

	Wintersemester	Wahl	Präsenz/ Virtuell á 45 min	Inhalt	Ziel
DG 500	Digitale Kompetenzen und Informatische Grundbildung	Pflicht			
831DG500x1	Kick-off	Pflicht	2	Information und Organisation: Aufbau des Lehrgangs, Termine, Wahlmöglichkeiten, Anrechnungen, Workload, Präsentationsmodul, Abschluss, Kommunikation,	Die TN sind über die Struktur, die Inhalte und den Workload informiert.
831DG500x2	Infrastruktur	Pflicht	2	Vorstellung der Digitalen Angebote und Services des VOBS-Bildungsservice, dreistufige Supportstruktur, IT-Regionalbetreuung, gemeinsame Ausschreibung und Förderrichtlinien, Unterschiede APS und Bundesschulen	Die TN kennen die digitale Infrastruktur in Vorarlberg, die Abläufe und Supportstrukturen, die jeweiligen Ansprechpartner sowie entsprechende Angebote.
831DG500x3	First-Level Support Windows	Pflicht 1 von 2	4	Informationen über die Aufgaben und Nicht-Aufgaben eines IT-Betreuers Zusammenarbeit mit den IT-Regionalbetreuern Hardwarebeschaffung Technisches: Server-Client-Struktur; Schulen ohne Server; Musterinstallation des VOBS Sicherheitsaspekte: Softwareaktualisierung Anpassungsmöglichkeiten an die Bedürfnisse der Schule Arbeitserleichterungen	Die TN kennen die Aufgaben eines Betreuers von Schul- bzw. Schüler/innengeräten.
831DG500x3	First-Level Support Apple		4	Was muss ich als Ansprechpartner für die iPads an unserer Schule bzw. für die Schülergeräte können, wissen und bei Bedarf in Ordnung bringen? Welche Probleme und Änderungen leite ich an den technischen support weiter?	
			8		

DG501	Medienproduktion 1	Pflicht			
831DG501x1	Schulorganisation und Kommunikation Prim	Pflicht	2	Videokonferenzportale kennenlernen an den Beispielen Jitsi (SchoolFox), BBB und Zoom : Meetings anlegen, Einstiegsmöglichkeiten, Bildschirmfreigaben, Umfragen, Umgang mit Störungen und bei Problemem	Die TN können als Host eine Videokonferenz moderieren und bei Störungen adäquat reagieren.
831DG501x1	Schulorganisation und Kommunikation Sek I		2	SchoolFox ist eine App für Smartphone und Computer, mit der Lehrpersonen und TrainerInnen in Klassen mit Eltern, SchülerInnen oder TeilnehmerInnen Texte, Bilder und Dokumente verschicken, Abwesenheiten verwalten sowie Notfallkontakte austauschen können. Da die App konform der Datenschutzgrundverordnung ist, darf Schoolfox in der Schule im Gegensatz zu anderen Messengern verwendet werden.	TN können über die App Schoolfox die Kommunikation mittels Videokonferenz nutzen TN können sich in der App Schoolfox (Smartphone, Computer) orientieren. TN können Mitteilungen, Umfragen, Nutzerprofil, Hilfe, Notfall-SMS und Fox-Drive nutzen

831DG501x1	Schulorganisation und Kommunikation Sek I	Pflicht 1 von 4	2	Microsoft Teams ermöglicht als zentrales Programm Unterricht, Besprechungen, Hausaufgaben, Dateiaustausch und Teamarbeit an einem Ort. MS Teams ist ein universales Bildungswerkzeug für Schulen. In diesem Block werden die grundlegenden Funktionen von MS Teams vorgestellt.	TN lernen in einem ersten Überblick Microsoft Teams als Zentrale für den eigenen Unterricht kennen. TN lernen die Möglichkeiten von MS Teams (Kommunikation, Dateiaustausch, Contentverwaltung, Aufgabenverwaltung, ...) kennen.
831DG501x1	Schulorganisation und Kommunikation Sek II		2	Ursprünglich für Unternehmen entwickelt, bietet Office 365 auch für die Schulen unzählige Möglichkeiten die Arbeit zu erleichtern und Zusammenarbeit zu fördern. Übersicht über Office 365 und deren Apps und Features. Wie funktionieren Cloud, Kollaboration und Online-Meetings. Videostream Liveereignis.	Teilnehmer haben einen Überblick über Teams und seine Features. Teilnehmer können eine Videokonferenz oder ein Live-Ereignis in MS Teams anlegen und Livestreams erzeugen.

