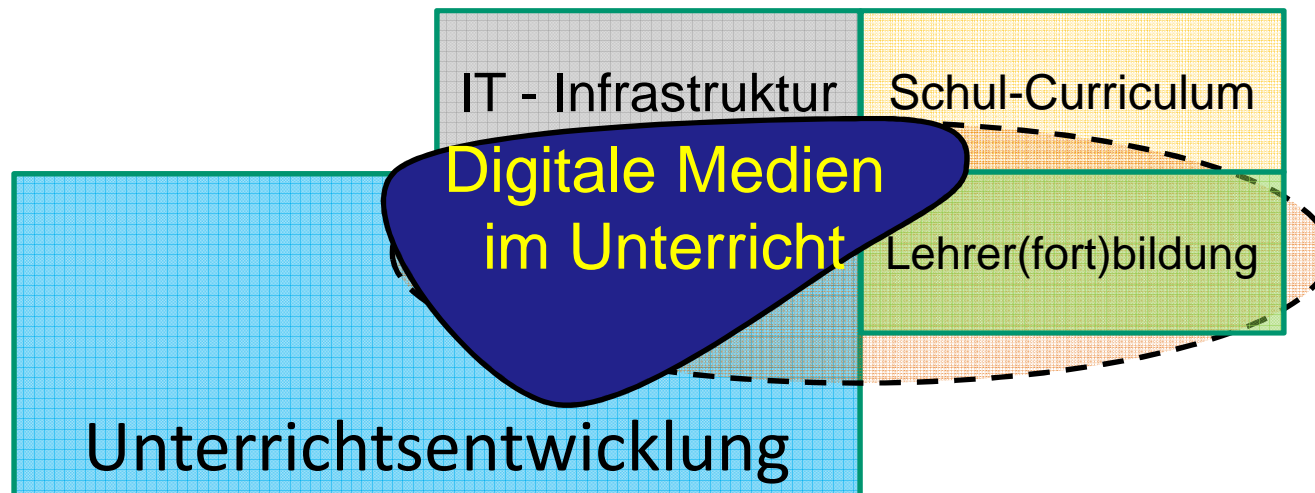
Idee: Arthur Gottwald, BSB

# Bildung in einer digitalen Welt - Bausteine



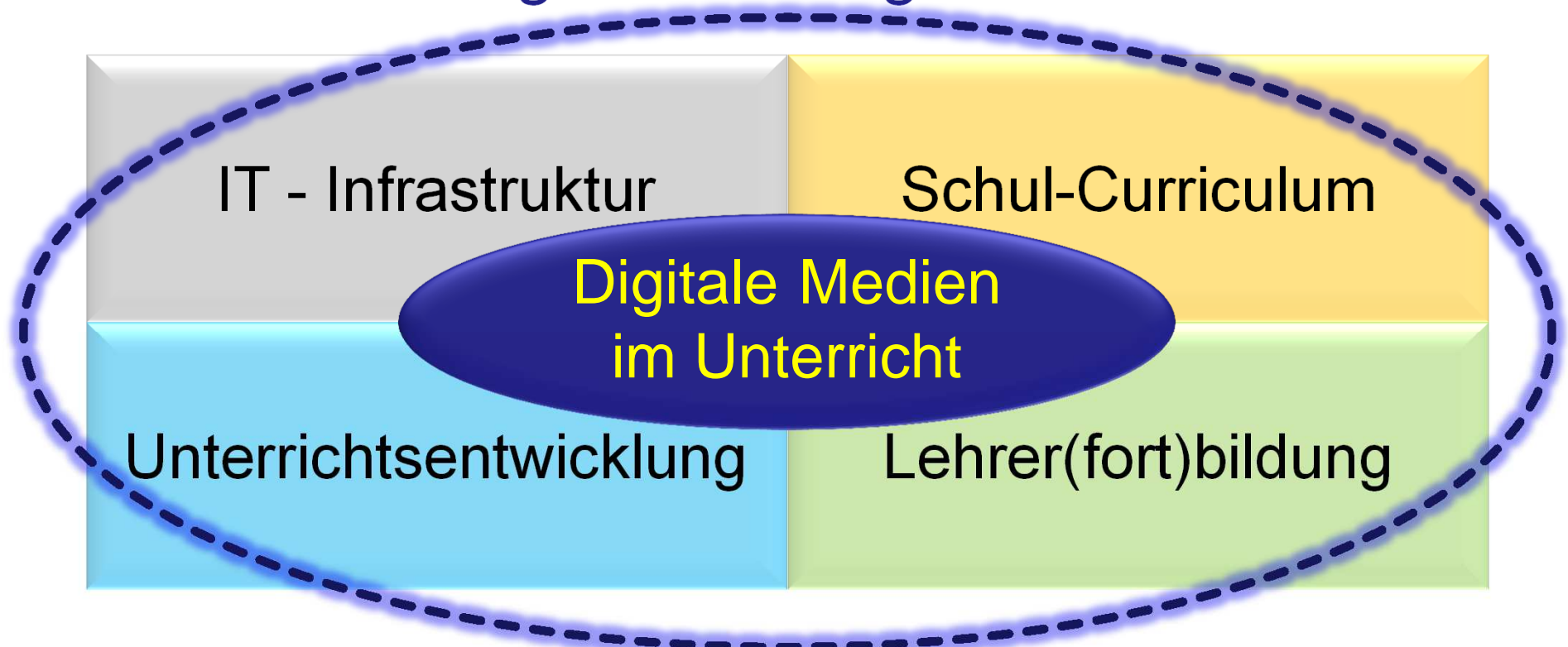
Idee: Arthur Gottwald, BSB

# Bildung in einer digitalen Welt - Bausteine



Idee: Arthur Gottwald, BSB

# ***Gelingsbedingungen: Bildung in einer digitalen Welt***



**Dietmar Kück**

**Schulentwicklung**

Idee: Arthur Gottwald, BSB HH

**Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit**

*ZEIT Konferenz Schule & Bildung 2016:*

**Bring Your Own Device –  
systematischer Einsatz digitaler Medien**

**Dietmar Kück**

[www.schulBYOD.de](http://www.schulBYOD.de)



Smartphone  
Device  
Lernplattform  
Schule  
Implementierung  
BYOD-in-Schule  
Austausch  
Fortbildungen  
Zugangsportale  
BYOD  
Tablet  
Medien  
Digitale  
Unterricht  
Notebook  
Technische-Infrastruktur  
Universität  
Schulbehörde  
systematisch  
Lernangebote  
Evaluation  
Hamburg  
Schüler  
Your  
Bring  
WLAN  
Breitbandig  
Cloud  
Pädagogisch  
Jugendschutzfilter  
Einverständniserklärungen  
Gelingen  
bedingungen  
Own  
Lehrer  
Schulentwicklung  
Internetanschluss  
Schulträger  
datenschutzkonform  
Fortbildungen  
Zugangsportale

# Literatur

- Kammerl, Rudolf/Unger, Alexander/Günther, Silke/Schwedler, Anja (2016): BYOD – Start in die nächste Generation. Abschlussbericht der wissenschaftlichen Evaluation des Pilotprojekts. Hamburg: Universität Hamburg.
