



## next:classroom - das Cross Media Arrangement

Mit next:classroom stellen wir Ihnen eine bislang einzigartige, speziell für Mobilgeräte entwickelte Lernplattform für Schulen vor. Sie steht als App in den jeweiligen Stores zur Verfügung und ist auch für Desktop-Rechner in vollem Umfang über einen Browser nutzbar.

Neben den üblichen Funktionen eines LMS (Learning Management System) wie der Bereitstellung von Materialien in unterschiedlichen Formaten, verschiedenen Kommunikationsmöglichkeiten und interaktiven Bereichen, verwendet die ncr-App Techniken, die ausschließlich für Mobilgeräte nutzbar sind. Über eine Hochfrequenzschnittstelle und ein optisches Erkennungsverfahren kommunizieren SchülerInnen über ihr Smartphone mit 3D-Plastiken, Lernwänden oder großflächigen Prints, die individuell und themenübergreifend für Ihre Schule gestaltet werden. Es können aber auch schuleigene Schautafeln eingesetzt werden. Bewegungssensoren ermöglichen Aufgabenstellungen, die die Ortung der SchülerInnen benötigen und deren Bewegung korrekt analysieren.

Die SchülerInnen bewegen ihr Smartphone über die Lernwand und erhalten Texte, Bilder, Videos, Aufgaben oder Lernspiele auf ihr Mobilgerät gespielt, die sie bearbeiten und im System abspeichern können. Direktes Feedback führt die SchülerInnen durch die individuellen Lernlandschaften der Schule.

### **Bestehende Ausstattungen der Schulen werden genutzt und in die digitale Ausbildungsplanung integriert.**

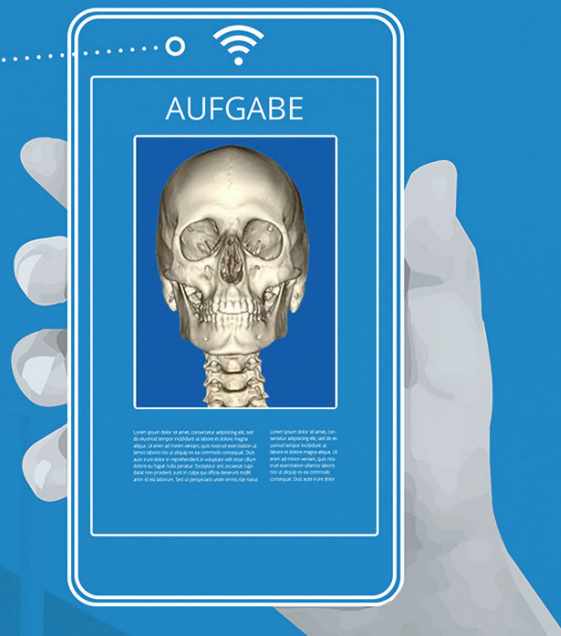
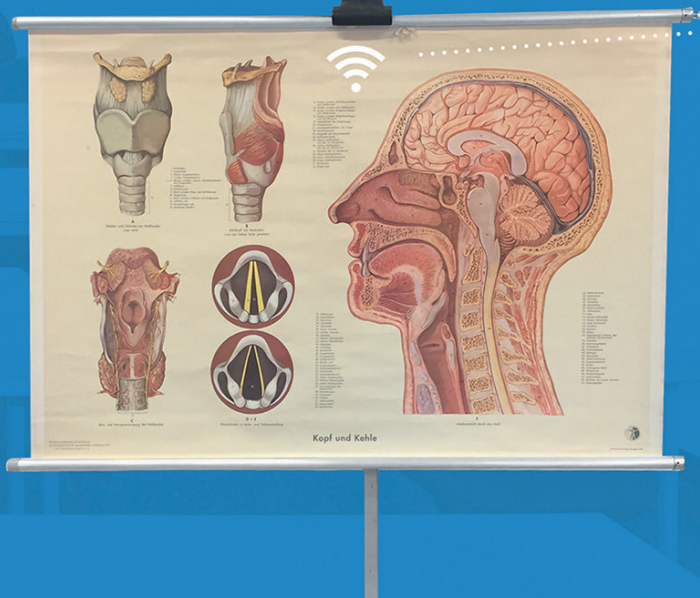
next:classroom begeistert die SchülerInnen, weil mediale Techniken des Alltags für die Ausbildung genutzt werden. Freizeitkompetenzen, nicht nur im digitalen Bereich, können über die ncr-App in die schulische Ausbildung aller Niveaus integriert werden. Die SchülerInnen werden in ihren persönlichen Kompetenzen gestärkt und unterstützt, ihre Ziele zu erreichen. LehrerInnen nutzen optimal neue Kommunikationswege und begegnen den SchülerInnen auf Augenhöhe.

