



Digitale Fertigkeiten SEN
Entwicklung digitaler
Fähigkeiten für Lehrer mit
sonderpädagogischem
Förderbedarf im 21.

2022-1-ES01-KA220-SCH-000085645

Das Lehrplanpaket



Co-funded by
the European Union

Haftungsausschluss: Projektnummer: 2022-1-ES01-KA220-SCH-000085645. Das Projekt Digi-skills SEN wurde von der Europäischen Union finanziert. Der Inhalt dieser Veröffentlichung liegt in der alleinigen

Verantwortung des Autors. Die Europäische Kommission und die SEPIE können nicht für die Verwendung der hierin enthaltenen Informationen verantwortlich gemacht werden.



Dieses Werk ist lizenziert unter einer [Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/).



Inhaltsübersicht

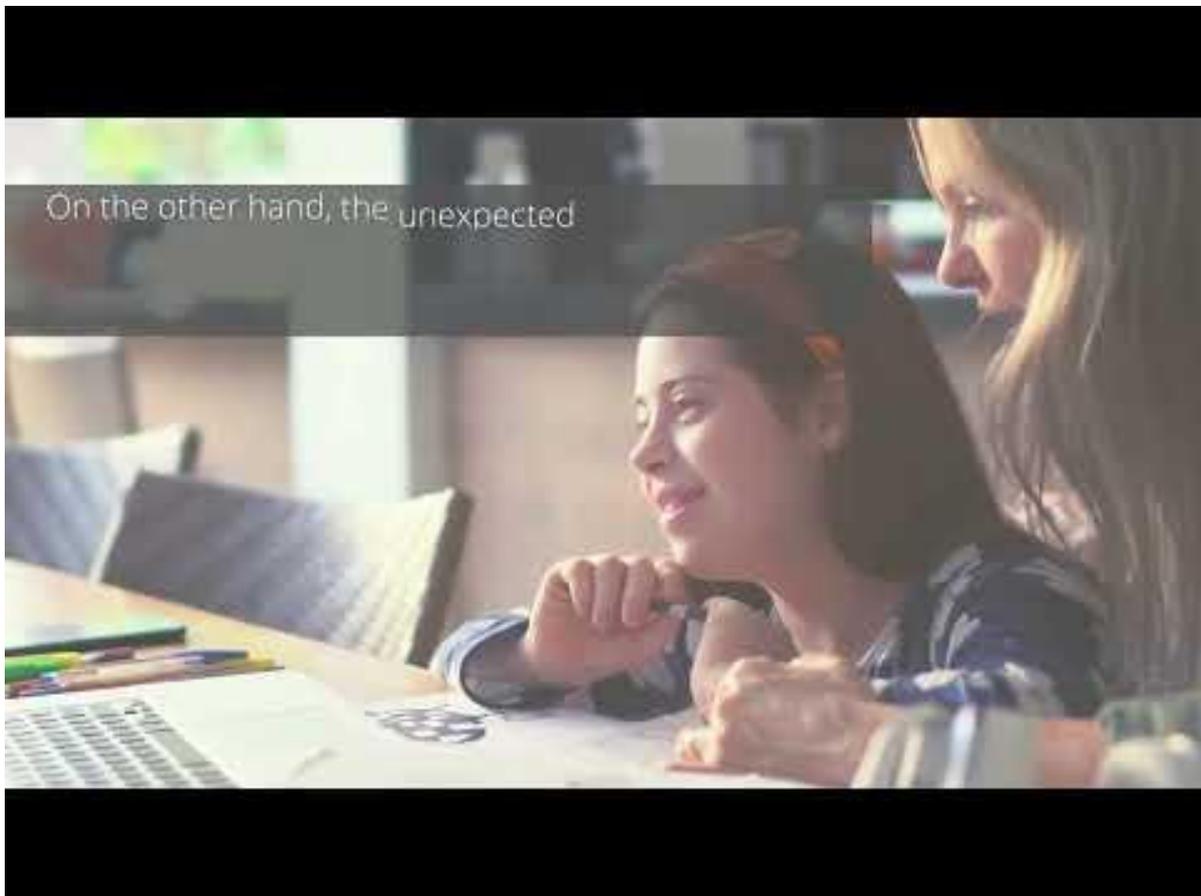
ÜBER DAS PROJEKT.....	2
PARTNER.....	3
Über das STUDIENPLAN Pack.....	5
1. Aufnahme und Erstellung interaktiver Videos.....	6
2. Erstellen von Infografiken und Postern.....	10
3. Editieren und Erstellen von Podcasts.....	13
4. Berufliche Entwicklung, Suche und Nutzung der online verfügbaren SEN-Ressourcen....	17
5. Bildung und Information: Erstellung von Websites, Blogs und Wikis für Bildungszwecke	21
6. Erstellung relevanter und attraktiver Präsentationen, die für die Online-Interaktion geeignet sind.....	24
7. Schaffung und Verwaltung von Online-Partizipationsräumen für Schüler.....	27
8. Erstellung und Nutzung digitaler Portfolios zur Überwachung der Schülerleistungen und des kontinuierlichen Erfolgs.....	31
9. Gamification des Lernens. Erstellung interaktiver Aktivitäten, spannender Quizze und Tests online.....	34
10. Datenschutz und Cybersecurity.....	37
11. Digitale Tools zur kollektiven Verfolgung und Unterstützung individueller Bedürfnisse	41



ÜBER DAS PROJEKT

Das Projekt "Digi-Skills SEN" bietet eine Online-Bildungsplattform und mobile Tools zur Verbesserung der digitalen Fähigkeiten und Kompetenzen von SEN-Schullehrern.

Das Projekt zielt darauf ab, die digitale Integration im Bildungswesen und insbesondere in der Sonderpädagogik zu fördern.



PARTNER



P1 - [FSR/Spanien \(Kordinator\)](#) - FUNDACION SORAPAN DE RIEROS ist eine Organisation, die sich mit der Verwaltung von Arbeitsintegrationsprogrammen, der Verwaltung von integralen therapeutischen Zentren und der Verwaltung von psychosozialen Rehabilitationszentren beschäftigt.



P2 - [Eurasia Association/Türkei](#) - Die EURASIA Association wurde von 120 Freiwilligen aus dem Bildungsbereich gegründet, um die digitale und grüne Transformation der Schulgesellschaft zu gewährleisten und spezielle Bildungsinhalte und -materialien bereitzustellen.



P3 - [School Center for Inclusive Education Delfinul/Rumänien](#) - C.Ș.E.I "Delfinul" ist eine sonderpädagogische Einrichtung, die hochwertige Dienstleistungen für Schüler mit Behinderungen im Landkreis Constanta anbietet.





P4 - [Maria Grzegorzewska University Special Education Academy/Polen](#) - Die Maria Grzegorzewska Academy of Special Education ist die älteste pädagogische Hochschule in Polen, deren Ziel es ist, die sozialen Bedürfnisse von Menschen mit Behinderungen zu verstehen.



P5 - [VAEV R&D/Österreich](#) - Der Wiener Verband für Bildung ist eine Nichtregierungsorganisation, die nachhaltige Lösungen zur Verbesserung von Bildungs- und Lernprozessen entwickelt.



P6 - [Instituto Secular Hogar de Nazaret/Spanien](#) - Die Institution "Home of Nazareth" ist ein weibliches, säkulares Institut im Dienste der älteren Menschen, der geistig Behinderten, der sozial Ausgegrenzten und der Einwanderer.



Über das STUDIENPLAN Pack

Das STUDIENPLAN Pack ist Teil des Arbeitspakets 2, das alle Szenarien der entwickelten Bildungsmodule im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Ressourcen in der Sonderpädagogik zusammenfasst. Das Hauptziel ist die Stärkung der digitalen Kompetenzen von Lehrern, die mit Kindern mit unterschiedlichen sonderpädagogischen Bedürfnissen arbeiten.

Die Lehrpläne sind in 11 Module unterteilt, die sich mit verschiedenen Aspekten des Technologieeinsatzes im Bildungsprozess befassen. Zu den behandelten Themen gehören: Aufnahme interaktiver Videos, Erstellung von Postern und Infografiken, Vorbereitung von Podcasts, Portfolios, Blogs, Websites und attraktiven Präsentationen. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Rolle von Plattformen für die Zusammenarbeit und den Fernunterricht, der Erstellung von Tests und Quizen sowie der Cybersicherheit.

Die Lehrpläne richten sich nicht nur an Pädagogen und Sonderpädagogen, sondern auch an alle, die mehr über den praktischen Einsatz von Technologie im Bildungswesen erfahren möchten.

Jedes STUDIENPLAN hat eine einfache, einheitliche Struktur mit Informationen über die Länge des Lernmoduls, seine Hauptziele, die angestrebten Lernergebnisse und den Inhalt des Lernmoduls an zentralen Stellen. Darüber hinaus findet der Leser interessante Verweise auf Quellen, die mit den im Lehrplan behandelten Themen in Zusammenhang stehen.

Die Lektüre des Materials sollte durch die Lektüre der Lernmodule und die Betrachtung der unterstützenden Videos ergänzt werden; sie sind integraler Bestandteil des entwickelten Outputs.



