



DIE SCHULE DER ZUKUNFT

TRIFONOVA GALYA

ED-31



1. INTERAKTIVES WHITEBOARD STATT KREIDETAFELN

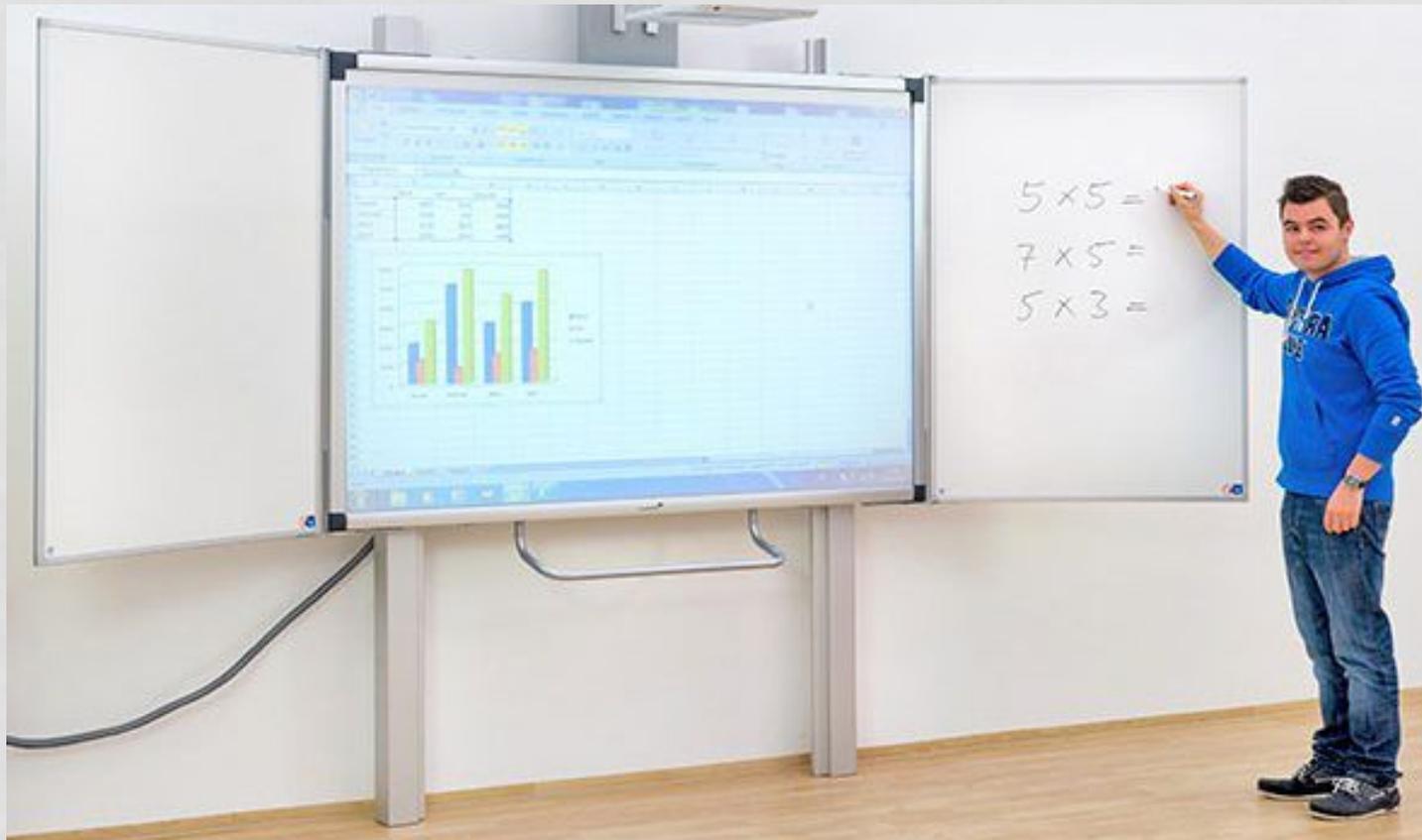
...die interaktiven!
Interaktive Tafelsysteme von Profis

CONEN

Treten Sie ein...



...in die
interaktive
Welt von
morgen!



Damit werden aufgeschriebene Tafelbilder längerfristig gespeichert. Es ist sogar möglich, sie zu verschicken. Schüler können sich auf den Unterricht konzentrieren und nur zusätzliche Informationen mitschreiben.

2. TABLET PCS STATT SCHULHEFTE





Dadurch bekommen Schüler/innen nicht nur in Echtzeit zusätzliche Informationen zum Unterrichtsstoff, sondern können unkompliziert Grafiken erstellen, mitschreiben und alles in der Cloud abspeichern.

3. DIE INTEGRATION VON VIRTUAL UND AUGMENTED REALITY IN DIE SCHULSTUNDE





Inhalte werden verständlicher, wenn Schüler/innen sich das Gesagte besser vorstellen können, da sie sozusagen mittendrin sind.

4. DIE 3-D-DRUCK-TECHNOLOGIE





Dies ermöglicht den Schüler/innen ihre Kompetenzen im Bereich der Kreativität, der Analytik, der Informatik und des Designs zu erweitern und auszubauen.

5. SPIELESOFTWARES



Spielsoftwares bieten nicht nur Unterhaltung, sondern auch Lernmöglichkeiten. In Verbindung mit Virtual Reality ist es zusätzlich möglich, diese Inhalte physisch zu erleben.

DIE GRUNDPRINZIPIEN DER SCHULE DER ZUKUNFT:

- 1. Künstliche Intelligenz sollten Lehrer unterstützen.
- 2. Computer übernehmen reine Rechenarbeit.
- 3. Schüler sollten in Projekten lernen statt für Tests zu büffeln.
- 4. Lebenslanges Lernen.