

HP School Tool 1/2023



Eine App rund um Kinderrechte, spielend Lernen mit Gamification, ideale Rahmenbedingungen für den Medien- und Informatikunterricht - lassen Sie sich inspirieren!





eduGames – spielend einfach lernen

In allen Menschen – jung und älter – steckt ein natürlicher Spieltrieb. Werden im Unterricht spielerische Elemente eingesetzt, lernen Schülerinnen und Schüler lieber, motivierter und einfacher. Mit der Quiz-App von eduGames wird Wissen spielerisch vermittelt und werden Lernkontrollen zu Motivatoren.

Gamification im Unterricht

Mit Gamification ist der Einsatz von spielerischen Elementen gemeint – beispielsweise beim Erwerben von Wissen und Kompetenzen. Spielen motiviert intrinsisch, steigert die Kreativität und weckt unseren Ehrgeiz. Gamification sinnvoll eingesetzt, macht die Lernzeit zur Spielzeit und Hausaufgaben zur Herausforderung, bei der man Bonuspunkte sammeln kann.

Ein weiterer Vorteil von Gamification ist, dass die unterschiedlichen Spielertypen mit unterschiedlichen Anreizen abgeholt werden können. Nach dem Modell von Richard Bartle werden vier Spielertypen unterschieden: der Kämpfer, der Macher, der Gesellige, der Entdecker. Der Kämpfer will besser sein als andere; Punktesysteme oder Ranglisten beflügeln diesen Spielertypen. Der Macher setzt sich Ziele und will diese erreichen; Fortschrittsbalken



motivieren ihn. Der Gesellige ist vor allem am Gruppen-erlebnis interessiert; Interaktion oder Community-Building sind genau sein Ding. Der Entdecker schliesslich will unbekannte Welten entdecken und Dinge ausprobieren; kann er durch gute Leistung in ein neues Level aufsteigen, ist er dabei.

Für Lehrpersonen lohnt es sich, die Grundmechanismen von Gamification kennenzulernen, damit der Einsatz von spielerischen Elementen im Unterricht erfolgreich verläuft.

Das Quiz-Tool von eduGames

Mit dem Quiz-Tool können Lerninhalte vermittelt, Lernfortschritte kontrolliert, Prüfungen simuliert oder durchgeführt werden. Es stehen verschiedene Fragetypen bereit, es gibt individuelle Punktvergaben und frei wählbare Themenstrukturen. Ausserdem können Fragen beliebig mit Bildern oder Videos ergänzt werden.

Lehrpersonen aber auch Lernende erstellen mit eigenen Fragen ein Wunschquiz und publizieren dieses unkompliziert für die ganze Klasse. Es stehen Einzel- und Gruppenquiz – mit oder ohne Zeitlimit – aber auch animierte Live-Wettbewerbsformen wie beispielsweise Autorennen zur Verfügung. Ausgewertet wird pro Frage, pro Spieler oder pro Gruppe.

Schul-Account und Einführung ins Thema

Das Team von eduGames richtet pro Schule einen persönlichen Account ein, auf Wunsch im Design der Bil-

dungsinstitution gestaltet. Dank der intuitiven Benutzerführung der Quiz-App ist diese leicht verständlich. Trotzdem lohnt sich ein Impuls-Workshop mit Einführung und Schulung durch das eduGames-Team. Schliesslich will man alle Möglichkeiten der App ausschöpfen können. Dabei lernt man auch, Spiele anzulegen, die alle oben erläuterten Spieltypen ansprechen.

Spielerisches Lernen in der Mittelstufe – ein Praxisbeispiel

Um das Thema Flächen- und Umfangberechnung «begreifbar» zu machen, wurde ein Escape-Spiel kreiert, das in der Gruppe gespielt wird. Die Schülerinnen und Schüler schlüpfen dabei in die Rolle von Detektiven. Das Ziel: einen verschlossenen, mysteriösen Aktenkoffer zu öffnen. Um die Zahlenkombination des Schlosses herauszufinden, mussten sie im und um das Schulhaus verschiedene Aufgaben lösen. So wurden Pflastersteine auf dem Pausenplatz zu spannenden Flächenrätseln, Zeichnungen und Holzabdeckungen in den Gängen enthielten die Lösung zu geheimen Rechenaufgaben. Die Lernenden fanden versteckte Hinweise, die zu weiteren Hinweisen oder Aufgaben führten. Dieses Escape-Spiel förderte nicht nur die praktische Anwendung des Erlernenen, sondern stärkte zugleich auch die Teamfähigkeit der Teilnehmenden.