1. Aufnahme und Erstellung interaktiver Videos

STUDIENPLAN

Partner: EURASIA

Zielgruppe: Schüler und SEN-Lehrer

Titel des Themas		
Aufnahme und Erstellung interaktiver Videos (P2)		
Dauer des Kurses		
6 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<ul style="list-style-type: none"> • Einführung von interaktiven Videos und deren effiziente Unterstützung beim Lernen • Beschreibung der Schritte zur Erstellung eines interaktiven Videos • Anleitung zur Erstellung von Videoinhalten und deren Aufzeichnung • Verbesserung des Bearbeitungsprozesses durch den Einsatz von Software • Bereitstellung eines Tutorials für den Aufnahme-/Konvertierungsprozess des Videos zur Erstellung eines interaktiven Videos 		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Den Einsatz von interaktiven Videos im Unterricht und beim Lernen kennen	Erstellung von Videoinhalten zu einem ausgewählten Thema für die Ausbildung von SEN-Schülern	Nutzung einer Online-Umgebung zur Erstellung von Lernmaterialien für SEN-Schüler
Eine digitale Kompetenz haben	So nehmen Sie ein Video auf	Offenheit für die Erprobung neuer Technologien
Wissen, wie man die interaktiven Videos bearbeitet	So bearbeiten Sie das Video	Bereit sein, mit neuen Plattformen zu experimentieren



Kenntnis der Probleme von SEN-Lehrern in Bezug auf die Verwendung von interaktiven Videos	Interaktive Software zur Erstellung und Bearbeitung von Videos zu verwenden	Schaffung einer interessanten Lernatmosphäre für SEN-Schüler
		Motiviert und bereit sein, die Schüler durch interaktive Videos zu motivieren und ihnen zu helfen
Prozess Schritt für Schritt		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist ein interaktives Video und wie erstellt man ein interaktives Video? 2. Wie entwickelt man Videoinhalte? 3. Der Aufnahmeprozess des Videos. 4. Der Bearbeitungsprozess des aufgenommenen Videos. 5. Die gebräuchlichste Software für die Erstellung interaktiver Videos und die Verwendung der Software für die Bearbeitung der Videos 6. Wie kann man die interaktiven Videos an den Lern- und Lehrprozess von SEN-Schülern anpassen? 7. Mögliche Probleme von SEN-Lehrern bei der Erstellung interaktiver Videos, eine Anleitung zur Unterstützung. 8. Wissensquiz zur Überprüfung. 		
Methoden und Techniken		
Aktives Lernen Praktische Aufgaben Tutorials Beobachtung Textanalyse		
Didaktische Instrumente		
Videos, Infografiken, Artikel, Podcasts, PP-Präsentationen		
Bewertung		
Ein Online-Quiz, eine praktische Online-Aufgabe		
Ressourcen		
Laptop, Kamera, Internet		
Bemerkungen		
Denken Sie an die Vorteile des Einsatzes interaktiver Videos in der Sonderpädagogik, wie z. B. erhöhtes Engagement, verbessertes Verständnis und personalisierte Lernerfahrungen, die den unterschiedlichen Bedürfnissen und Fähigkeiten gerecht werden.		



Wählen Sie Plattformen und Tools aus, die interaktive Videofunktionen bieten, zugänglich und benutzerfreundlich sind und auf die spezifischen Bedürfnisse und technologischen Möglichkeiten von Einrichtungen der Sonderpädagogik abgestimmt sind.

Lernen Sie verschiedene interaktive Videotechniken kennen, wie z. B. Verzweigungsszenarien, Quizfragen, Hotspots und anklickbare Elemente, und erfahren Sie, wie Sie diese effektiv einsetzen können, um das Engagement und die Beteiligung der Schüler zu fördern.

Planen und strukturieren Sie interaktive Videoinhalte mit klaren Lernzielen und einem logischen Ablauf, indem Sie die interaktiven Elemente auf die gewünschten Lernergebnisse abstimmen und ein angemessenes Maß an Interaktivität einbauen.

Stellen Sie sicher, dass interaktive Videos für Schüler mit Behinderungen zugänglich sind, indem Sie Funktionen wie Untertitel, Audiobeschreibungen und einstellbare Abspielgeschwindigkeiten einführen.

Nehmen Sie qualitativ hochwertige Videos auf, indem Sie praktische Tipps und Techniken zu Beleuchtung, Ton und Bildgestaltung befolgen, und bearbeiten Sie die Videos, um das Engagement und die Konzentration der Schüler zu erhalten.

Beurteilen Sie den Lernerfolg der Schüler durch interaktive Videos mithilfe von eingebetteten Quizfragen oder interaktiven Bewertungen und sammeln Sie Feedback von den Schülern, um die Effektivität und Relevanz der interaktiven Videoinhalte kontinuierlich zu verbessern.

Förderung eines kollaborativen Umfelds, in dem Sonderschullehrer ihre Erfahrungen, Herausforderungen und Erfolgsgeschichten im Zusammenhang mit der Erstellung interaktiver Videos austauschen und Möglichkeiten zur beruflichen Weiterentwicklung und zum kontinuierlichen Lernen erkunden können.

Berücksichtigen Sie Datenschutz- und Sicherheitsbedenken, indem Sie Richtlinien und bewährte Verfahren zur Wahrung der Privatsphäre und zur Sicherung interaktiver Videoinhalte im Kontext der Sonderpädagogik befolgen.

Halten Sie mit der technologischen Entwicklung Schritt, indem Sie sich über neue Trends und Tools für die Erstellung interaktiver Videos auf dem Laufenden halten, und fördern Sie die kontinuierliche berufliche Weiterentwicklung und die Erkundung neuer Möglichkeiten zur Verbesserung der Sonderpädagogik durch interaktive Videos.

Referenzen / Bibliographie

<https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/016264340502000203?journalCode=jsta>



<https://corp.kaltura.com/blog/3-types-of-interactive-videos-to-increase-engagement-and-conversion/#:~:text=Most%20commonly%20used%20interactive%20video,video%20quizzes%20and%20video%20paths.>

<https://50wheel.com/record-edit-publish-interactive-videos/>

<https://spark.scu.edu.au/kb/tl/teach/technology-integration/h5p-create-interactive-resources/create-new-h5ps/create-interactive-videos>

<https://squeeze-growth.com/tr/best-tools-to-create-interactive-video-content/>

<https://helpx.adobe.com/captivate/using/interactive-video.html>



2. Erstellung von Infografiken und Postern

STUDIENPLAN

Partner: ISHN

Zielgruppen: SEN-Lehrer und -Fachleute

Titel des Themas		
Erstellung von Infografiken und Postern (P6)		
Dauer des Kurses		
5 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Machen Sie sich mit Infografiken und Postern vertraut. 2. Schulung in der Planung einer Infografik und den zu befolgenden Schritten. 3. Machen Sie sich mit der Verwendung von Infografiken und Postern vertraut. 4. Informieren Sie sich über die wichtigsten Tools für die Ausarbeitung von Infografiken: CANVA, GENIAL.LY, PIKTOCHARY, VISME, INFOGRAM, WORD ... 5. Bereitstellung von Schulungsvideos für die Ausarbeitung von Infografiken und Postervorlagen. 6. Nennen Sie Beispiele für verschiedene Infografiken und Poster. 		
Lernergebnisse (Auswirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Das Konzept der Infografik kennenlernen	Das Konzept erklären können	Interesse an dem Konzept haben
Um die verschiedenen Schritte zur Erstellung einer Infografik zu kennen	Schematische Darstellungen und konzeptionelle Karten entwerfen können	Anpassung an die vorgesehene Methodik
Die verschiedenen Verwendungszwecke von Infografiken und ihre Anwendbarkeit kennen	In der Lage sein, die verschiedenen Verwendungsmöglichkeiten von Infografiken und Postern praktisch anzuwenden	Initiative ergreifen für seine Anwendbarkeit



DIGI-SKILLS

Die wichtigsten Werkzeuge zur Erstellung von Infografiken kennen	Die wichtigsten Werkzeuge leicht und sicher bedienen können	eine positive Einstellung zum Erlernen neuer pädagogischer Instrumente zu haben
Tiefes Eintauchen in Infografiken durch Visualisierung mit Videos	In der Lage sein, die richtigen Videos auszuwählen	Effektive Beteiligung an der Auswahl von Videos.
Prozess Schritt für Schritt		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Das Konzept der Infografik. 2. Grundlegende Schritte für die Realisierung von Infografiken und Postern. 3. Hauptanwendungsbereiche für Infografiken/Poster im Bildungsbereich 4. Schwierigkeiten, die bei der Verwendung von Infografiken und Postern im SEN-Unterricht auftreten können 5. Meist verwendete Tools: CANVA.INFOGRAM, WORD, GENERAL.LY , PIKTOCHARY , VISME, 6. Vor- und Nachteile der einzelnen Werkzeuge 7. Wie man kostenlose Bildungskonten für jedes der Tools erstellt. 8. Erklärende Videos über Infografiken 9. Überprüfen Sie die erworbenen Kenntnisse über Infografiken 		
Methoden und Techniken		
Aktives Zuhören Methode partizipativ Besichtigung von Beispielen Beobachtung von Tutorials zu den verschiedenen Tools Lesen von Handbüchern		
Didaktische Instrumente		
Videos, Handbücher, Infografiken, Artikel, Podcasts, PP-Präsentationen, Bildungsblogs		
Bewertung		
Fragebögen zur Zufriedenheit mit den Inhalten, Quiz und Umsetzung von Beispielen.		
Ressourcen		
Laptop, Internet, Telefone, Smartphones, Tablets		
Bemerkungen		
Bei der Erstellung einer Infografik für die Sonderpädagogik ist es wichtig, die besonderen Bedürfnisse und Merkmale der Schüler zu berücksichtigen. Stellen Sie		



sicher, dass diese Ressourcen für Personen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zugänglich sind. Dazu kann es gehören, alternative Formate wie Textbeschreibungen für Bilder bereitzustellen, einen ausreichenden Farbkontrast für die Lesbarkeit zu gewährleisten und zugängliche Schriftarten und -größen zu verwenden. Vereinfachen Sie komplexe Informationen durch klare, prägnante visuelle Darstellungen. Binden Sie visuelle Hilfsmittel wie Symbole und Bilder ein, um das Verständnis zu verbessern.

