

MIT.SYSTEM

INFOS, TIPPS & PREISE FÜR BILDUNGSEINRICHTUNGEN

II.19

BVC
IT-LÖSUNGEN



IT von Mensch zu Mensch

BVC-Lösungen · Systemhaus und Fachhandel für individuelle IT-Lösungen
Konfigurationen · Drucker · Projektoren · Netzwerke · Administration · Hauseigene Werkstatt
Inkompetenter Ansprechpartner in Berlin - Rudow im Zwickauer Damm 5

Digitale Schule gestalten

Die Herausforderung meistern

Wie Schule Lernprozesse unterstützen kann

Smarte Hardware für smarte Bildung

Das ASUS Education Programm

Digitales Klassenzimmer

Modular mit der digitalen Tafel unterrichten

Dies & Das

Künstliche Intelligenz, YouTube und Webinare

BVC für Bildungseinrichtungen

www.bvc-computer.de

VORWORT

Liebe Leserinnen und Leser,

vielen Dank, dass Sie sich Zeit nehmen, um sich in unserer halbjährlich erscheinenden Broschüre „Mit.System“ über die aktuellen Entwicklungen des digitalen Lernens zu informieren. Wieder einmal möchten wir IT-Verantwortliche, aber auch alle anderen interessierten Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter von Bildungseinrichtungen mit Hintergrundwissen, Konzepten und Informationen zu geeigneter Hardware versorgen.

Es ist immer wieder eine Herausforderung für Pädagogen, Bilder und Filme so im Unterricht zu präsentieren, dass alle Schülerinnen und Schüler das Gezeigte optimal aufnehmen können. In diesem Heft wollen wir klären, wie geeignete Geräte dabei helfen, Informationsverluste zu vermeiden.

Auch die Ausstattung mit Notebooks ist ein wiederkehrendes Thema an Schulen. Der Hersteller ASUS bietet mit seinem Education Programm Notebooks und Convertibles besondere Konditionen für den Bildungssektor. Gemeinsam mit der Software „Shape the Future“ von Microsoft ist ein sehr attraktives Angebot für Schulen entstanden. Weitere Infos finden Sie auf Seite 6.

Promethean Boards bilden neben interaktiven Projektoren eine Alternative zur guten alten Schultafel. Angelehnt an das SAMR-Modell nach Puentedura veranschaulichen wir eine stufenweise Integration der digitalen Tafel in das Unterrichtsgeschehen. Mehr dazu auf Seite 8.

Wir hoffen, Sie wieder mit interessanten Beiträgen zu versorgen. Sollte Sie ein Thema, dem wir uns bislang noch nicht gewidmet haben interessieren, schreiben Sie uns gerne eine Nachricht an info@bvc-computer.de. Die Chancen stehen gut, dass Ihr Thema auch für andere interessant ist und den Weg in die nächste Ausgabe findet.

Es grüßt Sie herzlich



Björn Böttcher
Geschäftsführer
BVC IT-Lösungen



IMPRESSUM

BVC Computerhandel GmbH
Zwickauer Damm 5, 12353 Berlin

Fon: +49 (0)30 2005 66 -6

Fax: +49 (0)30 2005 66-86

info@bvc-computer.de

www.bvc-computer.de

Geschäftsführer: Björn Böttcher
Handelsregister: Berlin Charlottenburg, HRB 76142
Steuernummer: 29/248/30164
USt-IDNr. DE 813 006 697

Druck: Onlineprinters GmbH,
Rudolf-Diesel-Str. 10, 91413 Neustadt a.d. Aisch



DIE HERAUSFORDERUNG MEISTERN

WIE SCHULE LERNPROZESSE UNTERSTÜTZEN KANN

Es ist alles andere als leicht, Unterrichtsinhalte gut zu strukturieren und optimal für die ganze Schülerschaft aufzubereiten. Das gilt auch für den digitalen Unterricht. Jeder Lehrer arbeitet unter anderen Bedingungen, unterrichtet sein Fach auf unterschiedliche Weise und vermittelt Lerninhalte an Schüler verschiedener Stufen mit unterschiedlichen Fähigkeiten. Es ist nahezu unmöglich, die komplexe individuelle Situation in Klassenzimmern zu vereinheitlichen, deshalb gibt es auch nicht „die eine Lösung“ zur Verbesserung der Lernsituation. Dennoch gibt es einige Dinge, die berücksichtigt und verbessert werden können, um alle Schüler/innen sowohl mental als auch physisch besser zu erreichen.