Weiterführende Informationen



Kostenloser Test-Account

Schulen können die Quiz-App kostenlos und unverbindlich während drei Monaten testen. Anschliessend kann ein Jahres-Abonnement entweder für eine bestimmte Anzahl Teilnehmer oder aber für die ganze Schule gekauft werden. Auf Wunsch führt das Team von eduGames zum Thema Gamification auch Einführungsworkshops für Lehrpersonen durch.

Kontakt für weitere Auskünfte



Sascha Kläy

044 930 30 30

info@edugames.ch

eduGames.ch
c/o Modula AG
Aemetstrasse 6
8344 Bäretswil

Kinderrechte in der Tasche

Kinder können ihre Rechte nur wahrnehmen, wenn sie diese kennen. Ein interdisziplinäres Forschungsprojekt der OST – Ostschweizer Fachhochschule entwickelt mit diesem Ziel eine Kinderrechte-App. Zentral ist dabei die partizipative Mitarbeit von 6- bis 12-Jährigen.



UN-Kinderrechte über einen digitalen Kanal kennenlernen

Kinder sollen ihre Rechte kennen, so der Auftrag der UN-Kinderrechtskonvention. Um kindgerecht, interaktiv und dem Medienverhalten von Kindern entsprechend zu informieren, haben die OST – Ostschweizer Fachhochschule, die PH Luzern sowie UNICEF Schweiz und Liechtenstein das Projekt Kinderrechte-App initiiert. Ein umfassendes Partnernetzwerk – von der Ombudsstelle Kinderrechte Schweiz zu Pro Juventute oder Terre des Hommes Suisse – unterstützt das Projekt, stellt App-Inhalte bereit und wird die App nutzen und verbreiten.

Fachpersonen aus den Bereichen Soziale Arbeit, Informatik, Design, Medienpädagogik und Menschenrechte haben sich zusammengeschlossen und schnell entschieden, dass es neben der für Forschungsprojekte üblichen Perspektive der erwachsenen Fachpersonen auch die Sicht der Kinder benötigt. Daraus entstand ein gross angelegtes Forschungsprojekt, an dem sich mehr als 100 Kinder in verschiedenen Settings beteiligen. Die Sicht von rund 80 Kindern und Jugendlichen, die in schweizweiten Workshops die Inhalte und die Gestaltung der App konkretisiert haben, legte dabei im Herbst 2021 den Grundstein. Ab Februar 2022 ergänzt ein Kinderbeirat bestehend aus 6 engagierten Kindern das Projekt bis zur Veröffentlichung der App. Seit Herbst 2022 sind rund 30 Kinder an Testings von App-Prototypen beteiligt und tragen zu deren ständigen Verbesserung und Weiterentwicklung bei.

Kinder reden und entscheiden bei der App-Entwicklung mit

Die zentrale Idee der Initianten war, dass die App partizipativ mit der Zielgruppe der künftigen Nutzenden, den 6- bis 12-Jährigen, gestaltet wird. Ein Kinderbeirat sollte die Perspektive der Kinder während des gesamten Projekts vertreten. Partizipative Arbeit bedeutet aber auch, dass die Rahmenbedingungen, unter welchen die



Kinder mitbestimmen, geklärt sind. Je nach Thema wird der Kinderbeirat konsultiert, um Meinungen abzuholen oder Themen, welche ihn umtreiben, einzubringen. Zentral dabei ist, dass den Kindern auch ein Mass an Entscheidungskompetenzen zugesprochen wird. Der Kinderbeirat wählte beispielsweise den Illustrationsstil von Figuren sowie die in der App abgebildeten Themen aus.

Dabei galt es, eine Gruppe von Kindern zu finden, die während der gesamten Projektzeit mitarbeiten würden und die idealerweise aus verschiedenen Altersgruppen, verschiedenen Regionen und verschiedenen Lebenswelten kommen. Gemeinsam ist den sechs teilnehmenden Kindern eine hohe Motivation, am Projekt mitzuarbeiten. Die Motive sind dabei unterschiedlich: Manche interessiert vor allem das Thema der Kinderrechte, andere interessieren sich mehr für die Mitwirkung bei der Entwicklung einer App.