831DG501x2	Organisation Kooperation LL Prim	Pflicht 1 von 4	2	Prim: SchoolFox in der Primarstufe: Lehrer-Eltern-Kontakt über den Schul-Messenger SchoolFox: Nachrichten und Umfragen erstellen, Aufgaben über die FoxDrive freigeben und Checklisten mit Kolleginnen teilen	Die TN kennen die Strukturen von Klassenzimmern in SchoolFox und können die Grundfunktionen (Nachrichten, Termine und Umfragen versenden, FoxDrive und Checklisten) und können ihre Klassen als Klassenadmins verwalten
831DG501x2	Organisation Kooperation LL Sek I ohne Teams		2	Kommunikation und Kollaboration im digitalen Konferenzzimmer, Speicherorte, sinnvolle Struktur, gemeinsame Dokumentenbearbeitung mit der Suite google für Education	Die TN kennen verschiedene Strukturen für ein "digitales Konferenzzimmer" und sind in der Lage, für die eigene Schule eine solche Struktur aufzusetzen.
831DG501x2	Organisation Kooperation LL Sek I Teams		2	Kommunikation und Kollaboration im digitalen Konferenzzimmer, Speicherorte, sinnvolle Struktur, gemeinsame Dokumentenbearbeitung mit Teams (Sek1)	Die TN kennen verschiedene Strukturen für ein "digitales Konferenzzimmer" und sind in der Lage, für die eigene Schule eine solche Struktur aufzusetzen.
831DG501x2	Organisation Kooperation LL Sek II		2	Kommunikation und Kollaboration im digitalen Konferenzzimmer, Speicherorte, sinnvolle Struktur, gemeinsame Dokumentenbearbeitung mit ...(VS) google (SEK1) oder one drive (Sek1/Sek II)	Die TN kennen verschiedene Strukturen für ein "digitales Konferenzzimmer" und sind in der Lage, für die eigene Schule eine solche Struktur aufzusetzen.

831DG501x3	Organisation Lehrer/Schüler/in	Pflicht 1 von 4	2	Links, Dateien, Videos für die Schüler/innen bereitstellen über Padlet	Die TN können den Schülern Dateien, Links und Videos auf Padlet zur Verfügung stellen und die Freigabeoptionen an die eigene Klasse anpassen
831DG501x3	Organisation Lehrer/Schüler/in Sek I		2	Links, Dateien, Videos für die Schüler/innen bereitstellen über Moodle - bestehende Plattform nutzen	In eine bestehende Moodleinstanz können Links, Dateien, Videos eingefügt werden

831DG501x3	Organisation Lehrer/Schüler/in Teams Sek I		2	Sek1: In diesem Block wird gezeigt, wie SchülerInnen mit MS Teams Arbeitsmaterial (Links, Dateien und Videos) zur Verfügung gestellt werden kann.	Sek1: TN können den Schülen Dateien, Links und Videos auf Teams zur Verfügung stellen.
831DG501x3	Organisation Lehrer/Schüler/in Teams Sek II		2	LInks, Dateien, Videos für die Schüler/innen bereitstellen per Teams	
831DG501x4	eLecture und CoffeeCupLearning Prim	Pflicht 1 von 3	4	2 beliebige eLectures der virtuellen PH besuchen und im entsprechenden Forum darüber berichten.	Die TN kennen die Angebote der virtuellen PH, können sich anmelden und teilnehmen.
831DG501x4	eLecture und CoffeeCupLearning Sek I		4	2 beliebige eLectures der virtuellen PH besuchen und im entsprechenden Forum darüber berichten.	Die TN kennen die Angebote der virtuellen PH, können sich anmelden und teilnehmen.
831DG501x4	eLecture und CoffeeCupLearning Sek II		4	2 beliebige eLectures der virtuellen PH besuchen und im entsprechenden Forum darüber berichten.	Die TN kennen die Angebote der virtuellen PH, können sich anmelden und teilnehmen.
			10		