Jedes Kind hat ein Recht auf Bildung. Dieses wird jedoch nicht gewährleistet, indem alle Schüler auf dieselbe Weise gefördert und gefordert werden. Wirkliche Inklusion ist erst dann erreicht, wenn jeder Schüler genau die Unterstützung erhält, die er auch benötigt. Wie wäre es, wenn Lehrer tatsächlich die individuellen Bedürfnisse jedes Schülers erfüllen könnten?

In den letzten Jahren hat sich in den Klassenzimmern vieles verändert. Dies betrifft die Didaktik ebenso wie die Art der Beteiligung der Schüler am Unterricht. Heute wachsen Kinder von klein auf mit IT-Technologie heran. Die Frage, wie Lehrer mithilfe moderner Technologie den Lernprozess von Schülern optimal unterstützen können steht nach wie vor im Raum.

Eine Studie von Epson zeigt, dass 40 % der Lehrenden einen Zusammenhang zwischen dem guten oder schlechten Erkennen von Abbildungen auf einem Display während des Unterrichts und den darauffolgenden Noten in Tests oder Klausuren erkennen.

Die Sitzordnung in der Klasse und die Größe der Bildschirme sowie deren Auflösung spielen eine wichtige Rolle bei der Wahrnehmung von Lerninhalten. Da Lern-, Arbeits- und Lebensumgebungen heute von Technologie dominiert werden, muss diese Technologie auch den schulischen Anforderungen gerecht werden.

”

Es darf nicht sein, dass die Sitzordnung im Klassenzimmer darüber entscheidet, welche Noten die Schüler in den Arbeiten schreiben.

Die Sitzordnung im Klassenzimmer sollte keinen Einfluss auf die Ergebnisse von Schülern bei Tests und Klausuren haben.

Ein Beispiel hierfür ist die Verwendung audiovisueller (AV) Technologien in Unterrichtsstunden. Lehrende verwenden Bildschirme nahezu täglich als Hauptelemente einer motivierenden Lernerfahrung. Verschiedene Institutionen, darunter die Weltgesundheitsorganisation, weisen darauf hin, dass Lerninhalte, die visuell gestützt und interaktiv erarbeitet werden, deutlich besser behalten werden, als solche, die im Frontalunterricht vermittelt werden. Viele Lehrer verwenden im Klassenzimmer jedoch immer noch Flachbildschirme, Whiteboards, Blackboards oder sogar Fernseher. Dies ist problematisch. Die Epson Studie belegt, dass etwa 58 % der Schüler nicht in der Lage sind, alle Inhalte auf einem Flachbildschirm mit 70 Zoll (ca. 178 cm) Bilddiagonale richtig zu erkennen. Dies bedeutet, dass in einem Klassenraum mit Flachbildschirm mehr als die Hälfte der Schüler nicht alle Lerninhalte zufriedenstellend vermittelt bekommen.

Es ist an der Zeit, allen Schülern eines Klassenzimmers die gleichen Chancen zu geben, dem Unterricht ungestört zu folgen. Dies ist die Grundvoraussetzung, um unmotivierte Schüler zu motivieren und leicht ablenkbare Schüler zu faszinieren. Es darf keine kostbare Zeit und kein Geld mehr in ungeeignete Technologien investiert werden. Stattdessen sollten die Chancen genutzt werden, Horizonte zu erweitern, Interessen zu wecken und den Weg für aktives Lernen zu ebneten.



Mit digitalen Hilfsmitteln lassen sich Schüler und Schülerinnen besser in den gemeinschaftlichen Unterricht integrieren. Sie sind motivierter und nehmen so aufmerksamer am Unterrichtsgeschehen teil.

Beginnen Sie am besten damit, die passende Darstellungsgröße für den Raum zu ermitteln.

Diese einfache Entscheidung ist sehr wichtig: Inhalte müssen deutlich angezeigt werden, damit Ihr Unterricht effektiv ist.

An einem Schreibtisch mit zu kleinem Monitor fällt das Arbeiten schwer: Das Sehen strengt an und Bildschirminhalte sind schlechter zu erkennen. Genau aus diesem Grund ist es wichtig, dass Sie die richtige Darstellungsgröße für Ihren Klassenraum wählen.

Bei der korrekten Größe haben alle Schüler im Raum den Eindruck, sie würden die dargestellten Inhalte wie an einem Bildschirm auf ihrem Tisch sehen. Das gilt auch für diejenigen, die am weitesten von der Projektionsfläche entfernt sitzen. Der „Snellen-Sehtest“ besagt: Soll ein Bild, das doppelt so weit entfernt ist in derselben Größe erscheinen, müssen Höhe und Breite ebenfalls doppelt so groß sein – die Fläche vervierfacht sich dabei.