Manche Menschen mit besonderen Bedürfnissen sind möglicherweise sensorisch empfindlich. Berücksichtigen Sie dies bei der Gestaltung der Infografik, indem Sie übermäßig auffällige oder ablenkende Elemente vermeiden und sicherstellen, dass das Layout klar und einfach zu navigieren ist.

Referenzen / Bibliographie

<https://www.canva.com>

<https://www.podcast.com>

<https://www.geneal.ly.com>

<https://www.infogram.com>

<https://blog.hubspot.es/marketing/ejemplos-infografias>



3. Editieren und Erstellen von Podcasten

STUDIENPLAN

Partner: FSR

Zielgruppen: SEN-Lehrer und -Fachleute.

Titel des Themas		
Editieren und Erstellen von Podcasten		
Dauer des Kurses		
6 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<p>Sensibilisierung der Lehrkräfte für das Potenzial von Podcasts als pädagogisches Instrument für den Unterricht von Menschen/Schülern mit besonderen pädagogischen Bedürfnissen.</p> <p>Verbesserung des Verständnisses der Lehrkräfte für die Verwendung von Podcasts als pädagogisches Instrument und deren Vorteile für den allgemeinen Unterricht und insbesondere für den Unterricht von Schülern mit besonderen pädagogischen Bedürfnissen.</p> <p>Förderung von Lehrern, die lernen, nach vorhandenen Podcast-Ressourcen zu suchen und diese in der pädagogischen Praxis zu nutzen.</p> <p>Lehrern beizubringen, wie sie Podcasts erstellen und in ihrem Unterricht einsetzen können, sowie die Erstellung von Podcasts in den Unterricht einzubringen, ist eine innovative Art der pädagogischen Praxis.</p> <p>Vermittlung von Podcast-bezogenen, digitalen Fähigkeiten an SEN-Lehrer, um den Unterricht zu bereichern und das Lernen für die Schüler zu fördern, entsprechend dem aktuellen digitalen Kontext.</p>		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Kennenlernen des Podcast-Formats und seiner Verwendung im Unterricht und für das	In der Lage sein, den Podcast in den Unterricht und in das eigene Lernen zu integrieren.	Interesse und Motivation für die Nutzung des Podcasts, sowohl als Instrument für den Unterricht der Schüler als auch für das autonome



eigene Lernen der Lehrkraft.		Lernen und die berufliche Entwicklung des Lehrers.
Erwerb von Kenntnissen über die Suche nach geeigneten Podcasts für Bildungszwecke.	Suche nach bestehenden Podcasts, die das Lernen ergänzen und bereichern.	Förderung des Interesses an Bildungsinnovation und Wissensrecycling durch die Nutzung und Einführung von Podcasts als Lehrmittel.
Erwerb von Kenntnissen für die Erstellung von Podcasts, die für Bildungszwecke geeignet sind.	Nutzung der verschiedenen Online-Tools und -Ressourcen zur Erstellung von Podcasts, die für Bildungszwecke geeignet sind.	Ausweitung der Podcast-Kultur beim Lehren und Lernen.
Wissen, wie man Wissen an SchülerInnen weitergeben kann, indem man nach Bildungspodcasts sucht und Podcasts erstellt.	Den Schülerinnen und Schülern Kriterien zu vermitteln, um Podcasts zu finden, die sie interessieren, und sie zu erstellen.	Interesse zu wecken und die Schüler zu motivieren, Informationsquellen in auditiver Form zu nutzen (Podcast, Hörbuch...).
Erkundung, wie dieses Wissen im Klassenzimmer in die Praxis umgesetzt werden kann.	Das Interesse an diesem Medium zu wecken und Bildungsaktivitäten zu entwickeln, in die Podcasts einbezogen werden.	Förderung des Interesses an kreativen Aktivitäten durch neue, bisher nicht verwendete Instrumente.
Kenntnis möglicher Anpassungen, die in diese innovativen Aktivitäten aufgrund der besonderen Bedürfnisse der Schüler aufgenommen werden müssen.	Anpassungen vorzunehmen, um den Podcast und seine Nutzung an die spezifischen und/oder besonderen Bedürfnisse der Schüler anzupassen.	
Verzeichnis der Inhalte		
3.1 Was ist ein Podcast?		
3.1.1 Definition		
3.1.2 Kurze Geschichte des Podcasts als Kommunikationsmittel		



3.1.3 Arten von Podcasts 3.1.4 Podcast-Plattformen 3.2. Podcast als digitale Bildungsressource 3.3. Zugängliche Tools zur Erstellung von Podcasts 3.3.1 Aufbau und Struktur 3.3.2 Aufzeichnung von Inhalten 3.3.3 Aufzeichnung der ersten Episode 3.3.4 Bearbeitung von Inhalten 3.3.5 Veröffentlichung von Inhalten 3.4. Podcast als pädagogisches Instrument 3.5. Methodische Leitlinien für die Anpassung und Nutzung des Podcasts mit SEN-Schülern Zusammenfassung Versuchen Sie sich selbst: Quiz zur Bewertung des Gelernten. Referenzen. Praktische Anwendung des Gelernten: "Gestalte deinen eigenen Podcast".
Methoden und Techniken
Lesen und Reflektieren von textbasierten Informationen. Analyse und Erprobung der vorgeschlagenen Podcast-Tools und -Ressourcen. Denkorientiertes Lernen. Praktische Anwendung von Lerninhalten für eine Vielzahl von Lern- und Lehrzwecken.
Didaktische Instrumente
PDF-Datei und theoretische Inhalte, ergänzende Ressourcen, kontextbezogene Beispiele, Fallstudien und praktische Aktivitäten, Videos, Infografiken, Arbeitsblätter und Flashcards, Webinare.
Bewertung
Online-Quiz - Quiz vor und nach dem Lernen zum Vergleich des Lernfortschritts. Praktische Tätigkeit auf der Grundlage einer Fallstudie.
Ressourcen
Laptop, Kamera, Mikrofone, Internet
Bemerkungen



Der Ansatz, um dieses Thema mit den Lernenden zu behandeln, sollte vor allem praktisch sein, die Werkzeuge zeigen und sie ermutigen, selbständig zu experimentieren und zu erforschen, zum Beispiel durch projektbasiertes Lernen. Berücksichtigen Sie die unterschiedlichen Niveaus der digitalen Kompetenz, des Wissens und der Fähigkeiten in Bezug auf die Nutzung von Podcasts und passen Sie den Schwierigkeitsgrad entsprechend an. Bieten Sie denjenigen, die mehr Schwierigkeiten haben, zusätzliche Unterstützung und Anleitung.

Referenzen / Bibliographie

Umbro, S. (2021, Dezember 19). *Die 15 besten Podcasts für Lehrer - Teacher Academy*.

Europass Teacher Academy;

<https://www.facebook.com/europassteacheracademy/>.

<https://www.teacheracademy.eu/blog/podcasts/>

Taylor. (2021, Mai 11). *Meine Lieblings-Podcasts zur Sonderpädagogik - Simply Special Ed*.

Einfach Sonderpädagogik.

<https://www.simplyspecialed.com/special-education-podcasts/>

Die besten Podcast-Apps und -Websites für Schüler | Common Sense Education. (n.d.).

Common Sense Education. Abgerufen am 2. Juni 2023, von

<https://www.commonsense.org/education/lists/best-podcast-apps-and-websites-for-students>.

Pappas, C. (2012, November 12). *Top 20 Free Podcast Tools For eLearning Professionals*

(2018 Update) - *eLearning Industry*. ELearning Industry;

<https://www.facebook.com/eLearningIndustry>.

