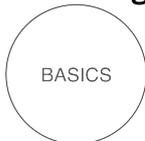


edu-Google Trainings: Themenübersicht

Alle Teilnehmer:innen benötigen ein eigenes Gerät sowie einen Google Workspace for Education Account für das Training. Durchführung am Schulstandort oder als Online-Training möglich.
Gruppengröße: max. 14 Personen, Dauer: 3 Stunden (180min.) je Training

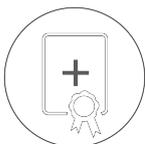
edu-Google Basics: Google Classroom



- Aufbau und Funktionen von Google Workspace mit Fokus auf Google Classroom
- Google Classroom: Erste Schritte für Lehrkräfte (Struktur virtuelles Klassenzimmer, Kommunikation, Dateien, Aufgabentool)
- Dateiablage in Google Workspace (Google Drive und Google Classroom)
- Erstellen von Quiz mit Google Forms

Aufbautrainings (edu-Google Basics oder regelmäßige Nutzung von Google vorausgesetzt)

Gestaltung von eBooks und digitalen Informations- und Arbeitsblättern



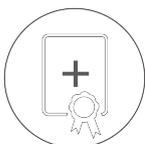
- Multimediale eBooks mit der App „BookCreator“ erstellen
- Merkmale digitaler Arbeitsblätter
- Kreative Einsatzmöglichkeiten von Google Slides

Flipped Classroom mit Google Workspace umsetzen



- Didaktische Rahmenbedingungen zur Umsetzung von Flipped Classroom
- Lern- und Erklärvideos mit Screencastify aufzeichnen
- Videos mithilfe von Edpuzzle interaktiv gestalten
- Einsatzmöglichkeiten von Youtube im Unterricht

Coding mit LEGO WeDo



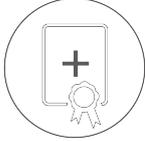
- Vorstellung der 21st Century Skills für die Volksschule
- Vorstellung LEGO WeDo für die Volksschule
- Einsatzmöglichkeiten im fächerübergreifenden Unterricht

Coding mit LEGO Spike Prime und LEGO mindstorms



- Vorstellung der 21st Century Skills für die Sek1 und Sek2
- Vorstellung LEGO Spike Prime und LEGO mindstorms
- Einsatzmöglichkeiten im fächerübergreifenden Unterricht

Lernen für ALLE



- Barrierefreiheit durch eingebaute Bedienungshilfen
- UK - Unterstützte Kommunikation
- Unterstützung bei Lernbesonderheiten (Autismus, ADHS, Dyskalkulie, Legasthenie, ...) im Unterricht mit und ohne SPF



Weitere Trainingsthemen auf Anfrage

- Präsentationskompetenz mit Google Slides fördern
- Chromebook-Erweiterungen für das digitale Klassenzimmer
- AR -Augmented Reality im Unterricht einsetzen
- ...