Keine Reflexionen

Im Gegensatz zu unentspiegelten Flachbildschirmen gibt es bei Projektionen keine Reflexionen. Sie verfügen über eine automatische Helligkeitsanpassung, die die Helligkeit der Projektion entsprechend den Lichtverhältnissen im Raum anpasst. Das bedeutet, Bilder und Filme sind immer klar und deutlich zu erkennen.

Sehen ohne Einschränkungen

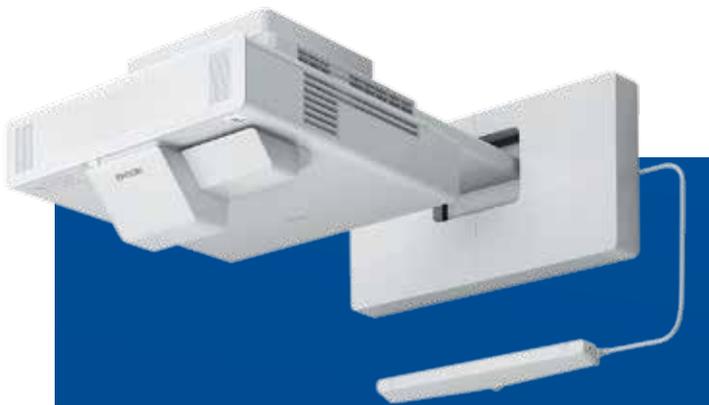
Einige Flachbildschirme besitzen einen eingeschränkten Betrachtungswinkel, so dass die dargestellten Inhalte schwerer erkennbar sind, wenn man außerhalb des Blickwinkels sitzt. Bei Projektoren ist dies nicht der Fall, denn es gibt keinen maximalen Abbildungswinkel. Egal, wo die Schüler sitzen. Alles ist gut zu sehen.

Benötigen Sie eine All-In-One-Lösung?

Müssen Inhalte von Mobilgeräten kabellos dargestellt werden? Benötigen Sie Kommentare oder Anmerkungen zu Präsentationen? Ein Projektor erfüllt auf Wunsch alle diese grundlegenden Anforderungen.

WAS GUTE DIGITALE HILFSMITTEL AUSMACHT

- » Sie unterstützen selbständiges Lernen.
- » Sie fördern die Entwicklung von Kompetenzen.
- » Sie animieren über mehr als einen Sinn und nehmen so auch Schüler mit, die eine Sprachbarriere überwinden müssen oder Inhalte visuell besser aufnehmen können als akustisch.
- » In Datenform aufbereitete Lehrtexte lassen sich automatisch übersetzen und vorlesen.
- » Sie ermöglichen die Nutzung unterschiedlicher Medienformate, z.B. die Aufzeichnung von Vokabeln, um die Aussprache zu korrigieren.
- » Sie ermöglichen die Vernetzung von Usern, um gemeinsam an Lösungen zu arbeiten.
- » Sie ermöglichen die Vernetzung von Geräten, um von Zuhause aus Aufgaben bearbeiten zu können.
- » Sie unterstützen die Lehrkräfte bei der Verwaltung und der Diagnose von Lernfortschritten.
- » Sie sind flexibel. So können Aufgaben an regionale Problemstellungen angepasst werden.
- » Sie verfügen über Analysefunktionen, damit Lehrmittelverlage Lernprozesse anonymisiert auswerten können.



EPSON®
EXCEED YOUR VISION

ULTRAKURZDISTANZPROJEKTOR

EPSON EB-1485Fi

Großes Bild bei ultrakurzem Abstand ohne Schattenbildung. Epson 3LCD-Lasertechnologie für augenschonende kontrastreiche Projektionen und lange Lebensdauer. Wahl von zwei Bildformaten 16:9 und 16:6 (16:6: sehr breites Bild bis 120 Zoll interaktiv). Fingertouch- und Stiftfunktion, Multiprojektion interaktiv bis zu 2 Projektoren möglich, nicht-interaktiv bis zu 4 Projektoren. HDBaseT-Anschluss: zusammen mit dem mitgelieferten HDBaseT-Senders können Bild, Ton und Interaktivität bis zu 30 m übertragen werden. 16 W Lautsprecher für überzeugenden Klang. Vielseitige Anschlussmöglichkeiten.

Projektion zoombar bis zu 120 Zoll (2,84 m)
 Projektionssystem 3LCD-Technologie
 Auflösung WUXGA, 1.920 x 1.080, 16:9, Full HD
 Lebensdauer Laserlichtquelle bis zu 30.000 h im Eco-Modus
 Besondere Funktionen Interaktivität durch Fingertouch oder Stift,
 Inhalte mobiler Geräte projizieren, Splitscreen, Projektoren koppelbar

**EDUCATION-SONDERPREISE
AUF ANFRAGE**

4.379,- €

Alle Preise inkl. 19% MwSt.