<https://elearningindustry.com/free-podcast-tools>



4. Berufliche Entwicklung, Suche und Nutzung der online verfügbaren SEN-Ressourcen.

STUDIENPLAN

Partner: ISHN

Zielgruppen: SEN-Lehrer und -Fachleute

Titel des Themas		
Berufliche Entwicklung, Suche nach und Nutzung von online verfügbaren SEN-Ressourcen		
Dauer des Kurses:		
5 Stunden		
Hauptziele:		
<p>1 Bereitstellung von Instrumenten und Inhalten für Lehrkräfte zur Entwicklung neuer Technologien.</p> <p>2 Lehrern die notwendigen Fähigkeiten und die Motivation für die Suche nach Online-Ressourcen zu vermitteln.</p> <p>3 Schulung von Lehrkräften in verschiedenen Online-Ressourcen, z. B. Browser, Foren, Bildungsblogs, soziale Netzwerke für Lehrkräfte, um das Potenzial digitaler Tools zu erkennen.</p> <p>4 Förderung der Motivation zum kontinuierlichen Lernen für die schnelle Entwicklung neuer Technologien.</p>		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Einarbeitung in neue Entwicklungstools für neue Technologien.	In der Lage sein, Strategien und Lernkapazitäten im Bereich der neuen Technologien zu entwickeln.	Mit einer positiven Einstellung die Bedeutung des Lernens in neuen Technologien annehmen.
Entwicklung neuer Kenntnisse für die tägliche Praxis im	Sie sind in der Lage, neue Fähigkeiten im Umgang mit Werkzeugen zu	Entwicklung des Lernpotenzials für die individuelle Anpassung der



Klassenzimmer unter Verwendung digitaler Werkzeuge	entwickeln und können diese im Unterricht selbstständig einsetzen.	Schüler an die verfügbaren Werkzeuge.
Browser und Bildungsressourcen kennen und nutzen: Duolingo, Prezzi, Google Classroom, Alexa Klassenzimmer, virtuelle Realität, Webseite.	In der Lage sein, das Netz selbstständig nach den verschiedenen Tools zu durchsuchen und diese im Unterricht einzusetzen.	Wissen, wie man die geeigneten Werkzeuge auf funktionelle und einfache Weise auswählt.
Sie verfügen über Daten zu den positiven Ergebnissen der Nutzung neuer digitaler Werkzeuge und der Websuche.	In der Lage sein, Zufriedenheitsfragebögen zu verwenden, um positive Ergebnisse zu erzielen.	Bereit sein für die Ressourcensuche und eine bessere Organisation und Verteilung der Ressourcen in der täglichen Arbeit im Klassenzimmer
Liste der Inhalte:		
<p>4.1. Was sind digitale Werkzeuge und welche sind die meistgenutzten Online-Ressourcen-Suchmaschinen im Bildungsbereich.</p> <p>4.1.1. Definition.</p> <p>4.1.2. Welche sind die meistgenutzten Suchmaschinen für Online-Ressourcen im Bildungsbereich?</p> <p>4.2. Wie man Zugang zu Online-Suchmaschinen, neuen digitalen Werkzeugen, hohen Abonnements usw. erhält...</p> <p>4.3. Organisation der digitalen Werkzeuge entsprechend den verschiedenen Hilfsmitteln und Fähigkeiten im Klassenzimmer.</p> <p>4.3.1 LMS: Lernmanagementsysteme.</p> <p>4.3.2. Archivierung von Dokumenten</p> <p>4.3.3. Virtuelle Klassenzimmer schaffen</p> <p>4.3.4. Videokonferenzen</p> <p>4.3.5 Präsentationen erstellen</p> <p>4.3.6 Gamifying-Lernen</p> <p>4.3.7 Förderung der Beteiligung von Zellstoff</p> <p>4.4. Entwicklung der Fähigkeit, die besten Hilfsmittel für den individuellen Gebrauch, für den Lehrer selbst oder für die Gruppe in der Klasse auszuwählen.</p> <p>4.5 Verwendung von Alexa classroom</p>		



- 4.6. Nutzung von Google Classroom.
 4.7. Nutzung der virtuellen Realität.
 4.8. Auswahl von Webseiten zum Thema sonderpädagogischer Förderbedarf.
 4.9. Bewertung des individuellen Nutzens, des Nutzens im Klassenzimmer und des Nutzens für die Lehrkraft
 4.10. Korrektur und Anpassung der Werkzeuge im Klassenzimmer entsprechend den Ergebnissen, die in den Personen erzielt wurden.
 Testen Sie sich selbst.
 Bibliographie.

Methoden und Techniken:

- Aktives Lernen
- Modellierung
- Beobachtung von Video-Tutorials
- Analyse des Fragebogens.

Didaktische Instrumente:

Videos, Postcast, Online-Tutorials.

Bewertung:

Fragebögen für Lehrer.
 Nachfassaktionen für Studenten
 Direkte Beobachtung.

Ressourcen:

Computer, Tablets, Internet, Kameras.

Bemerkung:

Definition der Suche nach Online-Bildungsressourcen.
 Festlegung der didaktischen Anwendungen der verschiedenen Suchmaschinen und digitalen Werkzeuge für den Unterricht und deren individuelle Anpassung.
 Vor- und Nachteile der verschiedenen Suchmaschinen und digitalen Werkzeuge und ihre häufigste Verwendung.
 Fördern Sie die Nutzung von Material, das vom Lehrerteam gemeinsam genutzt wird, und erstellen Sie einen Ordner mit digitalen Tools für die Gruppe.



Validierung und Überprüfung der am besten geeigneten Ergebnisse für unser Klassenzimmer oder unseren Schüler

Referenzen / Bibliographie

Wikipedia

Oceano Bildung

VOCE EDITORIAL

Bendezú Paytán, M. (2018) *Monographie über LMS*. Lima, Peru: Escuela Profesional de Matemática e Informática. Universidad Nacional de Educación.

Pedró, F. (2018). Internationale Trends in der Bildungsinnovation: Herausforderungen und Chancen, in: Rey, F. and Jabonero, M. (Ed.) *Sistemas Educativos Decentes* (pp. 71-99). Santillana Foundation.

Tiching Blog: Resnick, M., Dolors, R. und Downes, S. (2016). *Wir reden über Bildung. Bildungsreflexionen zur Veränderung der Welt*. Spanien: Vicens Vives.

Edel-Navarro, Rubén (2010). Virtuelle Lernumgebungen: der Beitrag des "Virtuellen" in der Bildung. *Revista mexicana de investigación educativa*.

Quiroz, J. S. (2011). Gestaltung und Moderation von virtuellen Lernumgebungen (EVA). Editorial UOC.

Flores, S. C. G., Lozano, P. M., & Navarro, G. A. V. (2012). Virtuelle Welten, neue Generationen und neue Formen der Sozialisierung. *PAAKAT: Journal of Technology and Society*, 3(4), 4.

ARTIKEL. Analyse des Einsatzes virtueller Assistenten im Klassenzimmer als ergänzende Ressource in der Unterrichtspraxis María del Sol Pérez, Claudia Villalonga, Alberto Guillén, Oresti Baños¹ 1 Department of Computer Architecture and Technology, University of Granada Granada, Spanien {aguillen,² Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología, Universidad Internacional de La Rioja Logroño, Spanien Claudia.villalonga@unir.net



5. Bildung und Information: Erstellung von Websites, Blogs und Wikis für Bildungszwecke

STUDIENPLAN

Partner: CSEI Rumänien

Zielgruppen: SEN-Lehrer und -Schüler

Titel des Themas		
Bildung und Information: Erstellung von Websites, Blogs und Wikis für Bildungszwecke (P3)		
Dauer des Kurses		
6 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<ul style="list-style-type: none"> • Wissen über Websites, einen Blog oder ein Wiki für Bildungszwecke • zu wissen, wie man eine kostenlose Website, einen Blog oder ein Wiki für Bildungszwecke erstellt • Erstellung von Inhalten, die sich an SEN-Lehrer richten 		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
zu wissen, was eine Website ist	Suche und Nennung von Beispielen von Websites für Bildungszwecke	Beispiele für die Nutzung von Bildungswebsites im Klassenzimmer oder in der Freizeit zu geben
zu wissen, was ein Blog ist	die Suche nach und die Angabe von Beispielen von Blogs für Bildungszwecke	Beispiele für die Nutzung von Bildungsblogs im Unterricht oder in der Freizeit zu geben
zu wissen, was ein Wiki ist	Suche nach und Beispiele für Wikis zu Bildungszwecken	Beispiele für die Nutzung von Bildungs-Wikis im Unterricht oder in der Freizeit zu geben
die Beziehung zwischen Websites, Blogs und Wikis zu verstehen	zum Vergleich der Funktionen von Websites, Blogs und Wikis	Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu identifizieren



DIGI-SKILLS

die wichtigsten Merkmale von Websites/Blogs/Wikis zu kennen	zum Vergleich verschiedener Plattformen	zu bewerten
die wichtigsten Schritte zur Erstellung einer Website/Blog/Wiki kennen	die in Tutorials vorgestellten Schritte zur Erstellung einer Website/Blog/Wiki zu befolgen	um das Vertrauen in das Betrachten und Befolgen der im Video vorgestellten Schritte zu stärken
verschiedene Websites/Apps kennen, die zur Erstellung einer Website/Blog/Wiki verwendet werden können	verschiedene Websites/Anwendungen zu vergleichen, die zur Erstellung einer Website/Blog/Wiki verwendet werden können	zu bewerten, welche persönlichen oder pädagogischen Bedürfnisse verschiedene Websites/Anwendungen abdecken
zu wissen, wie man eine einfache kostenlose Website, einen Blog oder ein Wiki erstellt	eine Website/Blog/Wiki mit wix/blogger/wikipedia zu erstellen	die Website, den Blog oder das Wiki an Freunde, Kollegen und/oder soziale Medien weiterzugeben
SEN-Inhalte zu integrieren	Ermittlung der wichtigsten Maßnahmen, die in jeder Phase der Erstellung von Inhalten zu ergreifen sind	Zugänglichkeit für die erstellten Inhalte
Prozess Schritt für Schritt		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Was ist eine Website? (Definition) 2. Was ist ein Blog? (Definition) 3. Was ist ein Wiki? (Definition) 4. Erstellung einer Datenbank mit Beispielen für Websites, Blogs und Wikis für die allgemeine und/oder besondere Bildung. 5. Beziehungen zwischen Websites, Blogs und Wikis. 6. Wie erstellt man eine Website? 7. Wie erstellt man einen Blog? 8. Wie erstellt man ein Wiki? 9. Integration von SEN-Inhalten 		
Methoden und Techniken		
Lesen und Reflektieren von Text- oder Videoinformationen.		



