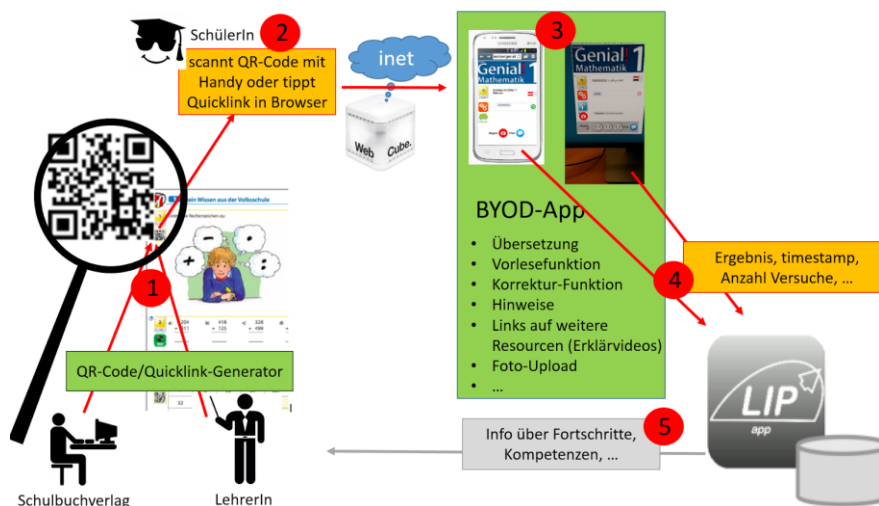


„Bring Your Own Device 2 School“ (BYOD)

netidee Projektnummer 1096,
Call 9



Ziel des BYOD-Projektes ist, die mobilen Geräte der SchülerInnen für den Unterricht sinnvoll nutzbar zu machen.



BYOD-Projekt - Architekturübersicht

Die gefundene Lösung integriert BYOD in Printprodukte, etwa Arbeitsblätter oder Schulbücher, indem QR-Codes oder Quicklinks in das Printprodukt gedruckt werden (Punkt 1 in der Grafik oben). Diese sind mit einer Webapplikation (Punkt 2 und 3) verbunden, die für SchülerInnen und PädagogInnen echten Mehrwert bietet (z.B. automatische Übersetzung, Korrektur-Funktion, Hinweise bei fehlerhafter Eingabe, Links auf weitere Ressourcen). Eine Integration mit der LIP-App (ebenfalls von netidee gefördert: <http://lip-app.eu>) bietet darüberhinaus Learning Analytics an (Punkt 4 und 5).

In der Praxisevaluation zeigt sich, dass BYOD mit QR-Codes die zeiteffiziente Nutzung von IT in der Schule ermöglicht, weil "setup-Zeiten" (Computer starten, einloggen, Applikationen finden) entfallen.

Das erste, mit unseren QR-Codes ausgestattete Schulbuch wird "Mathematik Genial 1" vom Bildungsverlag Lemberger sein. Dieses kommt im Herbst 2016 auf den Markt. Kooperationen mit weiteren Verlagen sind in Vorbereitung, ebenso wie eine ausführliche Evaluierung mit der PH Wien.

Die Web-Applikation und der QR-Code/Quicklink-Generator stehen open source auf <https://github.com/hammkl/byod> unter der Lizenz "Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz", Austria" zur Verfügung.