Kinder beziehen Position und handeln eine Entscheidung aus

Der Kinderbeirat trifft sich vier Mal pro Jahr mit zwei Fachpersonen der OST. Die Gruppe wird dabei über den Projektstand informiert und verschiedenste Themen des Gesamtprojekts werden diskutiert, ausgehandelt und besprochen. Stets wichtig dabei ist eine didaktisch ab-

wechslungsreiche und altersentsprechende Umsetzung sowie genügend Zeit für Diskussionen und Aushandlungen. An einem Termin beispielsweise stellte jedes Kind mit Knetmasse dar, welche Kinderrechtsthemen so wichtig sind, dass sie nach seiner Meinung in der App abgebildet werden müssen. Die Fachpersonen tragen diese Inputs dann zurück ins Projektteam, wo diese in ein fachlich-didaktisches Konzept und eine graphische Umsetzung übersetzt werden. Die Resultate dieses Prozesses werden anschliessend wieder den Kindern präsentiert und ihre Meinung zur Umsetzung abgeholt.

Beim Design lag die Entscheidungskompetenz klar beim Kinderbeirat. Die Fachpersonen stellten verschiedene Stile vor und wollten wissen, mit welchem fortgefahren werden sollte. Nachdem keiner der Vorschläge so richtig Anklang beim Kinderbeirat fand, ging es darum herauszufinden, welche Elemente gefallen und welche nicht – und schliesslich eine gemeinsame Position zu finden. Jedes Mitglied des Kinderbeirats erläuterte seine Vorstellung und dann wurde verhandelt. Das Kindergremium hat sich schliesslich darauf geeinigt, dass die App in einem comichaften Stil illustriert werden soll und diesen präzise definiert. Ein klarer Auftrag an die Fachpersonen, der entlang des Feedbacks der Kinder nun umgesetzt wird.

Kinderbeiräte für weitere Forschungsprojekte geplant

Die Idee, ein Kindergremium bei Forschungsprojekten mitarbeiten und mitentscheiden zu lassen, hat sich bis heute bewährt. Das Departement Soziale Arbeit der OST plant deshalb, bei weiteren ausgewählten Forschungsprojekten Kinderbeiräte einzubeziehen.



[ost.ch/de/projekt/
kinderrechte-in-der-tasche-620](https://ost.ch/de/projekt/kinderrechte-in-der-tasche-620)

Weiterführende Informationen



Kinderrechte-App wird Mitte 2023 lanciert

Die kostenlose App wird als Web-App umgesetzt und kann somit auf allen Computern mit aktuellem Browser sowie mit Smartphones genutzt werden. Ziel ist, dass sich Kinder selbständig via App über ihre Rechte informieren können. Mit dem Launch der App Mitte 2023 werden auch Informationen und Begleitmaterialien für Erwachsene bereitgestellt.

Beitrag Radio SRF

srf.ch › Eine App soll Kinder über ihre Rechte aufklären



Kontakt für weitere Auskünfte

kinderrechte@ost.ch



Prof. Dr. Matthias Baldauf
Co-Projektleiter, Stv. Leiter
Institut für Informations-
und Prozessmanagement



Andrea Thoma
Leiterin Kinderbeirat,
Lehre Departement
Soziale Arbeit



Club Robo Matik – Kurse, Workshops, Projektwochen

Club Robo Matik ist eine Arbeitsrichtung der Non-Profit-Organisation «Next Stop Future». Ziel ist es, die Bildungsanstrengungen der Volksschule zu unterstützen und Kindern aktiv beim Grosswerden zu helfen. Darum bietet Club Robo Matik Kinderkurse in eigenen Räumen und Projektwochen und Lernateliers in den Schulen an.

Die natürliche Neugier für Wissenschaft, Technik und Kunst fördern

Club Robo Matik ist ein langfristig angelegtes Programm für Kinder und Jugendliche von 5 bis 15 Jahren. Im Club Robo Matik wird konstruiert, programmiert, getestet und gespielt. Wer mitmacht, lernt logisch zu denken, ausdauernd auf ein Ziel hinzuarbeiten, übergreifendes Wissen sowie die Stärken der Teammitglieder einzusetzen, Ideen auszutauschen, zu präsentieren und den eigenen Standpunkt zu verteidigen. Ausserdem wird hier die Grundlage gelegt für aktives, selbständiges, autodidaktisches Lernen.