Analyse von Fallstudien. Denkorientiertes Lernen
Didaktische Instrumente
Video-Ressourcen, theoretische Inhalte, ergänzende Ressourcen, kontextbezogene Beispiele, Fallstudien und praktische Aktivitäten, Infografiken, Vorlagen.
Bewertung
Ein allgemeines Quiz am Ende des Kurses
Ressourcen
Laptop, Kamera, Internet
Bemerkungen
Jeder Trainer sollte einen interaktiven Kurs mit verschiedenen Lernaufgaben erstellen
Referenzen / Bibliographie
<p> https://www.wendelfreitas.com/websites https://orases.com/differences-between-websites-web-portals https://en.wikipedia.org/wiki/Web_hosting_service https://academicguides.waldenu.edu/library/internetbasics/webaddresses https://www.feelingpeaky.com/9-principles-of-good-web-design/ https://en.wikipedia.org/wiki/Blog https://firstsiteguide.com/characteristics-of-blog/ https://www.hostinger.com/tutorials/what-is-a-blog https://www.techtarget.com/whatis/definition/weblog https://en.wikipedia.org/wiki/Wiki https://99designs.com/blog/web-digital/types-of-websites/ https://www.wpbeginner.com/beginners-guide/which-are-the-most-beliebte-arten-der-blogs/ https://www.makeuseof.com/tag/13-popular-wikis-that-actually-work/ https://wordpress.com https://www.wix.com https://www.weebly.com https://sites.google.com/ https://wordpress.com/create-blog/ https://www.blogger.com/about/?bpli=1&pli=1 https://medium.com </p>



<https://www.tumblr.com>
<https://www.mediawiki.org/wiki/MediaWiki>
<https://www.fandom.com>
<https://tiddlywiki.com>
<https://www.pbworks.com>
<https://anydifferencebetween.com/difference-between-wiki-and-blog/>

6. Erstellung relevanter und attraktiver Präsentationen, die für die Online-Interaktion geeignet sind

STUDIENPLAN

Partner: CSEI Rumänien

Zielgruppen: SEN-Lehrer und -Schüler

Titel des Themas		
6. Erstellung relevanter und attraktiver Präsentationen, die für die Online-Interaktion geeignet sind (P3)		
Dauer des Kurses		
5 Stunden		
Wichtigste Ziele		
zu wissen, was eine interaktive Präsentation ist interaktive Präsentationen in Online-Interaktionen zu integrieren		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
zu wissen, was eine Präsentation ist	Definitionen von Präsentationen zu suchen und Beispiele zu nennen	eine geeignete Definition für eine Präsentation im Bildungsbereich auszuwählen oder zu erstellen



verschiedene Plattformen und Tools kennen, mit denen Präsentationen erstellt werden können	Beispiele für Bildungspräsentationen, die mit verschiedenen Plattformen/Werkzeugen erstellt wurden, zu suchen und zu nennen	aus den gegebenen Beispielen drei bevorzugte Präsentationen auszuwählen
verschiedene Techniken zur Umgestaltung einer Präsentation kennen	eine statische Präsentation in eine interaktive zu verwandeln	eine Präsentation nach dem Grad der enthaltenen interaktiven Elemente zu bewerten
zu wissen, was Online-Interaktion ist	zu suchen und Beispiele für Definitionen zu geben, was Online-Interaktion ist	eine geeignete Definition dafür zu wählen oder zu erstellen, was Online-Interaktion für die Bildung ist
zu wissen, wie man verschiedene interaktive Präsentationen in Online-Interaktionen integriert	Beispiele für Link, iframe, embed, link view, Qr code für verschiedene interaktive Bildungspräsentationen zu geben	zu bewerten, wie man am einfachsten verschiedene interaktive Bildungspräsentationen für die Online-Nutzung integrieren kann

Prozess Schritt für Schritt

1. Was ist eine Präsentation?
2. Praktische Anwendung: Erstellung einer Definition für digitale Präsentationen im Bildungsbereich.
3. Welche Arten von Plattformen/Tools können für die Erstellung von Präsentationen verwendet werden? (Suche und Vergleich verschiedener Plattformen und Tools)
4. Praktische Anwendung: Erstellung einer Datenbank mit Beispielen von Plattformen und Tools für die Erstellung von Bildungspräsentationen.
5. Was ist eine interaktive Präsentation?
6. Praktische Anwendung: Erstellung einer Datenbank für die wichtigsten Merkmale einer interaktiven Präsentation für den Unterricht.
7. Praktische Anwendung: Evaluierung verschiedener interaktiver Präsentationen.
8. Was ist Online-Interaktion?
9. Praktische Anwendung: Erarbeitung einer Definition für Online-Interaktion im Bildungsbereich.
10. Was bedeutet Integration? (Erstellung einer Definition für Bildungszwecke)
11. Praktische Anwendung: Integration verschiedener Präsentationen mit Hilfe von Link, Iframe, Embed, Link View, Qr-Code.



Methoden und Techniken
Lesen und Reflektieren von Text- oder Videoinformationen. Analyse von Fallstudien. Denkorientiertes Lernen
Didaktische Instrumente
Video-Ressourcen, Ppt-Präsentationen und theoretische Inhalte, ergänzende Ressourcen, kontextbezogene Beispiele, Fallstudien und praktische Aktivitäten, Ppt-Präsentationen, Infografiken, Vorlagen.
Bewertung
Ein allgemeines Quiz am Ende des Kurses
Ressourcen
Laptop, Kamera, Mikrofone, Internet
Bemerkungen
Jeder Trainer sollte einen interaktiven Kurs mit verschiedenen Lernaufgaben erstellen
Referenzen / Bibliographie
<p>https://en.wikipedia.org/wiki/Special_education</p> <p>https://www.who.int/health-topics/disability#tab=tab_1</p> <p>https://www.who.int/standards/classifications/frequently-asked-questions/icd-11-Umsetzung</p> <p>https://en.wikipedia.org/wiki/Presentation-\"Präsentation Definition von Präsentation im Englischen von Oxford Dictionaries\"</p> <p>https://www.unesco.org/en/open-educational-resources</p> <p>https://toptools4learning.com/</p> <p>https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/725b7eb0-d92e-11e5-8fea-01aa75ed71a1/language-en/format-PDF/source-291565648</p> <p>https://udlguidelines.cast.org/</p> <p>https://www.nngroup.com/articles/f-shaped-pattern-reading-web-content-discovered/</p> <p>https://webaim.org/resources/linkcontrastchecker/</p> <p>https://webaim.org/techniques/fonts/</p> <p>https://creativecommons.org/about/ccllicenses/</p>



<https://creativecommons.org/about/downloads/>

https://ro.wikipedia.org/wiki/Libertate_de_panoram%C4%83#/media/Fi%C8%99ier:Freedom_of_Panorama_world_map.png

https://eddl.tru.ca/wpcontent/uploads/2019/08/EDDL5101_W9_Moore_1989.pdf



7. Schaffung und Verwaltung von Orten der Online-Beteiligung für Studierende

STUDIENPLAN

Partner: APS

Zielgruppe: Schüler und SEN-Lehrer

Titel des Themas		
Schaffung und Verwaltung von Orten der Online-Beteiligung für Schüler (P4)		
Dauer des Kurses		
5 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<p>Einführung in gängige Orte der Online-Beteiligung und ein kurzer Vergleich zwischen den verfügbaren Tools</p> <p>Beschreibung der Möglichkeiten der beliebtesten Orte wie Zoom, MsTeams, Discord, Clickmeeting</p> <p>Anleitung zur Erstellung eines Kontos auf jeder der Plattformen und zur Verwaltung der Daten</p> <p>Verbesserung der Fähigkeit zur Navigation in der Online-Umgebung bei der Arbeit mit SEN-Schülern</p> <p>Erleichterung des Lernens unter Gleichaltrigen und Förderung eines Gemeinschaftsgefühls, um Ideen auszutauschen, bei Projekten zusammenzuarbeiten und sich gegenseitig zu unterstützen</p>		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
kennt das Angebot an Online-Partizipationsmöglichkeiten	Kann ein Konto auf ausgewählten Mitmachplätzen erstellen	Arbeitet in einer Gruppe in einer Online-Umgebung zusammen
hat eine digitale Kompetenz	Kann ein Gruppentreffen einrichten	ist offen für die Erprobung neuer Technologien



weiß, wie die Plattformen an SEN-Schüler angepasst werden können	Kann die Daten in einer Online-Umgebung verwalten	ist bereit, mit neuen Plattformen zu experimentieren
ist sich der Probleme von SEN-Schülern im Hinblick auf die Nutzung von Online-Plattformen bewusst	Kann effektiv über Online-Plattformen kommunizieren, aktiv zuhören, Ideen austauschen, angemessen auf das Feedback reagieren	Schafft eine freundliche Atmosphäre bei der Online-Arbeit
	Kann über die Plattformen aktivierende Online-Methoden nutzen, z. B. Umfragen, Mindmaps, Brainstorming	ist hoch motiviert und bereit, Schüler zu motivieren und ihnen online zu helfen

