

DigiKompP – Das digitale Kompetenzmodell für Pädagoginnen und Pädagogen

WORKSHOP-INHALTE	
C	Digital Materialien Gestalten
Grundlagen	Fortbildungen dieser Kompetenzstufe umfassen das schrittweise Heranführen an einfache Anwendungen, die die Grundlage für die digitale Anreicherung des Unterrichts darstellen. Einfache Tools und Anwendungen werden gezeigt und ihre Einsatzmöglichkeiten beispielhaft vorgeführt. Sie sammeln erste Erfahrungen im Zusammenhang mit digitalen Medien.
	<ul style="list-style-type: none"> • OER Schätze heben – freie Bildungsinhalte finden Das Internet bietet einen unendlich scheinenden Pool an Materialien, die im Unterricht Verwendung finden können. Erfahren Sie, wie Sie die Qualität des Angebots evaluieren können, welche Bildungsinhalte Sie bedenkenlos im Unterricht verwenden können und worauf Sie achten müssen (Nutzungsrechte, Urheberrecht, Creative Common, Werknutzung)
	<ul style="list-style-type: none"> • LearningApps Einfache, spielerische Aufgabenstellungen finden, anpassen und selbst gestalten. Spielerische Elemente schaffen eine geänderte Lernatmosphäre.
	<ul style="list-style-type: none"> • Stream (vormals Office-Mix): Aufzeichnung einer PP-Präsentation mit Ton – einfache Lernunterlagen aus Präsentationen erstellen. Vertonen. Schneiden. Ihr Vortrag wird zu einem Kurzvideo. Einfache Möglichkeit, um Lernenden einen Fachvortrag zum „Nachschauen“ zu erstellen.
	<ul style="list-style-type: none"> • Screen-Cast Zeichnen Sie Ihre Arbeit am Computer auf und gestalten Sie so eine Zusammenfassung einzelner Arbeitsschritte als Kurzvideo.
	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in ein Lernmanagementsystem (Moodle) Wie stelle ich Daten zur Verfügung? Wie kann ich Aufgaben bzw. Abgaben der Schüler/innenleistungen verwalten? Einführung in die Gestaltung von Lernwegen
	<ul style="list-style-type: none"> • Bildbearbeitung ohne Photoshop Grundlagen der Bildbearbeitung für den schnellen Einsatz bei der Erstellung von Unterrichtsmaterialien und Onlinepublikationen, Grundlagen Urheberrecht.
	<ul style="list-style-type: none"> • Einfache digitale Tools Lernen Sie einfache digitale Tools kennen, mit denen Sie Ihren Fachunterricht anreichern, Gruppenarbeit initiieren und begleiten bzw. Unterrichtssequenzen abwechslungsreich gestalten können.
	<ul style="list-style-type: none"> • Eduvidual Einstieg in ein Lernmanagementsystem, auch wenn am Schulstandort keine Instanz zur Verfügung steht. Einfache Einbindung von eTapas und DigiKomp-Beispielen in Moodle. Lernmanagement am Mobiltelefon.