Standorte in Ennetbaden, Baden und Zürich

Das Robo Matik Kursprogramm besteht aus acht aufeinander aufbauenden Modulen – für Kinder im Vorschulalter bis zum 15-jährigen Jugendlichen. Die altersgerecht aufgebauten Module dauern jeweils von August bis Ende Juni und sind an das Schuljahr angelehnt. Zudem werden On- und Offline-Workshops sowie Ferienkurse angeboten.

Projektwochen und Lernateliers für Schulen

Robotik-Wochen in der Schule machen Spass! Ausserdem hilft Robotik dabei, Informatik (be)greifbarer zu machen, sie fördert die Teamarbeit und lehrt Planung sowie Zeitmanagement. Bei den Projekten mit Club Robo Matik geht es um verschiedenste Lebensbereiche: Von der Mathematik zu Naturwissenschaften, Technik, Informatik bis zu Gesellschaft und Geschichte. Vom Bienenroboter zu Robotik und Musik, zu Robotik im Weltraum oder zum Programmieren von Spielen für Tablets und Smartphones.

Club Robo Matik Kids brillieren

Ob an der World Robot Olympiad™, FIRST Lego League, oder an der Mathematischen Olympiade Känguru: Die Kinder und Jugendlichen des Club Robo Matik sind vorne mit dabei und erleben spannende Tage mit anderen jungen Robotik-Talenten. In der letzten Saison hat ein Team aus Robo Matik am Weltfinale der World Robot Olympiad™ in Dortmund erfolgreich teilgenommen.

«Unsere Trainer von Club Robo Matik kommen vollständig ausgerüstet in die Schule – mit Tablets, Robotern, Unterrichtsmaterialien. Sie haben den Lernprozess im Fokus und sorgen für Spass und Freude am Lernen und Experimentieren.»

Viktor Zimmermann,
Leitung Club Robo Matik

Kontakt für weitere Auskünfte

Viktor Zimmermann
clubrobomatik@gmail.com
079 572 06 78
robomatik.ch



Medien- & Informatik-Unterricht leicht gemacht

«Nach der Anschaffung einer modernen Infrastruktur ist die Begleitung der Lehrpersonen durch pädagogische und technische ICT Supporter entscheidend, um die Geräte sinnvoll und gewinnbringend im Unterricht einsetzen zu können.» Das betont Oliver Schellenberg, Leiter Medien und Informatik der Primarschule Dübendorf. Deshalb wurden in Dübendorf für die Lehrpersonen HP EliteBook x360 830 G8 Notebooks mit Intel® Core™ i5 Prozessor beschafft und jeder Schuleinheit wurde kompetentes PICTS- und TICTS-Personal zur Unterstützung vor Ort zugeteilt.



Gelingsbedingungen schaffen

Damit Lehrpersonen Technologie mit Freude sowie vernünftig, gewinnbringend und pädagogisch sinnvoll einsetzen, bedarf es der richtigen Rahmenbedingungen. Weil sowohl fachliches als auch technisches Wissen wichtig ist, stehen den Dübendorfer Lehrpersonen in jedem Schulhaus ein PICTS – pädagogischer ICT-Support; und ein TICTS – technischer ICT-Support – zur Seite. Oliver Schellenberg ist überzeugt: «Eine professionelle Begleitung der Lehrpersonen ist entscheidend; es ist unerlässlich, neben moderner Hardware auch die dafür benötigten personellen Ressourcen zu schaffen. Ich bin den Stimmbürgerinnen und Stimmbürgern von Dübendorf sehr dankbar, dass sie beide Bereiche unterstützt haben.»

Deshalb ist in Dübendorf auch die Infrastruktur top: Die Internet-Bandbreite erlaubt die reibungslose Verwendung von Lern-Webapplikationen, jedes Klassenzimmer ist mit elektronischen Wandtafeln und einer Kommunikations-Infrastruktur ausgerüstet und am Lehrpersonen-Arbeitsplatz steht eine Dockingstation. Hier sind alle externen Geräte angeschlossen, sodass die Lehrperson bei Unterrichtsbeginn nur ein Kabel einstecken muss.

