

OPAL SCHULE

WOFÜR WIRD ES GENUTZT?

OPAL Schule ist eine Lehr-Lernplattform, die zeit- und ortsunabhängiges Lernen ermöglicht. Über OPAL Schule können Lehrkräfte ihren Schülerinnen und Schülern interaktive Unterrichtsmaterialien als Online-Kurse inklusive Aufgaben und Tests zur Verfügung stellen. Je nach pädagogischer Zielstellung können die Kurse unterrichtsbegleitend oder zum Selbstlernen zu Hause genutzt werden.



WIE FUNKTIONIERT ES?

Mithilfe eines Editors können Lehrkräfte aus zahlreichen Bausteinen wählen und diese zu einem Online-Kurs zusammenfügen. So lassen sich beispielsweise Inhaltsseiten mit Texten, Bildern, Videos oder interaktiven Elementen befüllen, Aufgaben (inkl. optionaler Musterlösung) mit Abgabemöglichkeit konfigurieren oder automatisiert auswertbare Testaufgaben realisieren. Über eine Einschreibung und Zugangsregeln kann der Zugriff auf die Lerninhalte eingeschränkt werden. Die Verwaltung der Kursteilnehmenden erfolgt im Gruppenmanagement.

BEISPIELSZENARIEN

- 1: Eine Lehrerin nutzt in ihrem Unterricht das Flipped Classroom-Konzept. Dafür erstellt sie für ihre Klasse einen OPAL-Kurs. Mithilfe der Lerninhalte im Kurs bereiten sich die Schülerinnen und Schüler auf die nächste Stunde vor, sodass im Unterricht konkrete Probleme bearbeitet werden können.
- 2: Der Sportlehrer erstellt mittels des in OPAL Schule integrierten ONYX-Systems kleine Tests über die Regeln verschiedener Sportarten. Diese werden von den Lernenden zu Hause bearbeitet und anschließend vom Lehrer kontrolliert.

WELCHE INVESTITIONEN SIND NOTIG?

OPAL Schule wird von der BPS Bildungsportal Sachsen GmbH im Auftrag des Sächsischen Staatsministeriums für Kultus zentral bereitgestellt und steht allen Schulen in Sachsen kostenfrei zur Verfügung.

WAS IST ZU BEACHTEN?

Für die Nutzung der Lehr-Lernplattform wird ein internetfähiges Endgerät wie bspw. ein Notebook, Tablet oder Smartphone benötigt. Der Zugang zu OPAL Schule erfolgt über <https://www.schullogin.de>. Lehrkräfte haben automatisch Autorenrechte in OPAL Schule.