Ein individuelles Bildungsportfolio, das in Teilen automatisiert, in Teilen durch die Beiträge der SchülerInnen aktiv zusammengestellt wird, fordert von den SchülerInnen eine kritische Reflexion ihrer Lernfortschritte und ist eine ideale Grundlage für Evaluationsgespräche. Während der Arbeitsphasen sind die SchülerInnen nicht zwingend im Klassenverbund. Den LehrerInnen stehen Übersichtscharts zur Verfügung, die den aktuellen Arbeitsstand der einzelnen SchülerInnen in der Gruppe darstellen. So gelingt es den LehrerInnen, die Gruppe im Blick zu haben und Leistungsausreißer rechtzeitig zu erkennen und zu unterstützen. Der Gamificationbereich spornt die SchülerInnen an und fördert zudem die Identifikation mit der Schule.

**Kurz: Der Unterricht erhält ein neues Image durch eine attraktive Kombination aus konventionellen Lehrmethoden und crossmedialem Wissenstransfer!**

### **Pädagogische Dimension/Ziele**

- Kompetenzorientiertes Lernen
- Individualisiertes Lernen
- Selbstverantwortetes Lernen
- Verortung von Wissen
- Digitales Lernen in haptisch-virtuellen Lernarrangements
- Mehrsprachigkeit



Rehenis rem re et eum rerior ma derum quament veliam faccum repedi cusapelia nonsequae expenam eatiusdae et aut earitis eati ut apidus.

Pudigendam, sitasperum fugit enim, ulparit et reperov itiolestibus est aut oditate occae. Que nonsequi quat perum quamet volori beatur mo verempe libusdae vendiaero blaceatur, simi, ommoloratum autatur? Rum rem. Nam quaectem venditi quia iliquibus aut fugitam quo commolu ptatumquid quae nam quas id qui opti non prepudipsunt erum ex eruntias voluptaeces et voluptat molupta num quia quiam expe maximus et pe por rerepro ventios qui volorentiis assinctem laceat vollorro consequid que volor sum eturition re sin poremporpos volo iuntorecil ipsam es excea int volorep ratemporest et dolupta tiscipi ciandam et lam fugiaepudam etur, officia doleseq uapro et, ut evelest orionsequiae plaut prae voluptam secatus.

Vid ut odis rate erferfe ratemporos eatem ellabore natincia volorit facepud ipsam, vid ea sunt et restota tiustio. Harchil erorem debisqu iatemporest, ium, cullaborem quae aperoremquas repratias necabor epudit harum nos volor a dolla nihillit to eritent.

Ulpa et expliquiat anist autecul liquos aut officil lenestem aut aspirt quiatat emporibusa ipsam vendi omnimolescia dolectus, occatium apicaest ut fugia sitatatiis nesse prehe ndigeni musam, occatur, officie ndipit, te aut prescil icipsum nitae mi, coreperorem. Um dersperit verovitium et most derumque voluptaquo eatiberae prae volorpo- rest odiorat laboreh endebitate quaspici accullor as asperia qui volessu ntiusaepraes doluptatint perecabo. Nus moluptae nihit voluptate niet deri ut arum reseque offctibus por audiscillab intotatur arciet exerferum, samet labo- reperat ratiis eliquae sit pera qui quid que voles esserfe rferum, nati reped quia qui as acestiu mquuntur? Aque vent a voluptat. Inusda aut andendist et eosanto tatisque voluptiam harum fuga. Aliquat.

Dus ea sit doluptur? Hari dolum volorem nihitam dolorendion re volorro con reperio nsequibus, et arum harum que et eictatur, ut et omnia quatiust, quatqui versperem res int fugit et volorro blam non consecea cullati ius eos maion expel mollores dolor aut verovitibus sam re dolorum vendanducia niatem quam arum, cuptatur, optat. lbusam res et et dolupta eos ellam sit hilignia con nonecepro beris coreptas sitatur renis re sequo vercias

Ur, num volecum que nimporumquae vento quid qui odio volesequi conem et aliciis ea cullitibus eost odia dolorem que simillorio consecto dem estistias dionsequosa cusam est odipsus nobis etum sint, cuptate re vellaut et



## next:classroom Cross Media Szenario

edu:cube GmbH  
Stiller Weg 15  
22607 Hamburg

Geschäftsführung  
Steffen Schuster  
USt-Id DE301140906

+49 (0)40 82290622  
info@educube.de  
www.educube.de