Damit die Arbeit Spass macht: HP EliteBook x360

Notebooks sind heute unerlässlich für die Vor- und Nachbereitung des Unterrichts, für die Erstellung von Unterrichtsmaterialien sowie für die administrativen Arbeiten der Lehrpersonen. Die Schulen Dübendorf arbeiten in einer Office 365 Umgebung, kommunizieren via Teams und teilen Dokumente auf SharePoint. Der Einsatz von Lernsoftware, das Arbeiten mit Audio und Video sowie der Einsatz elektronischer Stifte zum Zeichnen und Illustrieren ist Standard. Deshalb wollte Dübendorf seinen Lehrpersonen ein Arbeitsmittel zur Verfügung stellen, das diesen Anforderungen zuverlässig entspricht. Weil sich Dübendorf für den Kauf der Geräte entschieden hatte, wurde ein robustes und zukunftsgerichtetes Produkt gesucht, das auch längerfristig Betriebssystem- oder Software-Up-

grades erlaubt. Ausserdem sollte das Lehrpersonengerät analog den Schülergeräten als Notebook und Tablet einsetzbar sein, eine wertige Tastatur haben und die Eingabe auch mit Touch und Stift ermöglichen.

Die Wahl fiel schliesslich auf das HP EliteBook x360 830 G8 mit Intel® Core™ i5 Prozessor, ein performantes und kompaktes Business-Gerät mit modernen Ports in einem attraktiven Alu-Gehäuse – und es wurden 383 Geräte beschafft. Alle Primarlehrpersonen arbeiten mit der neuen HP Hardware und freuen sich, ein schönes Arbeitsgerät zu haben, mit dem sie produktiv und speditiv vor- und nachbereiten, unterrichten sowie kommunizieren können.

Letec – weil die wissen, wie Schule geht

Im Zuge der Hardware-Ausschreibung wurden verschiedenste Anbieter geprüft. Dübendorf hat sich für die Zusammenarbeit mit der Letec IT Solutions AG entschieden, weil dieser IT-Anbieter sich auf Schulen spezialisiert hat und um die Eigen- und Besonderheiten einer Bildungsinstitution weiss. Mit classroom.ch bietet Letec IT Solutions ausserdem ein grosses Portal an, mit Lerneinheiten für die Weiterbildung der Lehrpersonen und für den Unterricht. Auch das selbst entwickelte zentrale Deploy- und Patch-Management-System überzeugte die Verantwortlichen in Dübendorf. Und schliesslich lobt Oliver Schellenberg die Kompetenz der Letec: «Wir sind froh, versierte Spezialisten zur Verfügung zu haben.»



mit



«Damit Lehrpersonen Technologie mit Freude gewinnbringend und pädagogisch sinnvoll einsetzen können, müssen wir Gelingsbedingungen schaffen, d. h. genügend unterstützende Ressourcen – PICTS und TICTS – sowie eine erstklassige Infrastruktur. Ich bin stolz, dass wir in Dübendorf beides bieten können.»

Oliver Schellenberg, Leiter Medien und Informatik, Primarschule Dübendorf
oliver.schellenberg@schule-duebendorf.ch



HP Schulpartner

Letec IT Solutions AG

Philipp Riesen

Vorsitz der Geschäftsleitung

phriesen@letec-it.ch

letec-it.ch



Nachgefragt

Nuria Meier besucht die 2. Oberstufe in Fehraltorf. Sie nutzt ein persönliches Schul-Notebook zum Arbeiten in der Schule und zuhause. Aktuell beschäftigt sie sich mit Fragen der Berufswahl.

Nuria, ihr nutzt alle ein eigenes Convertible, gibst du uns Arbeitsbeispiele?

Ja klar! Wir machen in Musik ein Abschlussprojekt und vertonen gerade Filmszenen neu. Im Fach «Berufliche Orientierung» haben wir eine PowerPoint Präsentation über einen Lehrberuf erstellt und ich habe die Gebäudetechnikplaner porträtiert – weil mein Bruder diesen Beruf lernt. Oder unsere Lehrerin schaltet z.B. einen Orientierungstest frei auf dem Lernpassplus-Online-Portal. Wir absolvieren

den Test und können dann aufgrund der erreichten Punktezahl entscheiden, den Test zu wiederholen oder gezielt Aufgaben zu lösen in jenen Bereichen, wo wir nicht so toll abgeschnitten haben.