Prozess Schritt für Schritt

7.1 Frau TEAMS

7.1.1. Über Frau TEAMS

7.1.2. Wie kann ich ein Konto erstellen?

7.1.3. Wie fügt man Mitglieder hinzu?

7.1.4. Wie erstellt man Teams?

7.1.5. Wie können Daten gespeichert werden?

7.1.6. Wie werden Umfragen durchgeführt?

7.1.7. Wie erstellt man einen Auftrag?

7.1.8. Mögliche Probleme von SEN-Schülern bei der Nutzung der Plattform und wie man ihnen helfen kann

7.2. Zoom

7.2.1. Was ist Zoom?

7.2.2. Wie erstelle ich ein Zoom-Konto?

7.2.3. Wie man Meetings einrichtet, Meetings mit anderen teilt, chattet, den Bildschirm teilt und Meetings auf Zoom verwaltet.

7.2.4. Wie wird die Besprechung angesetzt und wie werden die Teilnehmer eingeladen?

7.2.5. Zoom-Einrichtungen für Schüler mit SEN

7.3. Diskurs

7.3.1. Was ist Discord und wie kann man es mit SEN-Schülern nutzen?

7.4. Clickmeeting



7.4.1. Wie Sie einen Chat moderieren, den Bildschirm freigeben, Stöcke und Umfragen verwenden und eine Konferenz starten.

7.4.2. Wie man Clickmeeting mit SEN-Schülern nutzt

Methoden und Techniken

Aktives Zuhören
 Experimente
 Praktische Aufgaben
 Tutorials Beobachtung
 Textanalyse

Didaktische Instrumente

Videos, Infografiken, Artikel, Podcasts, PP-Präsentationen

Bewertung

Ein Online-Quiz, eine praktische Online-Aufgabe

Ressourcen

Laptop, Kamera, Mikrofone, Internet

Bemerkungen

Definieren Sie den Zweck und den Umfang des partizipativen Ortes: Seien Sie sich im Klaren darüber, wofür der Mitmachplatz gedacht ist und welche Art von Inhalten geeignet ist. Dies wird dazu beitragen, dass die SchülerInnen sich engagieren und dass die Inhalte relevant und wertvoll sind.

Wählen Sie die richtige Plattform: Es gibt viele verschiedene Plattformen, die für die Schaffung partizipativer Orte genutzt werden können, wie z. B. Diskussionsforen, Social-Media-Gruppen und kollaborative Dokumente. Wählen Sie eine Plattform, die einfach zu bedienen und für die Art von Inhalten geeignet ist, die Sie teilen möchten.

Legen Sie klare Richtlinien und Erwartungen fest: Legen Sie Verhaltensrichtlinien fest, wie z. B. den Respekt gegenüber anderen Nutzern und den Verzicht auf das Posten unangemessener Inhalte. Legen Sie außerdem fest, wie oft die Schüler posten sollten und wie sie miteinander kommunizieren sollten.

Fördern Sie das Engagement: Ermutigen Sie die Schülerinnen und Schüler zur Teilnahme, indem Sie Fragen stellen, interessante Inhalte posten und auf andere antworten. Sie können auch Anreize oder Belohnungen für die Teilnahme anbieten, z. B. zusätzliche Punkte oder Anerkennung.



Überwachen Sie den partizipativen Ort: Kontrollieren Sie regelmäßig den Mitmachplatz, um sicherzustellen, dass die Inhalte angemessen sind und die SchülerInnen sich engagieren. Reagieren Sie auf Fragen oder Bedenken und kümmern Sie sich um alle auftretenden Probleme.

Referenzen / Bibliographie

<https://clickmeeting.com/>

<https://discord.com/>

<https://zoom.us/>

<https://apps.google.com/meet/>

<https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-teams/log-in>

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1287170.pdf>

<https://www.turcomat.org/index.php/turkbilmata/article/view/5741>

https://cidtff.web.ua.pt/producao/jaime_ribeiro/180-189.pdf



8. Erstellung und Nutzung digitaler Portfolios zur Überwachung der Schülerleistungen und des kontinuierlichen Erfolgs

STUDIENPLAN

Partner: APS

Zielgruppe: Lehrer, die mit Schülern mit SEN arbeiten, auch in der Berufsbildung

Titel des Themas		
Erstellung und Nutzung digitaler Portfolios zur Überwachung der Schülerleistungen und des kontinuierlichen Erfolgs		
Dauer des Kurses		
5 Stunden		
Wichtigste Ziele		
Kenntnis des Nutzens digitaler Portfolios und des Zwecks ihrer Erstellung Unterscheidung der Phasen der Portfolioerstellung Erläuterung der Grundsätze und Kriterien für die Erstellung eines qualitativ hochwertigen Portfolios		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Kennt verschiedene digitale Portfolio-Tools	Kann ein Konto bei ausgewählten Portfolioerstellern erstellen	Ist kreativ
weiß, wie man ein attraktives Portfolio erstellt	Verwendet verschiedene Portfolio-Tools je nach Hauptziel	ist flexibel bei der Nutzung von Online-Portfolio-Möglichkeiten
Kennt die typischen Fehler bei der Erstellung von Portfolios	Baut verschiedene Arten von Portfolios auf	Befolgt die Anweisungen



Erinnert sich an das typische Layout und die Struktur eines Portfolios	Wählt das beste Tool je nach Art des Inhalts aus	Präsentiert die endgültigen Auswirkungen der Arbeit und ermutigt die Schüler, ihre Ideen mitzuteilen
Kennt die Grundsätze der Auswahl von Portfoliomaterialien und die Möglichkeiten der Präsentation	Beobachtet sorgfältig den Prozess der Portfolioerstellung und korrigiert ihn bei Bedarf	achtet auf Details und hat einen hohen Sinn für Ästhetik
	Passt das Portfolio an das Publikum und den Zeitpunkt der Präsentation an	
Prozess Schritt für Schritt		
<p>8.1. Was ist ein Portfolio?</p> <p>8.2. Was sollte in ein E-Portfolio aufgenommen werden?</p> <p>8.3. E-Portfolio-Plattformen</p> <p>8.3.1. Sway</p> <p>8.3.2. Wordpress</p> <p>8.3.3. Merkmale der ausgewählten Instrumente, Stärken und Schwächen der einzelnen Instrumente</p> <p>8.4. Positive Ergebnisse der Nutzung des Portfolios für die Schüler</p> <p>8.5. Tipps für den Aufbau Ihres eigenen Portfolios</p> <p>8.6. Herausforderungen für Schüler mit SEN</p>		
Methoden und Techniken		
Präsentation, Videos, praktische Aufgaben, Textanalyse, Geschichtenerzählen		
Didaktische Instrumente		
Ausgewählte Websites, Fotos, Zeichnungen, Animationen, Artikel		
Bewertung		
Test und praktische Aufgabe - "eine Seite aus Ihrem Portfolio"		
Ressourcen		
Laptop, Internet, digitale Dateien, Kamera		



Bemerkungen

Stellen Sie bei der Einführung eines neuen Werkzeugs mehrmals sicher, dass die SchülerInnen auf derselben Seite stehen, und lassen Sie sie mehr als einmal ausprobieren.

