

THEMA 1
Einbindung
digitaler Lehrmittel

THEMA 2
Erstellung
digitaler Lehrmittel

THEMA 3
Digitaler Unterricht

THEMA 4
Innovative
Lehrmethoden

THEMA 5
Bewertung und
Feedback

THEMA 6
Kollaboratives
Lernen



THEMA 1 - Einbindung digitaler Lehrmittel



Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Einbindung digitaler Lehrmittel in den Unterricht in Präsenz- und virtuellen Szenarien. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Materialien identifizieren, bewerten und auswählen können, um ihre Unterrichtspraxis zu erweitern und zu optimieren. Sie können digitale Inhalte organisieren und sie den Lernenden zur Verfügung stellen. Sie können digitale Geräte und Materialien in den Unterrichtsprozess einbinden und deren Einsatz planen, um die Effektivität von Unterrichtsmaßnahmen zu erhöhen.

Lern- ergebnisse

Anwendungsthemen

AT1.1 Videoplattformen

AT1.2 E-Books

AT1.3 Bilddatenbanken

AT1.4 Open Educational Resources

Entdecker*innen (A2)

- digitale Technologien und Hilfsmittel je nach Lernziel und Kontext auswählen
- digitale Inhalte identifizieren, die für das Lehren und Lernen relevant sind, indem sie einfache Internet-Suchstrategien anwenden
- Lernplattformen auflisten, die Bildungsmaterialien zur Verfügung stellen
- Zugang zu Lehrinhalten über E-Mail-Anhänge oder Links weitergeben
- zwischen verschiedenen Arten des Urheberrechts für Internetquellen unterscheiden
- korrekt auf Quellen verweisen, die vom Urheberrecht betroffen sind

Insider*innen (B1)

- digitale Technologien und Hilfsmittel je nach Lernziel und Kontext auswählen
- Suchstrategien auf Grundlage der erzielten Ergebnisse anpassen
- Ergebnisse filtern, um anhand geeigneter Kriterien passende Materialien zu finden
- die Qualität digitaler Materialien basierend auf grundlegenden Kriterien beurteilen
- Materialien auswählen, die für die Lernenden interessant sein könnten
- Bildungsinhalte in virtuellen Lernumgebungen oder durch Hochladen, Verlinken oder Einbetten gemeinsam nutzen
- erklären, wie Urheberrechtsbestimmungen für digitale Hilfsmittel gelten, die für schulische Zwecke verwendet werden
- korrekt auf Quellen verweisen, die vom Urheberrecht betroffen sind

Expert*innen (B2)

- digitale Technologien und Hilfsmittel je nach Lernziel und Kontext auswählen
- die Suchstrategien anpassen, um anpassbare Materialien zu finden und diese zu verändern
- die Zuverlässigkeit digitaler Materialien und deren Eignung für die Gruppe der Lernenden und das jeweilige Lernziel einschätzen
- digitale Materialien gemeinsam nutzen und sie in digitale Umgebungen einbetten
- Lernsituationen oder andere Interaktionen in einer digitalen Umgebung einrichten
- zwischen verschiedenen Lizenzen für digitale Materialien unterscheiden und diese entsprechend den erteilten Genehmigungen verändern
- korrekt auf Quellen verweisen, die vom Urheberrecht betroffen sind

THEMA 1 - Einbindung digitaler Lehrmittel



Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Einbindung digitaler Lehrmittel in den Unterricht in Präsenz- und virtuellen Szenarien. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Materialien identifizieren, bewerten und auswählen können, um ihre Unterrichtspraxis zu erweitern und zu optimieren. Sie können digitale Inhalte organisieren und sie den Lernenden zur Verfügung stellen. Sie können digitale Geräte und Materialien in den Unterrichtsprozess einbinden und deren Einsatz planen, um die Effektivität von Unterrichtsmaßnahmen zu erhöhen.