Der Orientierungstest dient der Vorbereitung für den Stellwerktest. Was sind deine Pläne bezüglich Berufswahl?

Ich verfolge verschiedene Möglichkeiten. Einerseits absolviere ich Schnupperlehren, z.B. als KV-Auszubildende in der

Gemeinde Bäretswil. Andererseits bereite ich mich auch für die Gymi-Prüfung vor. Wenn ich bestehe, würde ich mich für das Neusprachliche Profil entscheiden und dann nach der Matura ein Studium machen.

Wie gehst du vor bei der Schnupperstellen-Suche?

EsgibtOnline-Portalewieschnuppy.ch, yousty.ch oder login.org. Aber ich überlege mir auch – und diskutiere mit meinen Eltern – wo ich vielleicht hinmöchte. Dann recherchiere ich, ob dort Schnupperlehren angeboten werden und bewerbe mich. Natürlich läuft das alles online ab.

Herzlichen Dank, Nuria, für den spannenden Einblick! Wir wünschen dir alles Gute beim Schnuppern und bei der Gymi-Prüfung. Du wirst für dich dann schon das Richtige aussuchen!

Nuria Meier

- 2. Oberstufe (8. Klasse)
- Lieblingsfächer: Deutsch, Englisch und Sport
- Hobby: Nuria macht sehr viel Sport, sie ist Mitglied der Turnvereine Hittnau und Fehraltorf sowie der Barrengruppe Hittnau



Schnupperstellen-Portale

schnuppy.ch

Eine reine Schnupperlehren-Plattform im Kanton Zürich. Schulen, Gewerbe und Eltern arbeiten zusammen, damit Lernende schnell und einfach ihre Wunsch-Schnupperstelle finden.



Yousty.ch

Schweizweites Portal für Schnupper- und Lehrstellen aller Branchen. Mit offenen Schnupperlehren, Info-Veranstaltungen, Tipps für erfolgreiches Schnuppern.



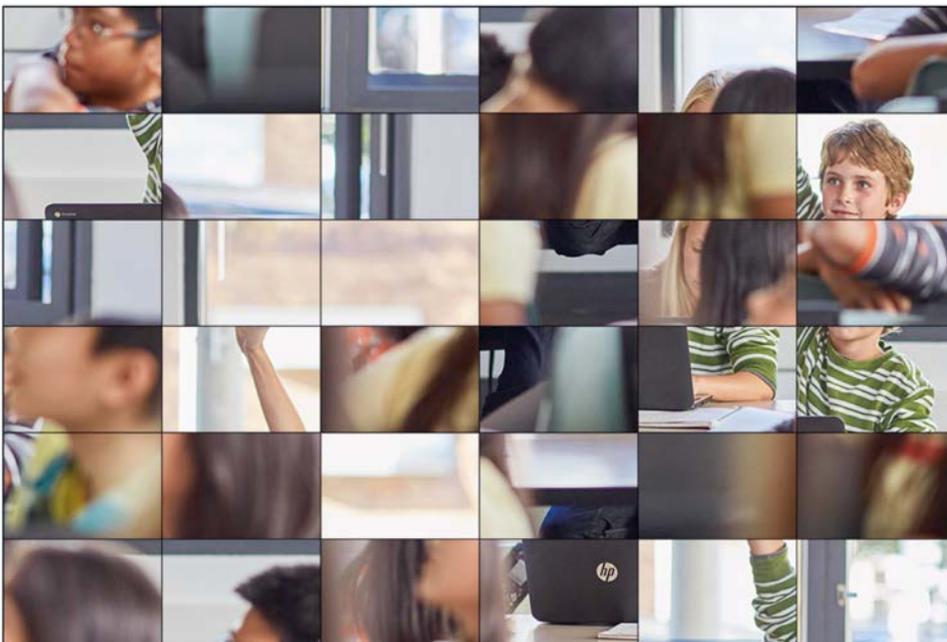
login.org

Berufe in der Welt des Verkehrs. Mit schweizweiten Schnupper- und Lehrstellen.



Wettbewerb: Znüni für die ganze Klasse zu gewinnen!