- MPFS – Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (2015): JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. Stuttgart. Online unter: [http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM\\_2015.pdf](http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf15/JIM_2015.pdf), zuletzt geprüft am 5.11.2016.
- BSB (2016): Alle allgemein .... Online unter <http://www.hamburg.de/pressearchiv-fhh/5899648/2016-04-26-eduport>, zuletzt geprüft am 5.11.2016
- BSB – Behörde für Schule und Berufsbildung (o. J.): Start in die nächste Generation. Online unter: <http://www.hamburg.de/start-in-die-naechste-generation/> (zuletzt geprüft am 5.11.2016).
- Bos, W./Lorenz, R./Endberg, M. (2015): Schule digital – der Länderindikator 2015. Vertiefende Analysen zur schulischen Nutzung digitaler Medien im Bundesländervergleich. Münster/New York: Waxmann.
- European Schoolnet (2015): BYOD Bring Your Own Device. A Guide for School Leaders Online unter: [http://fcl.eun.org/documents/10180/624810/BYOD+report\\_Oct2015\\_final.pdf](http://fcl.eun.org/documents/10180/624810/BYOD+report_Oct2015_final.pdf) (zuletzt geprüft am 5.11.16)
- Heinen, R./ Kerres, M./Schiefner-Rohs, M. (2013): Bring your own device. Private, mobile Endgeräte und offene Lerninfrastrukturen an Schulen. In: Karpa, D./Eickelmann, B./Grafe, S. (Hrsg.), Theorie und Praxis der Schulpädagogik. Bd. 19. Digitale Medien und Schule. Zur Rolle digitaler Medien in Schulpädagogik und Lehrerbildung. Immenhausen bei Kassel: Prolog, S. 1–18.