Lern- ergebnisse

THEMA 1

Einbindung
digitaler Lehrmittel

THEMA 2

Erstellung
digitaler Lehrmittel

THEMA 3

Digitaler Unterricht

THEMA 4

Innovative
Lehrmethoden

THEMA 5

Bewertung und
Feedback

THEMA 6

Kollaboratives
Lernen



Anwendungsthemen

AT2.1 Bildschirmaufzeichnung

AT2.2 Erstellen von Podcasts

AT2.3 Erstellen von Videos

Entdecker*innen (A2)

- Software nutzen, um digitale Unterrichtsmaterialien zu entwerfen, zu erstellen und zu verändern
- digitale Lehrmittel für Unterrichtszwecke erstellen
- beschreiben, wie digitale Technologien Differenzierung und Personalisierung unterstützen können
- digitale Technologien nutzen, um neue Konzepte auf motivierende und ansprechende Weise zu visualisieren und zu erklären, z. B. durch den Einsatz von Animationen oder Videos
- die wichtigsten Arten von Werkzeugen für die Erstellung von Audio- und Videomaterial auflisten
- sicherstellen, dass alle Lernenden Zugang zu den im Unterricht verwendeten digitalen Inhalten haben
- persönliche und sensible Daten schützen und den Zugang zu Materialien gegebenenfalls einschränken
- Probleme im Zusammenhang mit Barrierefreiheit auflisten, die Lernende am Zugang zu digitalen Unterrichtsmaterialien hindern können

Insider*innen (B1)

- Software nutzen, um digitale Unterrichtsmaterialien zu entwerfen, zu erstellen und zu verändern
- Animationen, Links, Multimedia oder interaktive Elemente in digitale Lehrmittel integrieren
- digitale Materialien verändern, um sie an den jeweiligen Lernkontext anzupassen
- bei der Auswahl, Änderung, Kombination und Erstellung digitaler Lehrmittel ein bestimmtes Lernziel verfolgen
- das richtige Urheberrecht für neu erstellte Materialien wählen und korrekt sichtbar machen
- sicherstellen, dass alle Lernenden Zugang zu den im Unterricht verwendeten digitalen Inhalten haben
- persönliche und sensible Daten schützen und den Zugang zu Materialien gegebenenfalls einschränken
- bei Änderungen oder der Erstellung digitaler Lehrmittel über Fragen der Barrierefreiheit reflektieren

Expert*innen (B2)

- Software nutzen, um digitale Unterrichtsmaterialien zu entwerfen, zu erstellen und zu verändern
- eine breite Palette von Materialien (u. a. Animationen, interaktive Tools, Audio) bearbeiten und kombinieren, um Lernaktivitäten auf einen konkreten Lernkontext und ein konkretes Lernziel sowie auf die Merkmale der Lernendengruppe abzustimmen
- die Materialien entsprechend den erteilten urheberrechtlichen Genehmigungen verändern
- sicherstellen, dass alle Lernenden Zugang zu den im Unterricht verwendeten digitalen Inhalten haben
- persönliche und sensible Daten schützen und den Zugang zu Materialien gegebenenfalls einschränken
- bei Änderungen oder der Erstellung digitaler Hilfsmittel über Fragen der Barrierefreiheit reflektieren

THEMA 1

Einbindung
digitaler Lehrmittel

THEMA 2

Erstellung
digitaler Lehrmittel

THEMA 3

Digitaler Unterricht

THEMA 4

Innovative
Lehrmethoden

THEMA 5

Bewertung und
Feedback

THEMA 6

Kollaboratives
Lernen



THEMA 3 - Digitale Lehre



Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Entwicklung von digitalen Lehrkompetenzen. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Technologien effektiv nutzen können, um digitale Lehrveranstaltungen zu verwalten und zu organisieren. Sie nutzen digitale Technologien und Dienste, um die Interaktion mit den Lernenden zu verbessern, sowohl individuell als auch in der Gruppe, innerhalb und außerhalb des Unterrichtsgeschehens. Sie nutzen digitale Technologien, um zeitnahe und gezielte Beratung und Unterstützung anzubieten.

Lern- ergebnisse

Anwendungsthemen

AT3.1 Video-Konferenzen

AT3.2 Präsentations-Software

Entdecker*innen (A2)

- verfügbare Technologien im Klassenzimmer nutzen, z. B. digitale Whiteboards, Projektoren, PCs
- die wichtigsten Hilfsmittel für die Erstellung digitaler Präsentationen auflisten
- die wichtigsten Hilfsmittel für die Einrichtung von Videokonferenzen auflisten
- digitale Technologien je nach Lernziel und Kontext auswählen
- Lernveranstaltungen oder andere Interaktionsformen in einer digitalen Umgebung einrichten
- digitale Technologien, z. B. E-Mail oder Chat, nutzen, um auf Fragen oder Zweifel der Lernenden zu reagieren
- die Bedeutung eines barrierefreien Zugangs zu den verwendeten digitalen Technologien für alle Lernenden erklären