Referenzen / Bibliographie

<https://sway.cloud.microsoft/>

https://wordpress.com/hosting/?aff=13357&url=https://wordpress.com/hosting/%3Fga_d_source%3D1

<https://www.arimetrics.com/en/digital-glossary/digital-portfolio>

<https://blog.uxfol.io/digital-portfolio/>



9. Gamification des Lernens. Erstellung interaktiver Aktivitäten, ansprechender Quizze und Tests online

STUDIENPLAN

Partner: VAEV

Zielgruppe: Schüler und SEN-Lehrer

Titel des Themas		
9. Gamification des Lernens. Interaktive Aktivitäten, spannende Quizze und Tests online erstellen (P5)		
Dauer des Kurses		
6 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<p>Erläuterung von Gamification in der Sonderpädagogik</p> <p>Definition der Vorteile und Methoden der Gamification in der Sonderpädagogik</p> <p>Informationen über beliebte Gamification-Anwendungen wie Kahoot, Pixton, Edpuzzle, Otsimo, Class Dojo usw.</p> <p>Informationen über die Verbesserung der Beteiligung von Schülern mit Hilfe von Anwendungen in der Sonderpädagogik</p> <p>Schulung von Sonderschullehrern für den Einsatz von Gamification-Anwendungen und -Methoden</p>		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Bewusstsein für Online-Gamification-Plattformen schaffen	Kann Konten in Anwendungen/Websites erstellen, die auf Gamification basieren.	Um die Beherrschung der Lektion zu verbessern.
Sich mit dem Konzept und der Literatur der Gamification vertraut machen	Kann eine Online-Quiz-Umgebung für Schüler erstellen.	Offenheit für die Erprobung neuer Technologien



Wissen, wie man Gamification bei Schülern der Sonderpädagogik einsetzt	Beitrag zum Lernen der Schüler durch Visualisierung, indem sie Cartoons erstellen.	Schaffung einer freundlichen Atmosphäre im Klassenzimmer.
Die Tricks und Schlüsselpunkte bei der Gamification lernen	Effiziente Kommunikation mit den Schülern und Förderung der Teilnahme am Unterricht und der Konzentration auf das Thema.	Steigerung der Motivation und des Interesses der Schüler.
Prozess Schritt für Schritt		
<p>9.1. Was ist Gamification?</p> <p>9.2. Was sind die Vorteile von Gamification?</p> <p>9.3. Worauf sollten wir bei der Gamification achten?</p> <p>9.4. Mögliche Probleme für SEN-Schüler bei der Nutzung von Gamification</p> <p>9.5. Beschreibungen und Funktionen der ausgewählten Gamification-Anwendungen/Websites</p> <p>9.5.1. Was ist Kahoot und wie man ein Konto erstellt.</p> <p>9.5.2. Wie man Quizze auf Kahoot benutzt und einstellt.</p> <p>9.5.3. Was ist Pixton und wie erstellt man ein Konto.</p> <p>9.5.4. Welche Funktionen hat der Einsatz von Comics im Unterricht und wie kann ein Cartoon in Pixton erstellt werden?</p> <p>9.5.5. Was ist Edpuzzle, wie man ein Konto erstellt.</p> <p>9.5.6. Wie können wir mit Edpuzzle Fragen zu Lernvideos hinzufügen und speichern?</p> <p>9.5.7. Was ist Otsimo, wie erstellt man dort ein Konto?</p> <p>9.5.8. Wie kann man Otsimo verwenden/herunterladen und welche Funktionen hat diese Anwendung?</p> <p>9.5.9. Was ist BrainPOP, wie kann man dort ein Konto erstellen.</p>		
Methoden und Techniken		
<p>Experimente</p> <p>Praktische Aufgaben</p> <p>Tutorien Beobachtung</p> <p>Textanalyse</p>		
Didaktische Instrumente		
Videos, Anschauungsmaterial, Artikel		



Bewertung
Ein Online-Quiz, eine praktische Online-Aufgabe
Ressourcen
Laptop oder Smartphone, Internet
Bemerkungen
<p>Wählen Sie die richtige Plattform: Es gibt viele verschiedene Plattformen, die für die Schaffung partizipativer Orte genutzt werden können, z. B. Gamification Center. Wählen Sie eine Plattform, die einfach zu bedienen und für die Art von Inhalten geeignet ist, die Sie teilen möchten.</p> <p>Zugänglichkeit: Die Anwendung sollte für alle Schüler zugänglich sein, unabhängig von ihren physischen oder kognitiven Fähigkeiten. Es sollten Zugänglichkeitsfunktionen wie Text-to-Speech, Untertitel und andere unterstützende Technologien berücksichtigt werden.</p> <p>Benutzerfreundliche Schnittstelle: Das Tool sollte eine benutzerfreundliche Oberfläche haben, die leicht zu navigieren und zu verstehen ist. Es sollte nicht zu komplex oder verwirrend für Schüler mit besonderen Bedürfnissen sein.</p> <p>Lernziele: Das Tool sollte auf die Lernziele der Schüler abgestimmt sein. Die Anwendung sollte die Lernziele, die Fähigkeiten und das Wissen unterstützen, das der Schüler zu erwerben versucht.</p> <p>Kosten: Die Kosten für die Anwendung sollten berücksichtigt werden. Sie sollten erschwinglich sein und im Rahmen des Budgets der Schule oder der Eltern liegen.</p>
Referenzen / Bibliographie
<p>https://kahoot.com/</p> <p>https://otsimo.com/en/</p> <p>https://edpuzzle.com/</p> <p>https://www.gimkit.com/</p> <p>https://www.pixton.com/</p> <p>https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/8363474/</p>



<https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2858036.2858231>

<https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-022-10984-y>

<https://brain.edusoft.ro/index.php/brain/article/download/1280/1449>

<https://series.gci.or.id/assets/papers/icsar-2020-2020-303.pdf>



10. Datenschutz und Cybersecurity

STUDIENPLAN

Partner: FSR

Zielgruppen: SEN-Lehrer und -Fachleute

Titel des Themas		
Datenschutz und Cybersecurity		
Dauer des Kurses		
5 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bereitstellung von Informationen über den Datenschutz, seine Regulierung im europäischen Kontext und seine Anwendung im Bereich der Bildung und der besonderen Bedürfnisse. 2. Erleichterung von Informationen und Ressourcen für die Anwendung des Datenschutzes im Bereich des SEN. 3. Förderung ethischer Werte, bewährter Verfahren und Einhaltung der Vorschriften bei der Erhebung und Verarbeitung personenbezogener Daten und Bilder. 4. Förderung der Cybersicherheit und des Aufbaus eines gesunden digitalen Umfelds sowohl für Schüler als auch für Lehrer und Bildungsfachleute. 5. Verbesserung des Schutzes des Rechts auf Privatsphäre und Intimität von Schülern und Lehrern. 		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Kenntnis des Kontextes, der zur Notwendigkeit der Umsetzung von Datenschutzmaßnahmen im Bildungsbereich führt.	Sie sind in der Lage, die alltäglichen Situationen, die in Bezug auf den Schutz personenbezogener Daten im Bildungszentrum und bei	sich der Bedeutung der Einhaltung der geltenden Rechtsvorschriften zum Datenschutz bewusst zu sein.



	den Schülern auftreten, erfolgreich zu bewältigen.	
Den Kontext kennen, der dazu führt, dass die Cybersicherheit im Bildungsbereich gewährleistet werden muss.	Sicherstellung der täglichen Durchführung der Unterrichtspraxis unter Einhaltung der geltenden Datenschutzbestimmungen.	Gewährleistung der Achtung der Privatsphäre, der Intimsphäre und der Rechte der Schüler in Bezug auf den Datenschutz.
Informationen über den rechtlichen Rahmen für den Datenschutz in Europa.	in der Lage sein, Maßnahmen zur Erfassung und Verwaltung personenbezogener Daten im Einklang mit den geltenden Vorschriften durchzuführen.	Vorsicht bei der Verwaltung besonders sensibler Daten.
Vertrautmachen mit den Konzepten, Rollen, Rechten und verschiedenen Verfahren in Bezug auf Datenschutz und Cybersicherheit.	Sicherstellung eines angemessenen Umgangs mit dem Image der Studenten.	Umsetzung von ethischen Werten und bewährten Praktiken, die den Schutz der Privatsphäre der Schüler über die einfache Anwendung von Vorschriften hinaus gewährleisten.
	Sicherstellung eines ordnungsgemäßen Umgangs mit Daten im Internet (Cloud Computing, Bildungsplattformen, Websites, soziale Netzwerke).	Vermittlung von guten Praktiken in Bezug auf Datenschutz und Cybersicherheit an die Schüler.
Liste der Inhalte:		
10.1 Schutz der Daten 10.1.1 Was ist Datenschutz? 10.1.2 Warum ist Datenschutz im Bildungsbereich wichtig? 10.2 Rechtlicher Rahmen für den Datenschutz in Europa		



10.3 Datenschutz in der Unterrichtspraxis

10.3.1 Die Anwendung des Datenschutzes in der Unterrichtspraxis und im SEN-Bereich

10.3.2 Die Rolle der Lehrkräfte beim Datenschutz

10.3.3 Rechte der Schüler, Eltern und/oder Erziehungsberechtigten

10.4 Cybersicherheit in den Bereichen Bildung und SEN

10.4.1 Einführung

10.4.2 Gute Praktiken der Cybersicherheit im Unterricht

10.4.3 Förderung der Cybersicherheit und eines gesunden digitalen Umfelds bei SEN-Schülern

10.4.4 Praktische Vorschläge zum Ausprobieren im Klassenzimmer

Zusammenfassung

Versuchen Sie es selbst: Quiz zur Bewertung des Gelernten.

Referenzen

Methoden und Techniken

Lesen und Reflektieren von textbasierten Informationen.

Deep Dive - Analyse hypothetischer Situationen anhand praktischer Fragen.

Denkorientiertes Lernen.

Praktische Anwendung der Lerninhalte in der täglichen Unterrichtspraxis.

Didaktische Instrumente

PDF-Datei und theoretische Inhalte, ergänzende Ressourcen, kontextbezogene Beispiele, praktische Aktivitäten zum Ausprobieren im Klassenzimmer, bewährte Verfahren, Arbeitsblätter und Lernkarten, Webinare.

Bewertung

Online-Quiz - Quiz vor und nach dem Lernen zum Vergleich des Lernfortschritts.

Praktische Tätigkeit auf der Grundlage einer Fallstudie.

Ressourcen

Laptop, Kamera, Mikrofone, Internet.