EPSON®
EXCEED YOUR VISION

MOBILE DOKUMENTENKAMERA

EPSON ELPDC21

Overhead- und Episkop-Projektion war gestern. Heute kommen moderne Dokumentenkameras zum Einsatz. Vorhandene transparente oder nicht-transparente Vorlagen, Bücher und 3D-Objekte können schnell und einfach in den Unterricht oder Vortrag integriert werden. Dies vereinfacht die Visualisierung maßgeblich. Die Inhalte müssen nicht kostspielig auf Folie übertragen werden – das schont auch die Umwelt.

Zoom Optischer Zoom: 12-fach, Digitalzoom: 10-fach
 Auflösung 1.920 x 1.080, Full-HD
 Aufnahmebereich bis DIN A3
 Bildanpassung Automatische Belichtungsfunktion, Schwarzweiß,
 Helligkeitsanpassung, Kontrastanpassung,
 Bildrotation, Mikroskopmodus
 Besondere Funktionen Autofokus, Standbild, Zoom, Split-Screen

498,- €

Alle Preise inkl. 19% MwSt.



SMARTE HARDWARE FÜR SMARTE BILDUNG

DAS ASUS EDUCATION PROGRAMM

Das ASUS Education Programm bietet speziell für den Bildungsbereich ausgewählte Top-Hardware. Jedes Gerät ist für anspruchsvolle Anforderungen entwickelt, extrem robust und zuverlässig, einfach zu bedienen, umfassend ausgestattet, fortschrittlich vernetzt und optimal auf ein breites Einsatzspektrum in Schulen und Universitäten ausgerichtet.

- » Vom Notebook bis hin zur 2-in-1-Lösung – das Education Programm umfasst die ganze ASUS Kompetenz für medien-gestütztes Lernen in vernetzten Klassenzimmern und Hörsälen.
- » Hardware speziell für Schul- und Hochschulverwaltungen.
- » Auf höchste Haltbarkeit und Zuverlässigkeit getestet.
- » Unabhängig zertifizierte Qualität.

Ein starkes Kombipaket: ASUS & Shape the Future von Microsoft

Stark vergünstigte Hardware mit rabattierter Windows-Lizenz

Microsoft hat die Mission, jedem Lernenden die Möglichkeit zu geben, mehr im Leben zu erreichen. Zu diesem Zweck hat das Unternehmen das **Shape the Future-Programm** entwickelt. Gemeinsam mit ausgewählten Herstellern und deren Hardware werden die Windows-Lizenzen vergünstigt vertrieben. ASUS mit seinem **ASUS Education Programm** ist ein solcher Microsoft-Partner.

Die beiden ASUS Vivobooks auf der rechten Seite und weitere ausgewählte ASUS Notebooks mit Windows 10 Pro sind für Bildungseinrichtungen zu attraktiven Sonderkonditionen im Shape the Future-Programm erhältlich.

Wir von BVC IT-Lösungen sind qualifizierter **ASUS Education Partner**. Gerne beraten wir Sie zu diesem Thema. Wenden Sie sich dazu bitte einfach direkt per Telefon oder E-Mail an uns: +49 (0)30-2005 666 oder info@bvc-computer.de.





DER STYLISCHE 14 ZOLL NOTEBOOK-ALLROUNDER

ASUS VIVOBOK E14 E406MA

Möglichst viel flexible Leistung vereint in einem möglichst mobilen und schicken Notebook – diese Aspekte standen bei der Entwicklung des ASUS VivoBook E14 E406MA im Fokus. In der Schule überzeugt das Notebook mit smarterer Intel Prozessorkraft, exklusivem ASUS SonicMaster-Soundsystem, praktischer Konnektivität und hohem Bedienkomfort.

Prozessor	Intel® Celeron® N4000, 2x 1,10 GHz
Auflösung	1920 x 1080 Pixel (Full HD)
Arbeitsspeicher	4 GB Onboard
Festplatte	64 GB
Display	14", matte Oberfläche
Gewicht	1.300 g

357,- €
inkl. 19% MwSt.