Insider*innen (B1)

- verfügbare Technologien im Klassenzimmer nutzen, z. B. digitale Whiteboards, Projektoren, PCs
- je nach Kommunikationszweck und -kontext verschiedene digitale Kommunikationskanäle und -werkzeuge nutzen
- Unterrichtseinheiten oder andere Interaktionsformen in einer digitalen Umgebung einrichten
- digitale Technologien entsprechend dem Lernziel und dem Kontext auswählen
- sich die Probleme der Lernenden anhören und auf ihre Fragen eingehen
- Ermittlung zusätzlicher digitaler Technologien, die für Lernende, die besondere Unterstützung benötigen, eingesetzt werden können

Expert*innen (B2)

- verfügbare Technologien im Klassenzimmer nutzen, z. B. digitale Whiteboards, Projektoren, PCs
- den für einen bestimmten Kommunikationszweck und -kontext am besten geeigneten Kanal, Format und Stil auswählen
- Kommunikationsstrategien an das jeweilige Zielpublikum anpassen
- digitale Technologien im Unterricht einsetzen, um die methodische Vielfalt zu erhöhen
- Unterrichtseinheiten oder andere Interaktionsformen in einer digitalen Umgebung einrichten
- das Verhalten der Lernenden beobachten und bei Bedarf individuelle Beratung und Unterstützung anbieten
- mögliche barrierefreie Zugangsmöglichkeiten bei der Einrichtung des digitalen Unterrichts berücksichtigen und einsetzen

THEMA 3 - Digitale Lehre



Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Entwicklung von digitalen Lehrkompetenzen. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Technologien effektiv nutzen können, um digitale Lehrveranstaltungen zu verwalten und zu organisieren. Sie nutzen digitale Technologien und Dienste, um die Interaktion mit den Lernenden zu verbessern, sowohl individuell als auch in der Gruppe, innerhalb und außerhalb des Unterrichtsgeschehens. Sie nutzen digitale Technologien, um zeitnahe und gezielte Beratung und Unterstützung anzubieten.

Lern- ergebnisse

THEMA 1

Einbindung
digitaler Lehrmittel

THEMA 2

Erstellung
digitaler Lehrmittel

THEMA 3

Digitaler Unterricht

THEMA 4

Innovative
Lehrmethoden

THEMA 5

Bewertung und
Feedback

THEMA 6

Kollaboratives
Lernen



THEMA 4 - Innovative Lehrmethoden

Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Umsetzung innovativer Lehrmethoden im Unterricht in Präsenz- und virtuellen Szenarien. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Technologien nutzen können, um die aktive und kreative Auseinandersetzung der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Sie öffnen das Lernen für neue, reale Kontexte, die die Lernenden selbst in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen oder auf andere Weise die aktive Beteiligung der Lernenden an komplexen Themen stärken. Sie sind experimentierfreudig und entwickeln neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht.



Lern- ergebnisse

Anwendungsthemen

AT4.1 Spielbasiertes Lehren

AT4.2 Interaktiver Unterricht

AT4.3 Flipped Classroom

Entdecker*innen (A2)

- digitale Technologien je nach Lernziel und Kontext auswählen
- digitale Technologien nutzen, um neue Konzepte auf motivierende Art und Weise zu visualisieren und zu erklären
- digitale Tools (einschließlich Apps und/oder Spiele) für die Lernenden finden
- ansprechende digitale Lernaktivitäten einsetzen, z. B. Spiele
- erklären, wie digitale Technologien Differenzierung und Personalisierung unterstützen können
- Lernende ermutigen, digitale Technologien zu nutzen, um deren individuelle Lernaktivitäten und Arbeitsaufträge zu unterstützen

Insider*innen (B1)

- grundlegende Änderungen an den verwendeten digitalen Hilfsmitteln vornehmen, um sie an den Lernkontext und die Bedürfnisse der Lernenden anzupassen
- die Integration digitaler Inhalte verwalten
- digitale Tools (einschließlich Apps und/oder Spiele) für die Lernenden finden
- zur Schaffung einer sinnvollen, vielfältigen und effektiven digitalen Lernumgebung verschiedene digitale Technologien einsetzen
- das optimale Instrument zur Förderung des aktiven Mitwirkens der Lernenden in einem bestimmten Lernkontext oder für ein bestimmtes Lernziel auswählen
- die aktive Nutzung von digitalen Technologien durch Lernende in den Mittelpunkt des Bildungsprozesses stellen