Der QR-Code bzw. Link führt euch zu unserem Online-Puzzle. Schiebt die Bildteile so zusammen, dass ihr das ganze Bild erkennen könnt. Dann den Namen eurer Lehrperson und Schule eingeben, «Senden» klicken und mit etwas Glück einen Znüni für die ganze Klasse gewinnen.



school-tool.ch/de/wettbewerb

Tipp: Ihr findet das Bild in diesem School Tool - das macht das Puzzlen einfacher.

Einsendeschluss: 31.03.2023

Gewinner-Klassen der Ausgaben 3/22 & 4/22



7. bis 9. Klasse aus Linden Dorf

Herzliche Gratulation!

Die 7. bis 9. Klasse aus Linden Dorf sowie die 5. und 6. Klasse aus Seelisberg haben einen Znüni gewonnen!

Das Lösungswort aus Ausgabe 4/22:

EISBAER

Teilnahmebedingungen

Unter allen Einsendungen wird ein Znüni für eine ganze Klasse verlost. Die Ziehung findet unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt. Die Gewinnerklasse wird persönlich benachrichtigt. Ein Umtausch oder eine Barauszahlung der Preise ist ausgeschlossen. Über den Wettbewerb wird keine Korrespondenz geführt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Die verschiedenen Konfigurationen und weitere Angebote finden Sie unter school-tool.ch. Das Angebot ist gültig solange Vorrat.

Weitere Produkt-, Care Pack- und Zubehör-Angebote und detaillierte technische Informationen zu den Produkten finden Sie unter hp.com/ch. Bestellen Sie bei unseren zertifizierten HP Preferred Partnern. Bildschirme simuliert. Microsoft Store-Apps sind separat erhältlich. Verfügbarkeit und Funktionsumfang von Apps können je nach Markt variieren.

© Copyright 2023 HP Development Company, L.P. Bei den aufgeführten Preisen handelt es sich um Richtpreise/Strassenpreise von HP (inkl. MwSt. / inkl. vRG), welche nur von Bildungsinstitutionen, Lehrern und Schülern bezogen werden können. Spezielle Projektpreise auf Anfrage. Allfällige Änderungen vorbehalten. Irrtümer sowie Satz- und Druckfehler vorbehalten. HP übernimmt keine Haftung für Richtigkeit und Vollständigkeit der abgebildeten Produkte und deren technische Ausstattung. Microsoft und Windows sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Celeron®, Celeron® Inside™, Centrino®, Centrino® Inside™, Core™ Inside™, Intel®, Intel® Logo, Intel® Atom™, Intel® Atom™ Inside™, Intel® Core™, Intel® Inside™, Intel® Inside™ Logo, Intel® vPro™, Itanium®, Itanium® Inside™, Pentium®, Pentium® Inside™, vPro™ Inside™, Xeon® und Xeon® Inside™ sind Marken der Intel® Corporation in den USA und anderen Ländern. Alle anderen Namen sind ausschliesslich zu Informationszwecken angegeben und können Marken des jeweiligen Eigentümers sein.

HP Pro x360 Fortis 11" G10 Notebook-PC

Dieses All-in-One Notebook mit Intel® Core™ i3-1210U Prozessor ist ein zuverlässiger Begleiter für das Lernen im Klassenzimmer, in der Natur oder zuhause. Das HP Pro x360 Fortis 11" ist sehr robust und gut geschützt vor Flüssigkeiten oder Stürzen. Trotzdem klein und handlich passt es gut in jeden Schulrucksack und vielseitig ist es ausserdem: Dank 360-Grad-Scharnier wird aus dem Notebook ein Tablet oder ein Präsentations-Werkzeug. Worum auch immer es in der Schule geht – das HP Pro x360 Fortis 11" macht mit!

Sehr robuster und vielseitiger Notebook-Tablet-PC mit 360° Öffnungsradius

Mit Intel® Core™ i3-1210U Prozessor und Windows 11 Pro

11.6" BrightView HD-Touch-Monitor, Corning® Gorilla® Glass 3

Integrierte 720p-HD-Kamera und nach vorne gerichtete 5-MP-Kamera

HD-Audio mit 2 Lautsprechern und zwei Mikrofonen

29.7 × 20.37 × 2.12 cm und ab 1.51 kg leicht

HP Pro Pen für handschriftliche Notizen und Zeichnungen

Erhältlich bei Ihrem HP Schulpartner ab CHF 650.-