WINDOWS 10 CONVERTIBLE FÜR DEN UNTERRICHT

ASUS VIVOBOK FLIP 14 TP412UA

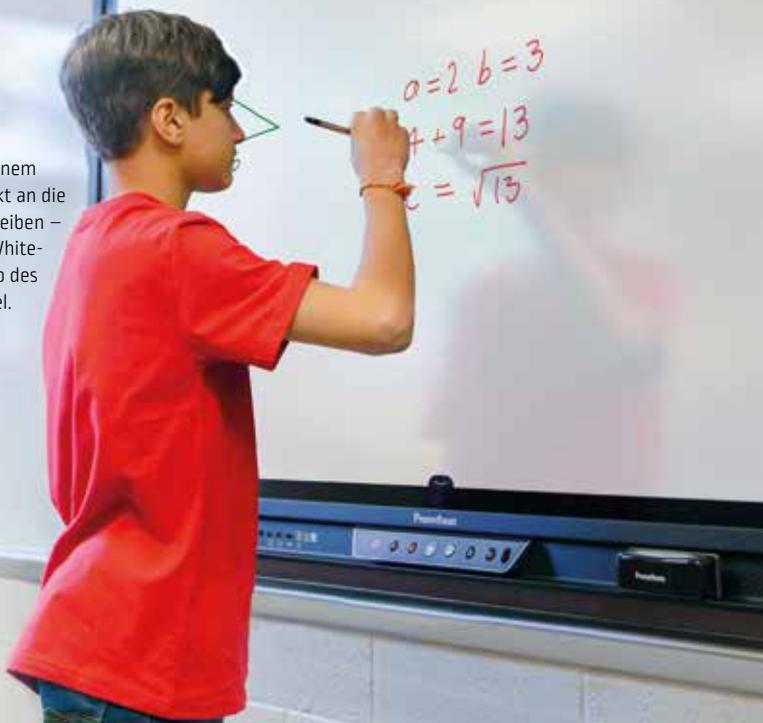
Das ASUS VivoBook Flip 14 TP412UA bietet mit seinem stylischen, 1500 g leichten Metallic-Design und dem brillanten 14" großen und um 360° frei drehbaren NanoEdge-Touchdisplay geniale Multifunktionalität mit hoher Mobilität. Ob als klassisches Notebook, gigantisches Tablet oder Entertainment-Bühne – dank effizientem Intel Core Prozessor, langen Akkulaufzeiten, umfangreicher Vernetzbarkeit und Windows 10 Pro ist das TP412UA nicht nur in der Schule, sondern auch unterwegs ein perfekter Begleiter.

- + Schön leicht und flexibel
- + NanoEdge-Touchdisplay
- + Ultramobiles Design
- + Leistungsstark und schnell

Prozessor	Intel Core i5 (8. Generation) 8250U, 4x 1,60 GHz
Auflösung	1920 x 1080 Pixel (Full HD)
Arbeitsspeicher	8 GB DDR4 (erweiterbar)
Festplatte	256 GB SSD
Display	14" Wide-View, Fingertouch, glänzende Oberfläche
Akkulaufzeit	bis zu 10 Stunden mit Schnelllade-Funktion
Gewicht	1.500 g

479,- €
inkl. 19% MwSt.

Mit nur einem Klick direkt an die Tafel schreiben – mit der Whiteboard App des ActivPanel.



Dank des ActivPanel Menüs lassen sich alle unterrichtsrelevanten Werkzeuge jederzeit mit nur einem Fingertip aufrufen und benutzen.



Digitales Klassenzimmer

MODULAR MIT DER DIGITALEN TAFEL UNTERRICHTEN

Die Klassenzimmer-Ausstattung mit digitalen Tafeln ist eine konsequente Folge der Digitalisierung und wird vom Digitalpakt Schule gefördert. Diese interaktiven Displays stellen nicht nur einen Ersatz für die Kreidetafel dar, vielmehr fungieren die Systeme als Technologie-„Hub“ im Klassenzimmer. Mit der richtigen Funktions- und Software-Ausstattung werden die Displays zur zentralen Schnittstelle für Lern- und Unterrichtswerkzeuge. Der bisherigen Hauptaufgabe einer Tafel, nämlich der funktionalen Visualisierung des Unterrichtsverlaufs und der Ergebnisse mittels Tafelbilder, ist die digitale Tafel uneingeschränkt gewachsen.

Der Einsatz der digitalen Tafel im Unterricht richtet sich nach dem Lehrenden

Passend zum Anwender muss eine digitale Tafel fachübergreifend das Unterrichtsgeschehen wirksam unterstützen. Sie sollte daher einfach zu bedienen sein und zugleich ein Werkzeug für unterschiedlichsten Technologieeinsatz darstellen, also nicht nur einen niedrighwelligen Einstieg bieten, sondern auch einen komplexen vernetzten Technologie-Einsatz im Unterricht fördern.