DG 502	Medienrecht	Pflicht			
831DG502x1	SMC+ Zertifikat	Pflicht	4	Rechtliche Grundlagen im Internet: (Urheberrecht, Datenschutz, Konsumentenschutz, ...) Internet-Praxis und Anwendung: (IT-Security, Recht am eigenen Bild, Privatsphäre, Cybermobbing, Sexting) Mobile Geräte (Smartphone Sicherheitslücken, Kostenfallen, Apps Kündigungsfristen, ...) Fake News (Fake News in sozialen Medien, Umgang mit Fake News)	TN kennen die rechtlichen Grundlagen im Internet, die Rechte, Umgang mit Smartphone und Fake News
831DG502x2	Rechte und Pflichten beim digitalen Unterricht	Pflicht	4	Lehrpersonen arbeiten laufend mit Bildern, Musik, Videos, Büchern und Texten. Vor allem die Nutzung in der Schule bzw. eine etwaige öffentliche Nutzung ist aufgrund des Urheberrechts nicht immer eindeutig. In diesem Kurs werden die Lizenzformen Public Domain und Creative Commons erklärt und deren Zitierung angewandt. Außerdem können auch eigene Werke (z.B. eigene erstellte Lernunterlagen) mit Lizenzen versehen werden. Auch Themen wie Datenschutz oder IT-Security für Lernunterlagen werden praktisch angewandt.	TN verstehen einfache Lizenzformen nach dem Urheberrecht und deren Zitierung. TN kennen technische Maßnahmen zum Schutz von Daten.
DG503	Informationsmanagement/Personal Learning				

831DG503x1	Websitesicher nutzen (Fakenews, Materialdatenbank, Kriterien) Primar	Pflicht 1 von 3	2	In der Fülle der medialen Inhalte ist es nicht immer einfach, eine passende Auswahl zu treffen. Gerade für Kinder im Volksschulalter müssen dem Alter entsprechende Auswahlen getroffen werden. Im Kurs werden Werkzeuge besprochen, die LP in diesen Punkten weiterhelfen. Zudem soll auch besprochen werden, wie im Unterricht die SuS dabei begleitet werden können, das eigene Mediennutzungsverhalten kritisch und selbstwirksam zu gestalten.	Die TK kennen Kriterien, nach denen Online-Angebote für SuS der Primarstufe bewertet werden sollen und kennen Methoden, wie Kindern der Primarstufe an einen kompetenten Umgang mit den Inhalten Spiel, Unterhaltung, Kommunikation und Information herangeführt werden können.
831DG503x1	Websitesicher nutzen (Fakenews, Materialdatenbank, Kriterien) Sek I		2	Kein anderer Ort bietet mehr an Informationen als das Internet. Jedoch sind viele Inhalte alles andere als richtig und wahr. SchülerInnen müssen mit der Kompetenz ausgestattet werden, Inhalte kritisch zu hinterfragen. In diesem Block werden Unterrichtsmaterialien zu "Fake-News" vorgestellt und Strategien zur kritischen Internetrecherche besprochen.	TN kennen Strategien, wie sie Informationen bewerten können. TN lernen Unterrichtsmaterialien zur sicheren Nutzung von Webseiten kennen.
831DG503x1	Websitesicher nutzen (Fakenews, Materialdatenbank, Kriterien) Sek II		2	In diesem Modul beschäftigen wir uns im speziellen mit der Suchmaschine Google. Um etwa die Aktualität/Mehrwert von Websuchen zu verstehen, müssen Suchmaschinen verstanden werden, so auch deren Geschäftsmodelle. Dabei werde ich auf bekannte und weniger bekannte Google Hacks eingehen, mit der die Informationsflut speziell im pädagogischen Bereich extrem gefiltert und eingedämmt werden kann. Spezielle Suchparameter im pädagogischen Kontext werden erklärt und über mehrere Google-Dienste verknüpft. Den Abschluss macht das Thema Fake News mit teils einfachen Enttarnungsstrategien.	TN lernen die Funktionsweise von Suchmaschinen am Beispiel Google kennen und sind am Ende in der Lage, alle Google-Such-Parameter optimiert einzusetzen. TN lernen einfache Enttarnungsstrategien zu Fake News.

