

Checkfragen zur Beschaffung digitaler Lernwerkzeuge

Aufgrund des breiten Spektrums an verfügbaren Bildungstechnologielösungen kann es schwierig sein, diese zu bewerten und zu vergleichen. Im Folgenden finden Sie einige Fragen, die Sie dabei unterstützen herauszufinden, welche Funktionen sich wie auf Lernergebnisse, die Akzeptanz bei Lehrkräften sowie auf Produktqualität, Sicherheit und Wert auswirken.

1. Checkfragen Bestandsaufnahme

- Über welche IT-Ausstattung verfügt unsere Schule, in welchem Zustand befindet sie sich?
- Was wurde viel genutzt, was wenig?
- Was waren die Ursachen, wenn Geräte wenig genutzt wurden?
 - Waren sie nicht zuverlässig?
 - War das Ausleihverfahren zu umständlich?
 - Gab es nicht genügend Einweisung und Fortbildung?
 - Sonstiges:
- Haben Sie bereits Geräte getestet?
- Haben Sie bei der Anschaffung Ihre pädagogischen Ziele noch im Blick?

2. Checkfragen: Digitales Anzeigemedium

- Kann man auf dem interaktiven Display mühelos schreiben und Objekte verschieben?
- Gibt die digitale Tinte genau das wieder, was und wie wir es geschrieben haben?
- Können am interaktiven Display mehrere Schüler gleichzeitig arbeiten? Beispiel: ein Schüler schreibt, gleichzeitig kann eine andere Schülerin seinen Inhalt löschen und eine Dritte im gleichen Augenblick ein Objekt verschieben.
- Bleibt die Genauigkeit erhalten, wenn mehrere Personen schreiben?
- Kann man unterschiedliche Tintenfarben wählen, um die verschiedenen Beiträge zu unterscheiden?
- Ermöglicht das interaktive Display einen direkten Zugriff auf Tools für die Kollaboration, z.B. ein digitales Whiteboard, einen integrierten Webbrowser und Wireless-Screen-Sharing für iOS-, Android- sowie Microsoft-Endgeräte usw?
- Funktioniert die Auswahl von Werkzeugen automatisch? Oder müssen wir diese erst manuell auswählen? Zum Beispiel: einen Stift, wenn ich schreiben möchte, einen Cursor, wenn ich meinen Finger verwenden möchte, und einen Radierer, wenn ich etwas löschen möchte.
- Kann ich sofort schreiben, wischen, Objekte intuitiv verschieben – egal mit welchem Tool, ohne Einarbeitung oder Unterbrechungen im Arbeitsfluss?
- Ist eine gemeinsame, drahtlose Bildschirmnutzung möglich? Ist die Vernetzung mit anderen mobilen Endgeräten einfach möglich?
- Verfügt das interaktive Display über Bewegungssensoren, die das Board automatisch einschalten, sobald jemand den Raum betritt?
- Können wir das interaktive Display nutzen, ohne dass sich jeder erst einloggen muss?
- Verfügt das Display über integrierte Computer oder eingebaute Bildungssoftware? Das würde das Anschließen eines Laptops oder eines PC an das interaktive Display und auch die Netzwerkadministration und Software-Installation vereinfachen.

2. Checkfragen: Digitales Anzeigemedium (Fortsetzung)

- Können wir entscheiden, ob wir im computerlosen Whiteboard-Modus arbeiten und dabei mobile Schülerendgeräte einbinden, oder die volle Funktionalität des interaktiven Displays im Computer-Modus nutzen?
- Wie viel Energie braucht das interaktive Display? Hat es einen Energiesparmodus beziehungsweise einen automatischen Schlafmodus, wenn es gerade nicht gebraucht wird?
- Ist das interaktive Display auf Dauer energieeffizient und somit umweltschonend?
- Kann das Board in weniger als zehn Sekunden hochgefahren werden?
- Wird das interaktive Display automatisch gedimmt oder aufgehellt, sodass bei allen Lichtverhältnissen komfortables Sehen gewährleistet ist?
- Wie fühlt sich die Oberfläche an? Ist sie glatt, kühl und angenehm bei der Berührung?
- Unterstützt das interaktive Display flexible Lernumgebungen? Verfügt es beispielsweise über integrierte Lautsprecher und einen integrierten Computer, so dass man es nur montieren muss und mit einem einzigen Stecker betreiben kann (es ist nicht nötig, weitere Geräte anzuschließen)?
- Welche Unterstützung erhalten wir von dem Hersteller (Training, Weiterbildung, Wartung)?

3. Checkfragen: Software und Lernplattform

- Kann ich damit zum Beispiel meine Tafelbilder vor- und nachbereiten sowie sie im Unterricht sofort aufrufen?
- Ermöglicht die Plattform spielerisches Lernen?
- Können wir als Pädagogen schnell und einfach unterhaltsame, motivierende und visuell ansprechende spielbasierte Aktivitäten für das interaktive Lernen entwickeln?
- Können wir die Inhalte an die jeweilige Klassenstufe und bestimmte Themen anpassen?
- Läuft die Software auf allen mobilen Endgeräten?
- Gewährt die Software Einsichten in die Lernfortschritte der Schülerinnen und Schüler? Wie lassen sich diese teilen?
- Kann die Lehrkraft Lernstandserhebungen auf Knopfdruck durchführen, anonym oder personalisiert?
- Können wir mit der Software-Plattform Unterrichtseinheiten überall öffnen und auf jedes Schülergerät übertragen, damit die Schülerinnen und Schüler in ihrem eigenen Lerntempo arbeiten können?
- Muss ich die Software verlassen, um auf andere Funktionen, wie die Dokumentenkamera, einen Webbrowser, gefilterte und lizenz-, werbe- und jugendfreie Bilder sowie Videos und andere Unterrichtsinhalte zuzugreifen, oder ist alles integriert?
- Sind die verschiedenen Funktionen (z.B. spielerisches Lernen, Lernstandsabfrage, Tafelbilder und so weiter) in der Software-Oberfläche integriert, sodass man sich auf den Unterricht konzentrieren kann?
- Bietet die Software sowohl Online- als auch Offline-Zugriff?
- Sind die desktop- und cloudbasierten Versionen der Software kompatibel?
- Gibt es ein einheitliches Lizenzmodell, mit dem wir unsere Software-Umgebung standardisieren können und deren Verwaltung der Lizenzen für die Verantwortlichen an der Schule einfach ist?
- Gibt es regelmäßige Updates und Software-Pflege für die unterschiedlichen Betriebssysteme?
- Welche Unterstützung erhalten wir von dem jeweiligen Hersteller (Training, Weiterbildung, Wartung)?