Expert*innen (B2)

- verschiedene digitale Technologien bei der Gestaltung von Lernaktivitäten einsetzen, die an unterschiedliche Bedürfnisse, Leistungsstufen, Geschwindigkeiten und Vorlieben angepasst und eingestellt werden
- die Integration digitaler Inhalte steuern
- Apps und/oder Spiele für Lernende finden, die die Integration verschiedener interaktiver Elemente und Spiele in selbst erstellte Unterrichtsmaterialien erleichtern
- unterschiedliche Lernpfade, -stufen und -geschwindigkeiten berücksichtigen und Strategien bei der Reihenfolge und Durchführung von Lernaktivitäten flexibel an veränderte Umstände oder Bedürfnisse anpassen

THEMA 4 - Innovative Lehrmethoden

Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Umsetzung innovativer Lehrmethoden im Unterricht in Präsenz- und virtuellen Szenarien. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Technologien nutzen können, um die aktive und kreative Auseinandersetzung der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Sie öffnen das Lernen für neue, reale Kontexte, die die Lernenden selbst in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen oder auf andere Weise die aktive Beteiligung der Lernenden an komplexen Themen stärken. Sie sind experimentierfreudig und entwickeln neue Formate und pädagogische Methoden für den Unterricht.



Lern-
ergebnisse

THEMA 1

Einbindung
digitaler Lehrmittel

THEMA 2

Erstellung
digitaler Lehrmittel

THEMA 3

Digitaler Unterricht

THEMA 4

Innovative
Lehrmethoden

THEMA 5

Bewertung und
Feedback

THEMA 6

Kollaboratives
Lernen

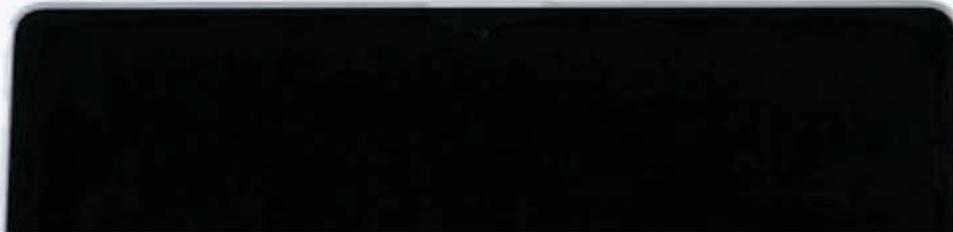


THEMA 5 - Bewertung und Feedback



Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Art und Weise, wie digitale Werkzeuge zur Bewertung und Beurteilung der Leistungen von Lernenden eingesetzt werden können. Die Teilnehmenden der Weiterbildung werden lernen, wie sie digitale Nachweise über die Aktivitäten, Leistungen und Fortschritte der Lernenden erstellen, auswählen, kritisch analysieren und interpretieren können. Sie sind in der Lage, Unterrichtsstrategien anzupassen und gezielte Unterstützung auf der Grundlage der durch die eingesetzten digitalen Technologien gewonnenen Erkenntnisse anzubieten. Sie nutzen digitale Technologien, um die Vielfalt und Eignung von Bewertungsformaten und -ansätzen zu verbessern. Sie setzen digitale Technologien ein, um den Lernenden gezieltes und zeitnahes Feedback zu geben. Sie setzen digitale Technologien ein, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen.

Lern- ergebnisse



Anwendungsthemen

AT5.1 Quizze

AT5.2 E-Portfolios

AT5.3 Fragebögen

Entdecker*innen (A2)

- die gängigsten im Internet verfügbaren Instrumente zur Beurteilung von Lernenden auflisten
- digitale Technologien zur Erstellung von Bewertungen einsetzen
- die Verwendung digitaler Technologien von Lernenden für Bewertungen planen
- digitale Bewertungsinstrumente auflisten, die im Unterricht eingesetzt werden können, um zeitnahes Feedback über Lernfortschritte zu erhalten
- digitale Lernaktivitäten einsetzen, die motivierend und ansprechend sind, z. B. Quizze
- Bildungsinhalte über E-Mail-Anhänge oder Links weitergeben

Insider*innen (B1)