831DG503x2	Quick Response QR Codes	1 von 3	2	QR Codes sind nützliche Helfer im Unterrichtsalltag. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig und reichen von Audiodateien für schwache Leser über QR-Code-Ralleys durch das ganze Schulgebäude	Die TN können QR-Codes erstellen und kennen eine Auswahl an Einsatzmöglichkeiten im Unterricht, die sie durch eigenen Ideen erweitern können.
831DG503x3	Argumented Reality/Virtual Reality		2	AR Codes: Das Thema AR wird immer wichtiger in der Schule. Es gibt bereits viele Möglichkeiten wie man AR einsetzen kann. Arkadi Jeghiazaryan ist bereits seit 5 Jahren in der AR/VR Branche und entwickelte unter anderem die Areeka AR Plattform, womit Schulbücher, Themenhefte, Karten, Poster oder Sticker zum Leben erweckt werden. VR: Virtuelle Brillen im Mutterschiff	TN kennen Augmented Reality, haben damit experimentiert und kennen Einsatzmöglichkeiten im Unterricht TN probieren die virtuellen Brillen im Mutterschiff und kennen Einsatzmöglichkeiten im Unterricht

831DG503x4	Künstliche Intelligenz		2	Inhalt: Kennzeichen und Definition von Künstlicher Intelligenz, technische, aber auch ethische Hintergründe; Stärken und Schwächen von KI. Schnell umsetzbare Beispiele und Anwendungen von Künstlicher Intelligenz für den Unterricht	TN können KI definieren und erkennen; TN kennen allgemein den technischen Hintergrund von neuronalen Netzwerken; TN können ethische und moralische Herausforderungen bei KI erkennen und aufzeigen; TN können Online-Beispiele für KI im Unterricht einsetzen
------------	------------------------	--	---	--	---

DG504 Learning Management					
831DG504x1	Interaktivität mit der Lernplattform MoodlePrim/Sek		4	<p>Einsteiger: Deine Schule hat sich für Moodle als Lernplattform entschieden, du bist aber noch neu in dem System? Lerne hier, wie du einfache Inhalte in einen Kurs anlegst, Schüler mit Aufgaben versorgst und ihnen Rückmeldungen gibst.</p> <p>User: Du verwendest Moodle schon zum Austeilen und einsammeln von Arbeiten, möchtest aber interaktivere und abwechslungsreichere Tools innerhalb Moodle kennen lernen. Dann bist du hier richtig.</p>	<p>Einstieg: Du kannst Aufgaben in Moodle zur Verfügung stellen und Rückmeldungen geben.</p> <p>User: Du kennst und nutzt Tools für die Interaktivitäten in Moodle.</p>
831DG504x2	Teams als Lernplattform Einsteiger: Prim / Sek I Ma	1 von 2	4	<p>Martin: Vertiefende Verwendung von MS Teams als digitale Lernplattform. Aufgabenverwaltung (erstellen, planen und Feedback Wichtige Hilfsapps (z.b. Insights) installieren und verwenden</p> <p>Matthias: - Vertiefende Verwendungen von MS Teams als digitale Lernplattform. - Sinnvolle Verwendung von unterschiedlichen Rubriken zur Beurteilung der SuS. - Vorstellen einiger spannender (in Teams integrierbarer) Apps zur Verwendung im digitalen Unterricht - Erstellen einer individuellen Notenliste mit Zugriff auf die eigenen Ergebnisse für die jeweiligen SuS - Zugriffsrechte in SharePoint ändern</p>	<p>Martin: ... Aufgaben erstellen und planen und Feedback geben ... Wichtige Hilfsapps (z.b. Insights) installieren</p> <p>Matthias: Die TN können Teams sicher und zielführend anwenden ... wichtige Hilfsapps (z.b. Insights) installieren diverse Apps und Angebote nutzen um abwechslungsreiches Lernen zu ermöglichen</p>

831DG504x3	LZ Quizlet, Kahoot u. ä.		2	LearningApps, Actionbound und Kahoot: Diese Klassiker des digitalen Unterrichts bewähren sich in zahlreichen Settings und werden von SuS mit Begeisterung angenommen!	Die TN können eigene Projekte mit den genannten Tools umsetzen und lernen Anwendungsbeispiele kennen
------------	--------------------------	--	---	---	--