Angelehnt an das SAMR-Modell nach Puentedura wird nachfolgend eine stufenweise Adaption der digitalen Tafel in das Unterrichtsgeschehen veranschaulicht.

Das Modell beschreibt, wie die Gestaltung des Unterrichts mittels digitaler Werkzeuge erweitert wird. Es dient zur Analyse der technischen Integration im Schulunterricht und ist ein mehrstufiges Konzept, das in die Ebenen Substitution (Ersatz), Augmentation (Erweiterung), Modification (Änderung) und Redefinition (Neubelegung/ Neugestaltung) gegliedert ist.

SAMR-Modell

Das SAMR Modell zeigt die stufenweise Adaption von Technologie auf.



LEHRER/IN UNTERRICHTET DIGITAL  LEHRER/IN UNTERRICHTET ANALOG	Unterricht mit Cloud-Lösungen ClassFlow.de/Classflow.at	Cloud	Nutzung multifunktionaler Online-Plattformen für zeit- und ortsunabhängiges Lehren und Lernen
	Unterricht mit 1:1 Schüler-Endgeräten ClassFlow Account / ActivCast	1:1 Schüler-Endgeräte	Versenden von Tafelbildern als digitale Arbeitsblätter an Schüler, einfache Aktivitäten und Anwendungen mit Endgeräten, mehr-direktionales Interagieren mit Schüler-Tablets und -Smartphones
	Unterricht mit Peripheriegeräten ActivCast, Bluetooth	Peripheriegeräte	Einsatz von Dokumentenkamera, Lehrer-Tablet, Einbindung von Robotern, digitalen Mess- und Musikinstrumenten
	Unterricht mit Tafelbild-Software ActivInspire-Schullizenz	Tafelbildsoftware	Unterrichten mit Tafelbildern, Zugriff auf fertige Inhalte wie Raster, Mathematikwerkzeuge und Materialien für jedes Unterrichtsfach
	Unterricht im Tablet-Modus mit Whiteboard und Apps ActivConnect Android Mini-PC	Apps	Anschrieb am digitalen Whiteboard, Verwendung von Bildern, Videos und Audio-Dateien, Einsatz von Office-Apps, Internet

© Promethean 2019 – Modulares Unterrichtsprinzip nach Werkzeug/Technologie-Adaption

Die ActivPanel von Promethean lassen sich flexibel, je nach Einsatzzweck, im Unterricht einsetzen – Dank umfassender Unterrichtssoftware wie ActivInspire, ClassFlow und den ActivPanel Werkzeugen.

Die Nutzung der digitalen Tafel nach Ebenen in einem mehrstufigen Modell

Erste Ebene: Ersatz (Substitution) der klassischen Kreidetafel. Diese Anwendung stellt einen niedrighschwelligem Einstieg dar. Ohne funktionelle Erweiterung wird das Display für den Tafelanschrieb und die Visualisierung von Tafelbildern genutzt. Eine reichhaltige Auswahl an Lineaturen, Farben, Formen, Vorlagen und Hintergründen wird flexibel für die Gestaltung und Gliederung des Tafelbilds genutzt.

Zweite Ebene: Nutzung mit erweiterten Funktionen (Augmentation). Neben der Möglichkeit digitale Tafelbilder vorzubereiten, sind Handschriften- und Texterkennung funktionale Erweiterungen. Die Nutzung von digitalen Inhalten erweitern das Tafelbild multimedial, das sich speichern, bearbeiten, reproduzieren, archivieren und teilen lässt.

Dritte Ebene: Eine dynamische Anpassung des Unterrichts (Modification). Unabhängig vom Dateiformat wird jeder Inhalt als neues Unterrichtsmaterial verwendet. Die digitale Tafel erlaubt die gemeinschaftliche Visualisierung, Konsolidierung und Strukturierung von Inhalten im Klassenverbund.

Vierte Ebene: Neue Unterrichtsmöglichkeiten gestalten (Redefinition). Mit Apps, Lernsoftware oder der Nutzung mobiler Endgeräte lässt sich mit der digitalen Tafel ein neuer Unterricht gestalten. Gemeinsame Lernspiele oder Interaktionen wie Ad-hoc-Feedback fördern die Dynamik.

Das ActivPanel passt sich dem Anwender modular an

Beim ActivPanel von Promethean, können Lehrkräfte niedrighschwellig mittels Tafelanschrieb beginnen und sukzessive, ohne weitere Investitionen oder Folgekosten, den Technologieeinsatz für die Aus- und Neugestaltung des Unterrichts erweitern. Die zum Lieferumfang gehörenden Softwarepakete bieten maximalen Spielraum für das erfolgreiche Unterrichten an der digitalen Tafel.