- beurteilen, welches Instrument am besten geeignet ist, um die Bewertung von Lernenden in einer bestimmten Situation zu unterstützen
- digitale Technologien nutzen, um Lernenden die Möglichkeit zu geben, ihre Beiträge aufzuzeichnen und zu präsentieren
- digitale Technologien für die Selbstbeurteilung der Lernenden nutzen
- vorhandene digitale Technologien für formative oder summative Bewertungen einsetzen, um ein bestimmtes Ziel zu erreichen
- die aus digitalen Beurteilungen resultierenden Daten auswerten, um das Lernen und Lehren zu unterstützen
- digitale Technologien einsetzen, um Feedback zu elektronisch eingereichten Arbeitsaufträgen zu geben
- den Lernenden mit Hilfe digitaler Technologien den Zugang zu Informationen über ihre Leistungen erleichtern

Expert*innen (B2)

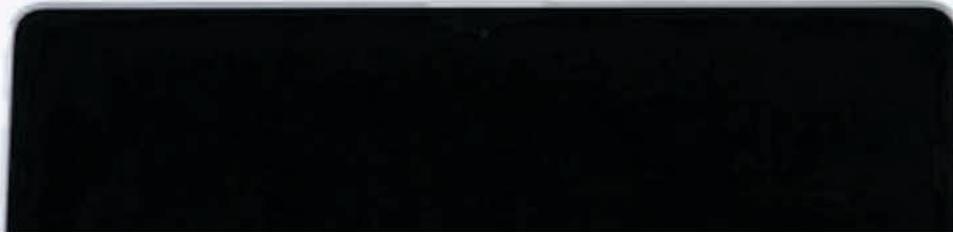
- digitale Technologien oder Umgebungen nutzen, um Lernenden die Möglichkeit zu geben, alle Phasen ihres Lernens zu verwalten und zu dokumentieren
- den Lernenden helfen, mit Hilfe digitaler Technologien geeignete Kriterien für die Selbsteinschätzung zu entwickeln, anzuwenden und zu verbessern
- verschiedene digitale Bewertungssysteme, Hilfsmittel und Methoden für die formative Bewertung sowohl im Unterricht als auch für die Lernenden nach der Schule einsetzen
- gültige und zuverlässige digitale Beurteilungen entwickeln
- digitale Technologien im Unterrichtsprozess einsetzen, um zeitnahes Feedback über die Fortschritte der Lernenden zu erhalten und die Aktivitäten der Lernenden zu veranschaulichen

THEMA 5 - Bewertung und Feedback



Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Art und Weise, wie digitale Werkzeuge zur Bewertung und Beurteilung der Leistungen von Lernenden eingesetzt werden können. Die Teilnehmenden der Weiterbildung werden lernen, wie sie digitale Nachweise über die Aktivitäten, Leistungen und Fortschritte der Lernenden erstellen, auswählen, kritisch analysieren und interpretieren können. Sie sind in der Lage, Unterrichtsstrategien anzupassen und gezielte Unterstützung auf der Grundlage der durch die eingesetzten digitalen Technologien gewonnenen Erkenntnisse anzubieten. Sie nutzen digitale Technologien, um die Vielfalt und Eignung von Bewertungsformaten und -ansätzen zu verbessern. Sie setzen digitale Technologien ein, um den Lernenden gezieltes und zeitnahes Feedback zu geben. Sie setzen digitale Technologien ein, um selbstgesteuerte Lernprozesse zu unterstützen.

Lern- ergebnisse



THEMA 1

Einbindung
digitaler Lehrmittel

THEMA 2

Erstellung
digitaler Lehrmittel

THEMA 3

Digitaler Unterricht

THEMA 4

Innovative
Lehrmethoden

THEMA 5

Bewertung und
Feedback

THEMA 6

Kollaboratives
Lernen



THEMA 6 - Kollaboratives Lernen

Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Umsetzung von kollaborativen Lernumgebungen. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Technologien nutzen können, um die Zusammenarbeit zwischen Lernenden zu fördern und zu verbessern. Sie befähigen Lernende, digitale Technologien im Rahmen gemeinsamer Aufgaben zu nutzen, um die Kommunikation, die Zusammenarbeit und den gemeinschaftlichen Wissensaufbau zu verbessern. Sie können digitale Technologien auch nutzen, um mit anderen Lehrkräften zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu teilen und auszutauschen und gemeinsam innovative pädagogische Praktiken zu entwickeln. Sie kommunizieren verantwortungsbewusst und ethisch mit digitalen Technologien, z. B. unter Beachtung der Netiquette und der Richtlinien zur zulässigen Nutzung.