831DG504x4	interaktives Quiz mit H5P	3 von 6	2	Interaktive Videos sind eine sehr gute Möglichkeit aktiv (Quizfragen während des Videos) und nachhaltiger mit Videos zu arbeiten. h5p bietet weitere 20 coole Tools, frei - muss aber auf einer Plattform oder auf der Website der Schule gespeichert werden.	Die TN können mit h5p interaktive Videos und andere Spiel-/Quiztools verwenden.
831DG504x5	Moodle Test		2	Moodletests können vielfältig eingesetzt werden, die Arbeit zur Erstellung rechnet sich dann, wenn man mit Fragenpools arbeitet, aus denen dann innerhalb von Minuten mehrere (Übung, Test, Gruppe A, B ...) selbst-korrigierender Test erstellt werden kann.	Die Teilnehmer/innen kennen unterschiedliche Fragetypen und können einen Fragepool erstellen, aus welchem man sich für die Tests "bedienen" kann.
831DG504x6	Lernpfade/Gamifikation Moodle		2	Mit der Abschlussverfolgung und dem Fortschrittsbalken (wie im Musterkurs verwendet) behalten die Schüler/innen und Lehrpersonen einen guten Überblick	Die Teilnehmer/innen können für einen bestehenden Kurs einen Fortschrittsbalken und einen Lernpfad mit zu erledigenden Abschlüssen erstellen
831DG504x7	Microsoft OneNote		2	Erstellung eines Fachnotizbuches mit Vorbereitungen mit oder ohne Teams.	... lernen den Umgang mit dem Notizbuch. ... Abschnitte und Seiten verteilen. ... Möglichkeiten im Unterricht.
831DG504x8	Microsoft Forms		2	Wissensabfragen schnell und einfach erstellen! Erstellen Sie mit einem Formular ganz unkompliziert einen Online-Test, der automatisch korrigiert und ausgewertet wird. Auch organisatorisch bieten Online-Formulare viele Möglichkeiten (Umfragen zu Veranstaltungen, Feedback, Schülerbetreuung, ...). Im diesem Block wird ein einfaches Quiz erstellt.	TN lernen Microsoft Forms als einfaches Tool für Formulare und Online-Tests für den Unterricht kennen. TN lernen wie sie ganz einfach Formulare für Umfragen und Online-Tests erstellen.

Sommersemester

DG505	Medienproduktion				
832DG505x1	Screencasts		4	Screencasts (Video-Aufzeichnungen) sind großartige Helfer, um anderen Benutzern die Verwendung von Software erklären zu können.	Die TN können mit frei zur Verfügung stehenden Tools einfache Screencasts auf unterschiedlichen Geräten (Computer, Smartphone, Tablet) erstellen.

832DG505x1	Screencasts	Pflicht 1 von 3	4	Bildschirmaufnahmen eignen sich nicht nur für Programmdemonstrationen, sondern auch für das Erstellen von Erklärvideos aller Art. Wir werden Gratistools für verschiedene Endgeräte kennen lernen. Auch die Frage, ab wann professionelle Tools sinnvoll sein können wird Thema sein. Außerdem wird die Frage behandelt, was ein gutes Screenvideo ausmacht und welche Fehler man als Anfänger vermeiden sollte.	Die TN kennen Gratistools für verschiedene Endgeräte und kennen gute Tipps und Fehler, die man beim Erstellen von Screencasts machen kann.
832DG505x1	Screencasts		4	Gemischter Unterricht, wenn manche Schüler in Quarantäne sind, man selbst aber in der Klasse steht und Unterricht hält. Wie kann das am besten funktionieren?	Die Teilnehmer/innen kennen Möglichkeiten für heterogenen Unterricht

832DG505x2	Audios	3 von 5	2	Mit Audacity Audiodateien bearbeiten: schneiden, mischen, exportieren.	TN erstellen ein Hörspiel, einen Podcast.
832DG505x3	Bildbearbeitung		2	Einsteiger: Ausschnitte von Bildern, Bildgrößen und Formate, einfache Änderungen mit freien Programmen, Filter ... User: Retouchieren von Bildern und individuelle Anpassungen	Einsteiger: Können Bilder für Arbeitsblätter bearbeiten User: Können Bilder für spezielle Anlässe retouchieren und anpassen
832DG505x4	Textsorten gestalten		2	Bei der Erstellung von Arbeitsmaterialien lassen sich (gewusst wie!) mit ein paar Klicks ansprechende Unterrichtsmaterialien erstellen. In diesem Block lernen EinsteigerInnen Tricks und Tipps bei der Erstellung von Textsorten.	TN lernen anhand von praktischen Beispielen wie sie effizient Textsorten für den Unterricht gestalten können.
832DG505x5	Website		2	Website gestalten mit einfachem CMS.	Die TN gestalten eine Website /ein Blog mit weebly.
832DG505x6	Erklärvideos		2	Erklärvideos einfach erstellen mit Smartphone und Legetechnik.	Die TN erstellen ein Erklärvideo mit einfacher Technik (z.B. Legetechnik). Sie stellen das Erklärvideo den anderen TN zur Verfügung.