Promethean berät seit über 20 Jahren Bildungseinrichtungen in Sachen EdTech und steht für Investitionsschutz. Das Design des ActivPanel stellt sicher, dass aktuelle Investitionen nicht nur den Anforderungen von heute und morgen gerecht werden, sondern gleichzeitig die verschiedenen Kompetenzebenen des individuellen Anwenders berücksichtigt werden.



Promethean® ACTIVE PANEL TITANIUM

Das ActivPanel ist mehr als einfach nur eine digitale Tafel. Es ist das technologische Zentrum des digitalen Klassenzimmers. Das Premium-Modell wird mit einem umfassenden Softwarepaket ausgeliefert, das flexibel für on- und offline Anwendungen im Unterricht eingesetzt werden kann.

Bilddiagonale	75"
Auflösung	4K UHD (3840 x 2160 bei 60 Hz)
LCD-Betrachtungswinkel	178"
Maße & Gewicht	1764 x 1089 x 109 mm & 60 kg
Besonderheiten	parallele Erkennung von 20 Touchpunkten, WLAN, Bluetooth, externer PC nicht notwendig

4.799,- €
inkl. 19% MwSt.

DIES & DAS

MICROSOFT BILDUNG: WEBINAR-SERIE ZUM WEG ZUR „SCHULE DER ZUKUNFT“

Microsoft bietet für das Bildungswesen eine mehrteilige Seminarreihe, die sich mit dem Weg zur „Schule der Zukunft“ beschäftigt.

Die vergangenen Seminare stehen weiterhin Online zur Verfügung. Sie behandeln Themen wie „Kompetenzen im Zeitalter der KI“ oder die „Entwicklung eines Medienkonzepts: Leitfaden und Praxistipps“. Vielleicht ist auch für Sie etwas Interessantes dabei.

Hier finden Sie alle Webinare von Microsoft Bildung:
education.microsoft.com/microsoft-bildung-webinare

Einsatz von KI im Schulunterricht

Die Initiative D21 begleitet seit 20 Jahren die digitale Transformation in Deutschland. Akteure aus Wirtschaft, Politik, Wissenschaft und Zivilgesellschaft debattieren in diesem gemeinnützigen Netzwerk über die Herausforderungen der Digitalisierung. Aktuell geht es um den Einsatz künstlicher Intelligenz (KI) im Schulunterricht.

Folgende Punkte wurden von der Arbeitsgruppe Bildung am 28. Mai 2019 erarbeitet:

- » In Ländern wie den USA, Japan und China wird eine „schwache KI“ bereits in der Schule eingesetzt. Sie erfüllt klar definierte Aufgaben. Zur „schwachen KI“ zählen z.B. Textkorrekturen, Navigation und die Autovervollständigung bei Suchen.
- » Eine „starke KI“ wurde bisher noch nicht entwickelt.
- » Das Potential von KI liegt in der Entlastung bei Routineaufgaben wie der Bewertung von Tests. So können sich Lehrende verstärkt auf ihre Aufgaben bei der Stärkung der Sozial- und Schlüsselkompetenzen, der zwischenmenschlichen Ansprechbarkeit und der Wertevermittlung konzentrieren.
- » Ethische Grundwerte bilden selbstverständlich den Rahmen für den Einsatz selbstlernender Systeme.

Lesen Sie den vollständigen Bericht unter:

https://initiated21.de/app/uploads/2019/05/d21-denkipuls_schule_ki.pdf

LERNEN MIT YOUTUBE

Laut einer Studie des Rats für kulturelle Bildung nutzt mittlerweile fast jeder zweite Schüler im Alter von 12 bis 19 Jahren gezielt YouTube, um Inhalte aus dem Unterricht zu wiederholen und zu lernen. Das ist das Ergebnis einer repräsentativen Umfrage, die im Zeitraum von Februar bis März 2019 stattfand.

Der Vorteil liegt auf der Hand: Die Erklärvideos lassen sich stoppen, zurückspulen oder einfach noch einmal ansehen, wenn das Thema noch nicht verstanden wurde. Bei der Auswahl der Videos vertrauen die Jugendlichen den Empfehlungen von Freunden und Influencern. Insgesamt motivieren die Videos, selbst auch Videos zu produzieren. So wünschen sich die Hälfte der YouTube-Nutzer schulische Unterstützung bei der Herausforderung,

eigene Videos zu drehen, zu schneiden und zu veröffentlichen. Allerdings haben Lernvideos nicht nur Vorteile: An ihre Grenzen stoßen sie, wenn die Schüler weitergehende Fragen haben. Die Schüler gaben insgesamt an, dass Ihnen der Austausch mit den Mitschülern und den Lehrern wichtig ist.