Lern- ergebnisse

Anwendungsthemen

AT6.1 Kollaborative Web-
Plattformen

AT6.2 Shared Drives & Kollaborative
Bearbeitungswerkzeuge

AT6.3 Lernmanagementsysteme

Entdecker*innen (A2)

- die wichtigsten Arten von im Internet verfügbaren Hilfsmitteln für Zusammenarbeit auflisten
- Bildungsinhalte über E-Mail-Anhänge oder Links austauschen
- die Lernenden dazu ermutigen, digitale Technologien für kollaborative Aktivitäten zu nutzen
- grundlegende Netiquette-Regeln auflisten
- Verwaltungsdaten (z. B. Anwesenheit) und Daten über Schülerleistungen (z. B. Noten) für individuelles Feedback und gezielte Maßnahmen auswerten
- digitale Technologien einsetzen, um einen Überblick über die Lernfortschritte von Lernenden zu erstellen und so eine Grundlage für Feedback und Beratungsangebote zu schaffen
- verantwortungsvoll und unter Berücksichtigung ethischer Grundsätze mit digitalen Technologien kommunizieren

Insider*innen (B1)

- beurteilen, welches das am besten geeignete kollaborative Werkzeug für eine bestimmte Bildungsstrategie in einem bestimmten Kontext ist
- kollaborative Aktivitäten entwerfen und umsetzen, bei denen Lernende digitale Technologien für die gemeinsame Wissensgewinnung nutzen
- verschiedene digitale Kommunikationskanäle und Hilfsmittel je nach Kommunikationszweck und -kontext nutzen
- digitale Technologien einsetzen, um elektronisch übermittelte Arbeitsaufträge zu bewerten und Feedback zu geben
- sensible Inhalte, z. B. Prüfungen, Berichte von Studierenden, wirksam schützen
- verantwortungsvoll und unter Berücksichtigung ethischer Grundsätze mit digitalen Technologien kommunizieren

Expert*innen (B2)

- verschiedene pädagogische Strategien anwenden, bei denen Lernende digitale Technologien zur Kommunikation und Zusammenarbeit nutzen
- verschiedene Hilfsmittel für die Zusammenarbeit sinnvoll und effektiv kombinieren, um kollaborative Aktivitäten zu unterstützen
- kollaborative Interaktionen von Lernenden in digitalen Umgebungen beobachten und steuern
- digitale Technologien einsetzen, um Lernenden die Möglichkeit zu geben, sich mit anderen auszutauschen und gegenseitiges Feedback zu erhalten, auch bei individuellen Aufgabenstellungen
- bei der Integration digitaler Technologien angemessene soziale Rahmenbedingungen und Interaktionsformen respektieren (z. B. Beachtung der Netiquette)
- verfügbare Daten und Erkenntnisse auswerten, um den individuellen Unterstützungsbedarf der Lernenden besser zu verstehen

THEMA 6 - Kollaboratives Lernen

Dieser Themenbereich konzentriert sich auf die Umsetzung von kollaborativen Lernumgebungen. Die Teilnehmenden der Weiterbildung lernen, wie sie digitale Technologien nutzen können, um die Zusammenarbeit zwischen Lernenden zu fördern und zu verbessern. Sie befähigen Lernende, digitale Technologien im Rahmen gemeinsamer Aufgaben zu nutzen, um die Kommunikation, die Zusammenarbeit und den gemeinschaftlichen Wissensaufbau zu verbessern. Sie können digitale Technologien auch nutzen, um mit anderen Lehrkräften zusammenzuarbeiten, Wissen und Erfahrungen zu teilen und auszutauschen und gemeinsam innovative pädagogische Praktiken zu entwickeln. Sie kommunizieren verantwortungsbewusst und ethisch mit digitalen Technologien, z. B. unter Beachtung der Netiquette und der Richtlinien zur zulässigen Nutzung.



Lern- ergebnisse

THEMA 1

Einbindung
digitaler Lehrmittel

THEMA 2

Erstellung
digitaler Lehrmittel

THEMA 3

Digitaler Unterricht

THEMA 4

Innovative
Lehrmethoden

THEMA 5

Bewertung und
Feedback

THEMA 6

Kollaboratives
Lernen