DG506 Coding und Datenverarbeitung					
832DG506x1	Programmieren mit Scratch Prim	Pflicht 1 von 3	4	Erst Schritte mit der kostenlosen grafischen Programmiersprache "Scratch". Kennenlernen der Oberfläche, Figuren und Bühnenbilder gestalten, Blockkategorien kennenlernen, Ereignisse und Bewegungen	Die TN können Figuren wählen, abändern und bewegen
832DG506x1	Programmieren mit Scratch		4	Scratch ist eine bildungsorientierte visuelle Programmiersprache für Kinder und Jugendliche mit dem Ziel, Neueinsteigern mit den Grundkonzepten der Programmierung vertraut zu machen. Scratch ist nicht schwer und macht Spaß!	TN lernen Scratch kennen und verstehen wie das Programm funktioniert. TN lernen wie sie einfache Programme in Scratch selbst schreiben.

832DG506x1	Programmieren mit Scratch User		4	Scratch ist primär für die Zielgruppe Schüler/innen konzipiert. Aber auch Lehrpersonen könnten diese einfache visuelle Programmierung nutzen, um fachspezifisch ein kleines Lernspiel für ihre Schüler/innen zu erstellen. Scratch ist kostenlos, online verfügbar und Spiele können schnell veröffentlicht werden	TN sind am Ende in der Lage, ein eigenes, kleines Lernspiel zu erstellen, zu veröffentlichen und im Unterricht einzusetzen
832DG506x2	Datenverarbeitung Tabellenkalkulation	Pflicht	3	Einstieg in die Datenverarbeitung mit Hilfe von Tabellen. In diesem Block werden die grundlegenden Funktionen von MS Excel vorgestellt. Anhand von praktischen Beispielen können EinsteigerInnen erste Erfahrungen sammeln und verstehen, wie das Tool im Unterricht/LehrerInnen-Alltag (z.B. Notenliste) sinnvoll eingesetzt werden kann.	TN lernen MS Excel kennen und verstehen wie das Programm grundsätzlich funktioniert. TN lernen wie sie in Tabellen einfach Daten verarbeiten können.

832DG506x3	CS unplugged		2	Programmieren ohne Computer: Die Kinder lernen in spielerischen Situationen die Grundlagen der Informatik - ganz ohne Strom.	Die TN lernen das Konzept "CS Unplugged" und die bekanntesten Quellen dazu kennen und können erste Übungen ausprobieren.
832DG506x4	Live Code		2	LiveCode ist ein kostenloser Programmier-Editor, bei dem textuell programmiert wird. Die Befehle selbst sind eher umgangssprachlich gehalten und leicht zu erlernen. Ein Fülle an fertigen Modulen lässt schnell fertige Apps erstellen. Die Apps sind theoretisch in alle Plattformen wie Windows, MacOS, Linux, iOS und Android portierbar. In Schottland wird LiveCode seit Jahren von einem Drittel aller Schulen als Lernsystem im Informatikunterricht verwendet – mit Erfolg.	Ziel: Kennenlernen von LiveCode. Erstellen von 2 lauffähigen, einfachen Apps für mehrere Betriebssysteme.
832DG506x5	AppInventor		2	Erstellung einer eigenen App	... lernen den Aufbau und funktionsweise des Programms ... kennen Möglichkeiten zum pädagogischen Einsatz der App
832DG506x6	Micro:bit		2	Die Platine "micro:bit" kann über Unterrichtsmittel eigener Wahl bezogen werden und eignet sich für Making-Projekte in der Prim und Sek 1. Im Kurs werden die Platine und der blockbasierte Editor "makecode" besprochen und erste Aufgaben mit dem Simulator gelöst	Die TN kennen die Platine und den Editor "makecode"
832DG506x7	Makey-Makey	4 von 9	2	Als externes Eingabegerät kann die Platine "MakeyMakey" für spielerische Making-Projekte eingesetzt werden. Das berühmte Klavier aus Bananen begeistert Kinder und Erwachsene und wird bei diesem Termin neben anderen Projekten umgesetzt.	Die Einsatzmöglichkeiten von "MakeyMakey" kennen
832DG506x8	eV3 - Rotbotnics		2	Ein erster Einstieg in das Programmieren mit eV3 Robotern, einfache Befehle	Die TN kennen eV3 und deren Einsatzmöglichkeiten
832DG506x9	Making		2	Lasercutter, 3D-Drucker und Löten: Im MakerLab des Vereins DI sind den kreativen Möglichkeiten kaum Grenzen gesetzt. Die TN lernen diese Möglichkeiten kennen und können ein erstes kleines Projekt umsetzen	