DigiKompP – Das digitale Kompetenzmodell für Pädagoginnen und Pädagogen

WORKSHOP-INHALTE	
D	Digital Lehren und Lernen
Digital Lehren und Lernen	Fortbildungen dieser Kompetenzstufe setzen den Einsatz einfacher Anwendungen voraus. Der Fokus liegt in den Möglichkeiten der methodischen Erweiterung durch digitale Elemente. Überlegungen, welche Lernziele durch den Einsatz digitaler Tools wie erreicht werden können und welche neuen didaktischen Möglichkeiten sich dadurch auftun können.
	<ul style="list-style-type: none"> • Moodle Aktivitäten Welche Aktivitäten gibt es in Moodle und wie können sie Lernprozesse unterstützen bzw. Lernschritte abbilden und sichtbarmachen?
	<ul style="list-style-type: none"> • Online-Tools Das Angebot an kostenfreien Tools, die in die Durchführung der Unterrichtsarbeit integriert werden können ist groß. Sie lernen praxiserprobte Tools und ihre Einsatzmöglichkeiten für den Fachunterricht kennen, Ihr Einstieg bei der Einbindung digitaler Unterrichtselemente.
	<ul style="list-style-type: none"> • Flipped-Classroom Tipps und Tricks wie gedrehter Unterricht gestaltet werden kann. Wichtige Planungshinweise sowie Umsetzungsstrategien zur Unterstützung differenzierter Unterrichtssequenzen. Computergestützter Unterricht: Screencasts erstellen und gestalten.
	<ul style="list-style-type: none"> • Webseite im Baukastensystem. Die persönliche Webseite in einem Tag online! Gestalten Sie einen Webauftritt! Kompetenzorientierte Lernzielumsetzung in einem digitalen Medium – auch für Computer-Anfänger/innen!
	<ul style="list-style-type: none"> • Kollaborationsplattformen Im Gleichschritt texten: Kollaboratives Schreiben mit digitalen Werkzeugen wie Google Docs und Co
	<ul style="list-style-type: none"> • Soziale Netzwerke methodisch und didaktisch sinnvoll im Unterricht Facebook und Co – die Kommunikationstool der Lernenden sinnvoll in die Unterrichtsarbeit einbinden, Vorstellung beispielhafter Umsetzung.
	<ul style="list-style-type: none"> • OneNote im Unterricht Kollaboration oder abgeschlossene persönliche Bereiche – Notizen sammeln und austauschen. Lernen Sie die Möglichkeiten der digitalen Unterrichtsbegleitung kennen.
	<ul style="list-style-type: none"> • Google Classroom Das einfache Tool zur Kollaboration – Arbeit wie am Smartphone. Möglichkeiten und Gefahren – Datenschutz!
	<ul style="list-style-type: none"> • Mobile Learning: Smartphones im Unterricht nutzen statt verbieten Sehr viele praktische Einsatzmöglichkeiten - mit dem Fokus auf die Lernenden - werden vorgestellt und können sofort ausprobiert werden. Sensible Bereiche wie z. B. das Urheberrecht werden behandelt. Auch die Darstellung der Displays über Beamer/Smartboard mittels kabelloser Lösung für Apple-iOS/Android und Windows wird thematisiert.

DigiKompP – Das digitale Kompetenzmodell für Pädagoginnen und Pädagogen

WORKSHOP-INHALTE	
E	Digital Lehren und Lernen im Fach
Digital Lehren im Fach	Digitale Elemente ändern die Art des Lehrens und Lernens. Welche Veränderungen im Fachbereich durch den Einsatz neuer Hilfsmittel im Lehr- und Lernprozess möglich sind, wird bei Fortbildungen dieser Kompetenzstufe thematisiert.
	<ul style="list-style-type: none"> • Moodle Lektion/Test Entwicklung und Einsatz von Lektion bzw. Test im kompetenzorientierten Fach-Unterricht für die Begleitung von blended-learning Sequenzen.
	<ul style="list-style-type: none"> • Moodle Bewertung Einführung in Bewertung, Gewichtung und Erklärung der Einstellungen; Anleitung zur Dokumentation von unterrichtsbegleitenden Aktivitäten mit möglicher Bewertung, Leistungs- und Beurteilungstransparenz, Feedback
	<ul style="list-style-type: none"> • Einsatz von Medien im Mathematikunterricht Smartphones, Tablets, Laptops und Notebooks begleiten unsere Schüler und Schülerinnen durch den Alltag. Wieso sollte man diese Medien nicht auch im Unterricht einsetzen? Der sinnvolle Einsatz bedarf aber nicht nur infrastruktureller sondern auch pädagogischer Neuerungen. Dafür können sie aber helfen, die Lernprozesse und das Lerntempo an die individuellen Bedürfnisse der Lernenden anzupassen.
	<ul style="list-style-type: none"> • Mathematik Onlinetools - Üben und Überprüfen ohne Lehrerkorrektur Einsatz von unterschiedlichen Onlinetools herzeigen und ausprobieren (interaktive Übungen mit Lösungen, Socrative, Kahoot, Learning Apps, ...). Praktische Erprobung, Erstellen von Übungs- und Testaufgaben mit Onlinetools. Office mix – für Konzept Inverted Classroom
	<ul style="list-style-type: none"> • Moodle Test Erstellung von Testfragen. Selbstüberprüfung. Selbstkorrektur. Verschiedene Fragetypen
	<ul style="list-style-type: none"> • H5P Tool H5P ermöglicht Ihnen, in Videos Zwischenfragen einzubinden, Lückentexte mit Selbstüberprüfung einfach zu erstellen, spielerische Elemente in Lernpfade einbinden.
	<ul style="list-style-type: none"> • Moodle Competences Im Lernmanagementsystem Moodle ist eine Verknüpfung von Aufgabenstellungen zu Kompetenzen möglich, Administration des Kompetenzerwerbs.

- Organisation in **SchiLF-** bzw. **SchüLF-Form**
- Ansprechpersonen: **Doris Rekirsch** doris.rekirsch@phwien.ac.at
Margit Pollek margit.pollek@phwien.ac.at