Der Kanal von „Lehrerschmidt“ ist ein YouTube-Kanal, der eine Vielzahl an Erklärvideos bereithält. In rund 1.500 Videos erklärt der Lehrer und Schulleiter einzelne Mathe- und Physikaufgaben in wenigen Minuten. Mittlerweile hat sein Kanal bereits 230.000 Abonnenten. Dabei macht er sich die Mühe, Fragen und andere Kommentare stets persönlich zu beantworten. Keine geringe Leistung, können es doch gelegentlich bis zu 3.000

Kommentare am Tag werden. Sehr viele User sind begeistert und wünschen sich „Lehrerschmidt“ an ihrer eigenen Schule. Einfach mal reinschauen.

Kanal Lehrerschmidt:

www.youtube.com/channel/UCy0FxmGgUIRnKxCoNZUNRQQ

Die komplette Studie „Jugend/YouTube/ Kulturelle Bildung. Horizont 2019“ können Sie hier einsehen:

www.rat-kulturelle-bildung.de/fileadmin/user_upload/pdf/Studie_YouTube_Webversion_final.pdf

BVC IT-Lösungen

SYSTEMHAUS FÜR BILDUNGS- EINRICHTUNGEN



BVC IT-Lösungen blickt auf eine 25-jährige Firmengeschichte zurück. Gegründet aus der Leidenschaft für Computer - technologie heraus und dem Wunsch, Computer diese zu bauen und zu verkaufen, kamen im Laufe der Jahre weitere Dienstleistungen hinzu unsere Services immer weiter ausgebaut. Heute sind wir ein Full-Service-Systemhaus, das alle Ihre Bedürfnisse unserer Kunden rund um die IT-Technik im IT-Bereich, inklusive notwendiger Baumaßnahmen, erfüllen kann.

Neben unseren Kunden aus der Industrie haben wir uns vor allem im Bildungs- und Verwaltungsbereich einen Namen gemacht. In den vielen Jahren unserer Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen konnten wir unser Know-how in diesem Segment stark ausbauen. Genau zu wissen, was Schulen wichtig ist, macht es uns leichter, eine Rundum-Betreuung der IT von Bildungsstätten zu gewährleisten.

Als Full-Service-Systemhaus bieten wir ein breites Spektrum an Produkten und Dienstleistungen. Idealerweise beginnt unser Einsatz schon in der Planungsphase, so gelingt die Entwicklung neuer Strukturen erfahrungsgemäß am besten.

Von uns erarbeitete IT-Strategien richten sich ganz nach Ihren Bedürfnissen. Wir werfen einen geschulten Blick auf Ihre Ausstattung und Prozesse und entwickeln anhand des Ist-Zustands ein auf Ihre Einrichtung maßgeschneidertes Konzept. Natürlich kümmern wir uns auch um die Beschaffung des Equipments und richten Ihre neue Infrastruktur ein. Bauliche Maßnahmen, wie Verkabelungen und Anschlüsse gehören ebenfalls zu unserem Leistungsspektrum. Um den laufenden Betrieb zu gewährleisten, stehen wir Ihnen während der Einrichtungsphase und später im laufenden Betrieb mit unserem Support sehr gerne zur Seite.

Stellen Sie uns Ihre Fragen zur Optimierung Ihrer Mediene Ausstattung und überzeugen Sie sich so von unserer langjährigen Erfahrung.

Alle hier gezeigten und viele weitere Geräte können Sie in unserem Showroom in Berlin am S-Bhf. Treptower Park ausgiebig testen. Vereinbaren Sie doch einfach gleich einen Termin unter +49 (0)30 2005 666.

Ihre Ansprechpartner



SIMON SCHUBERT

Teamleiter Technik

schubert@bvc-computer.de

Fon: +49 (0)30 2005 66 - 75



MICHAEL SZANIEC

Bereichsleiter Visuelle Medien

szaniec@bvc-computer.de

Fon: +49 (0)30 2005 66 - 78

Im gut ausgestatteten Showroom präsentieren wir Ihnen die derzeit aktuellen Projektions-, Druck- und Scanlösungen. Rufen Sie uns an und vereinbaren einen Termin. Sie können alle Geräte nach Herzenslust testen.



BVC
IT-LÖSUNGEN



IT von Mensch zu Mensch

Zwickauer Damm 5
12353 Berlin - Rudow

Tel +49 (0)30-2005 666
eMail: info@bvc-computer.de

www.bvc-computer.de