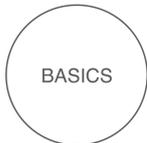


## edu-iPad Trainings: Themenübersicht

Alle Teilnehmer:innen benötigen ein eigenes iPad für das Training. Durchführung am Schulstandort (nur Österreich) oder als Online-Training möglich.

Gruppengröße: max. 14 Personen, Dauer: 3 Stunden (180min.) je Training

### edu-iPad Basics



- Grundlegende Bedienung des edu-iPads und Arbeiten mit dem Apple TV
- Einsatz der Klassenraumsteuerung Apple Classroom und Jamf School
- Erste Einsatzmöglichkeiten im Unterricht (Audioaufnahmen mit „Sprachmemos“, Internetrecherche mit „Safari“, Dokumentation mit „Pages“, Arbeiten mit „Kamera“ und „Fotos“)

### Aufbautrainings (edu-iPad Basics und/oder regelmäßige iPad-Nutzung vorausgesetzt)

#### Das iPad als Arbeitsgerät für Lehrerinnen und Lehrer



- Effiziente Unterrichtsvorbereitung: Dateien-Management, Unterrichtsmaterialien mit Keynote gestalten
- Unterrichtsdurchführung: Notizen und Numbers als Tafelersatz, Kollaborationsmöglichkeiten (nur bei Geräten mit Apple ID und aktiviertem iCloud Drive möglich), Workflow mit der Classroom-App
- Effiziente Unterrichtsnachbereitung: Korrektur und Feedback über iCloud (Nachbereitung über bestimmte Lernplattform nur auf Anfrage)

#### Gestaltung von eBooks und digitalen Arbeitsblättern



- Multimediale eBooks mit der App „Pages“ erstellen (oder „BookCreator“ falls Schule überkostenpflichtige Version verfügt)
- Merkmale digitaler Arbeitsblätter
- Kreative Einsatzmöglichkeiten von „Pages“ und „Numbers“

#### Videoprojekte im Unterricht umsetzen



- Didaktische Rahmenbedingungen für Videoprojekte
- Arbeiten mit Storyboards
- Bedienung und Einsatzmöglichkeiten der Apps „Clips“ und „iMovie“
- Durchführung eines Mini-Projekts im Rahmen des Trainings

#### Präsentationskompetenz & mehr mit „Keynote“ fördern



- Bedienung und Einsatzmöglichkeiten der App „Keynote“
- Kompetenter Einsatz von Referententools
- Nutzung von Übergängen, Animationen und interaktiven Links für kreative Aufgabenstellungen (z.B. Erstellen einer Millionenshow, eigene GIFS kreieren, ...)

#### Lernen für ALLE



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

### Audioprojekte im Unterricht realisieren



- Didaktischer Input zu Audioprojekten
- Bedienung und Einsatzmöglichkeiten der Apps „Sprachmemos“ und „GarageBand“
- Umsetzung eines kleinen Podcast-Projekts im Rahmen des Trainings

### Flipped Classroom



- Didaktische Rahmenbedingungen zur Umsetzung von Flipped Classroom
- Lern- und Erklärvideos mit der Bildschirmaufnahme am iPad aufzeichnen
- Keynote-Präsentationen als Basis für Lern- und Erklärvideos nutzen
- Videos mithilfe von Edpuzzle oder Microsoft Forms interaktiv gestalten

### Schule im Wandel- New Work in der Bildung



- 21st Century Skills - Was heißt das für die Schule? Wie kann man Schule und das Lernen neu denken?
- Einführung New Work- Vorbereitung auf die Arbeitswelt
- Design Thinking in der Schule: Haltungsänderung und agile Arbeitsmethoden für Lehrkräfte

### AR - Augmented Reality im Unterricht einsetzen



- Vorstellung und Einführung von AR
- Einbindung in die Haupt- und Nebenfächer mit Hilfe des edu-iPads
- Erstellung von eigenen 3D-Modellen mit AR Maker und JigSpace

### 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 von LEGO SPIKE Prime und LEGO mindstorms
- Einsatzmöglichkeiten im fächerübergreifenden Unterricht

### Coding mit Fischertechnik



- Vorstellung der 21st Century Skills für die Volksschule
- Vorstellung von Fischertechnik für die Volksschule
- Einsatzmöglichkeiten im fächerübergreifenden Unterricht

### Weitere Trainingsthemen auf Anfrage



- Digitalen Workflow mit Classroom, Schoolwork und iCloud gestalten
- Coding und Computational Thinking mit Swift Playgrounds
- Kollaboratives Arbeiten
- Jede:r kann kreativ sein - Zeichnen

...