832DG506xA	Roboter in der Primarstufe (Denken lernen, Probleme lösen)		2	Wir kennen sie doch alle, die niedliche Roboterbiene BeeBot, die die Volksschulen in den letzten Jahren erobert hat. Im Kurs sollen neben der BeeBot weitere eduRoboter vorgestellt werden, die sich in der Primarstufe bewährt haben. Außerdem werden die Projekte vorgestellt, über die in VLBG diese Roboter bezogen werden können.	Die TN kennen verschiedene eduRoboter und wissen, wie sie diese beziehen bzw. ausleihen können.
832DG506xC	Minecraft im Unterricht der Sek II		2	Wie kann Minecraft im Unterricht verwendet werden, ein Einstieg	
832DG506xB	Tabellenkalkulation		2	In diesem Block für Fortgeschrittene werden anhand von praktischen Beispielen ausgewählte Funktionen von MS Excel erklärt und vertieft.	TN lernen anhand von praktischen Beispielen (mit Schulbezug!) ausgewählte Funktionen von MS Excel kennen.

DG 507	DigiKomp und Webtools für den Fachunterricht				
832DG507x1	Digikomp4 Prim	Pflicht 1 von 3	2	Kennenlernen der Sammlungen DigiKomp4	Die TN kennen die Ressourcen von DigiKomp
832DG507x1	Digikomp8 Sek I		2	Kennenlernen der Sammlungen DigiKomp8	Die TN kennen die Ressourcen von DigiKomp
832DG507x1	Digikomp12 Sek II		2	Kennenlernen der Sammlungen DigiKomp12	Die TN kennen die Ressourcen von DigiKomp
832DG507x2	Mathetools	3 von 6	2	Wir werden Tools kennen lernen, die im Matheunterricht zur differenzierten Selbstkontrolle und zum selbstbestimmten Lernen und Vertiefen anleiten.	Die TN kennen Tools und Ressourcen für den Mathematikunterricht
832DG507x3	Fremdsprachen		2	Webtools für den Fremdsprachenunterricht	Tools auswählen und nutzen
832DG507x4	Nawi /Sachunterricht		2	Tools für den Nawi-Unterricht	Die TN kennen Tools und Ressourcen für den Nawiunterricht
832DG507x5	Kreatives		2	Leonie: Von wegen passiv und einsam! Einfache digitale Tools können dazu genutzt werden, die Kreativität der Kinder zu fördern und tolle Produkte zu gestalten. Mit dem BookCreator, StopMotion und verschiedenen fotopädagogischen Ideen werden Kinder dazu angeregt, eigene Ideen zu entwickeln.	Die TK kennen die Tools und können eigene Ideen im Unterricht damit umsetzen
832DG507x6	DaZ und sprachsensibel		2	In heterogenen Gruppen mit Schüler/innen mit anderer Muttersprache ist es unabdinglich, dass wir sprachsensibel unterrichten und die wichtigsten Grundlagen von Deutsch als Zweitsprache kennen.	Die TN kennen die Probleme der Schüler/innen mit anderen Muttersprachen und kennen Möglichkeiten, diese Schüler/innen zu unterstützen
832DG507x7	Inklusion		3	Kennenlernen der (digitalen) Hilfsmittel für Schüler/innen mit Beeinträchtigungen	Die TN kennen diverse Hilfsmittel, die Kinder mit Beeinträchtigungen beim Lernen unterstützen können.

DG508	Präsentation und Abschluss				
-------	----------------------------	--	--	--	--

832DG508x1	Best-Practice-Aufgaben	Pflicht 1 von 6	2	Die Teilnehmer wählen aus ihren bisher eingereichten Aufgaben 4 Aufgaben, stellen diese in kleinen Gruppen virtuell vor - PPT/Video - einen passenden Referenten wählen, dann 2 Aufgaben für den Aufgabenpool zur Verfügung stellen, dabei Datenschutz, Copyright ... beachten.	Die Teilnehmer/innen präsentieren einem Referenten 4 Aufgaben und stellen 2 Aufgaben copyrightfrei mit Namensnennung unter cc_by_sa Lizenz zur Verfügung.
------------	------------------------	--------------------	---	---	---