Bemerkungen


Da das Thema für die Lernenden sehr theoretisch und technisch sein könnte, sollten Sie den Inhalt mit einem dynamischen und partizipatorischen Ansatz präsentieren, z. B. durch

- Die Theorie wird anhand von realen Beispielen und Kontexten vermittelt.
- Theoretische Inhalte wechseln sich mit praktischen Aktivitäten/Übungen ab.
- Fragen zu stellen.
- Sicherstellen, dass die Auszubildenden die praktische Anwendung der Lerninhalte in realen Szenarien verstehen.

Referenzen / Bibliographie

Ramón-Díaz, A. (2019). *PROTECCIÓN DE DATOS en la práctica diaria del profesorado*.

Colegio Concertado Ruta de la Plata Almendralejo. Zugriff 13.04.2023 (nur auf Spanisch verfügbar)

Link:

[premio-buenas-practicas-educativas-mod-a-2020-proteccion-datos-profesorado.pdf \(aepd.es\)](#)

Europäische Datenschutzgrundverordnung (EU-DSGVO) - Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 zum Schutz natürlicher Personen bei der Verarbeitung personenbezogener Daten, zum freien Datenverkehr und zur Aufhebung der Richtlinie 95/46/EG.

Link: [EUR-Lex - 32016R0679 - DE - EUR-Lex \(europa.eu\)](#)

Europäischer Datenschutzausschuss - Datenbank der nationalen Datenschutzbehörden der EU. Link: [Unsere Mitglieder | Europäischer Datenschutzausschuss \(europa.eu\)](#)

Europäischer Datenschutzausschuss - Datenbank mit Leitlinien, Empfehlungen und bewährten Praktiken nach Themen. Link: [Leitlinien, Empfehlungen, bewährte Praktiken | Europäischer Datenschutzausschuss \(europa.eu\)](#)



11. Digitale Tools zur kollektiven Verfolgung und Unterstützung individueller Bedürfnisse

STUDIENPLAN

Partner: VAEV & EURASIA

Zielgruppe: Schüler und SEN-Lehrer

Titel des Themas		
11. Digitale Tools zur kollektiven Verfolgung und Unterstützung individueller Bedürfnisse (P5 & P2)		
Dauer des Kurses		
5 Stunden		
Wichtigste Ziele		
<p>Entwicklung von Fähigkeiten zur gemeinsamen Nutzung und Analyse von Daten</p> <p>Lehrer mit einer Reihe von digitalen Werkzeugen vertraut machen</p> <p>Verbesserung der Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den Beteiligten</p> <p>Verbessern der Datenorganisation und -dokumentation</p> <p>Förderung der ständigen beruflichen Weiterentwicklung:</p> <p>Evaluierung und Bewertung der Wirksamkeit digitaler Tools</p>		
Lernergebnisse (Wirkungen):		
Wissen	Fertigkeiten	Haltungen
Verstehen des Zwecks und der Funktionsweise verschiedener digitaler Tools, die speziell für die Verfolgung und Unterstützung individueller Bedürfnisse entwickelt wurden.	Kann verschiedene digitale Hilfsmittel zur Verfolgung und Überwachung des individuellen Lernfortschritts, einschließlich der Eingabe, Organisation und Abfrage von Daten, beherrschen.	Entwicklung eines schülerzentrierten Ansatzes, der die individuellen Bedürfnisse und Vorlieben der Schüler bei der Nutzung digitaler Hilfsmittel auf ihrem Bildungsweg in den Vordergrund stellt.



DIGI-SKILLS

<p>Nachweis von Kenntnissen über Datenschutz- und Sicherheitsprotokolle bei der Verwendung digitaler Hilfsmittel zum Schutz von Schülerdaten und zur Wahrung der Vertraulichkeit.</p>	<p>Demonstration von Fähigkeiten zur effektiven Zusammenarbeit durch die Nutzung digitaler Tools zum Austausch von Informationen, Perspektiven und zur Kommunikation mit anderen Lehrern, Fachleuten und Familien, die an der Ausbildung eines Schülers beteiligt sind.</p>	<p>Förderung des Wachstumsdenkens und der Bereitschaft, neue digitale Werkzeuge und Technologien zu erforschen und einzusetzen, um die Lehrmethoden zu verbessern und die individuellen Bedürfnisse der Schüler zu unterstützen.</p>
<p>die Prinzipien der Datenanalyse und -interpretation zu verstehen, um digitale Werkzeuge für datengestützte Entscheidungen zur Unterstützung der individuellen Bedürfnisse der Schüler effektiv zu nutzen</p>	<p>Anwendung von Fähigkeiten zum kritischen Denken und zur Problemlösung, um mit Hilfe digitaler Hilfsmittel gesammelte Daten zu analysieren und geeignete Unterrichtsstrategien und Maßnahmen zur Unterstützung der individuellen Bedürfnisse der Schüler zu ermitteln.</p>	<p>Förderung einer kollaborativen und integrativen Haltung durch aktives Einholen von Input, Perspektiven und Beiträgen von anderen Lehrern, Fachleuten und Familien bei der Nutzung digitaler Tools zur gemeinsamen Verfolgung und Unterstützung.</p>
<p>Aneignung von Kenntnissen über integrative Praktiken und Zugänglichkeitsfunktionen innerhalb digitaler Tools, um eine gleichberechtigte Teilnahme von Studierenden mit Behinderungen zu gewährleisten.</p>	<p>Aneignung von technologischen Kenntnissen, um digitale Werkzeuge so anzupassen und zu verändern, dass sie für Schüler mit unterschiedlichen Bedürfnissen zugänglich sind und sie einbeziehen.</p>	<p>Engagement für eine kontinuierliche berufliche Entwicklung und ständiges Lernen, in dem Bewusstsein, dass es wichtig ist, in Bezug auf digitale Tools und bewährte Verfahren auf dem Laufenden zu bleiben, um die individuellen Bedürfnisse der Schüler effektiv zu unterstützen.</p>



Prozess Schritt für Schritt

Die Bedeutung effektiver Kommunikation in der inklusiven Bildung
 Welche individuellen Bedürfnisse haben Menschen/Studierende mit Behinderungen?
 Welche Möglichkeiten gibt es für die individuellen Bedürfnisse von Menschen/Studenten mit Behinderungen?
 Warum ist das "Aufspüren und Unterstützen der Bedürfnisse des Einzelnen" wichtig?
 Welche Art von Klassenzimmer/Schule und allgemeines pädagogisches Umfeld sollte geschaffen werden, um den individuellen Bedürfnissen von Schülern mit Behinderungen gerecht zu werden?
 Welche Vorteile bietet der Einsatz digitaler Tools zur "Verfolgung und Unterstützung der Bedürfnisse des Einzelnen"?
 Welche digitalen Werkzeuge sind für die "Verfolgung und Unterstützung der Bedürfnisse des Einzelnen" geeignet?
 Was ist Trello?
 Warum ist Trello nützlich und was sind die Vorteile von Trello?
 Wie verwendet man Trello?
 Vor- und Nachteile von Trello.
 Was ist Google Classroom?
 Warum ist Google Classroom nützlich und was sind die Vorteile von Google Classroom?
 Wie benutzt man Google Classroom?
 Vor- und Nachteile von Google Classroom.
 Was ist Microsoft Teams für Studenten?
 Warum ist Microsoft Teams für Studenten nützlich und was sind die Vorteile?
 Wie kann man Microsoft Teams für Studenten nutzen?
 Vor- und Nachteile von Microsoft Teams für Studenten.
 Aktivitäten für Online-Klassenräume.
 Wissensquiz zur Überprüfung.

Methoden und Techniken

Experimente
 Praktische Aufgaben
 Tutorien Beobachtung
 Textanalyse

Didaktische Instrumente


Videos, Anschauungsmaterial, Artikel
Bewertung
Ein Online-Quiz, eine praktische Online-Aufgabe
Ressourcen
Laptop oder Smartphone, Internet
Bemerkungen
<p>Definieren Sie den Zweck und den Umfang des partizipativen Ortes: Seien Sie sich im Klaren darüber, wofür der Mitmachplatz gedacht ist und welche Art von Inhalten geeignet ist. Dies wird dazu beitragen, dass die SchülerInnen sich engagieren und dass die Inhalte relevant und wertvoll sind.</p> <p>Definieren Sie klar den Zweck des digitalen Werkzeugs für Sonderschullehrer. Es sollte darauf abzielen, die unterschiedlichen Bedürfnisse von Schülern mit Behinderungen zu unterstützen und ein integratives Lernumfeld zu schaffen.</p> <p>Nutzen Sie das digitale Werkzeug, um die Fortschritte und Bedürfnisse der einzelnen Schüler zu verfolgen und zu überwachen. Dies kann durch Funktionen wie Progress Tracker, Datenerfassungstools und individuelle Lernprofile geschehen. Es sollte den Lehrern ermöglichen, Erkenntnisse zu sammeln und datengestützte Entscheidungen für personalisierte Interventionen zu treffen.</p> <p>Ermöglichen Sie die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen Sonderschullehrern, Unterstützungspersonal und Eltern/Erziehungsberechtigten. Dies kann durch sichere Messaging-Plattformen, virtuelle Treffen oder gemeinsame Dokumentation geschehen, um einen ganzheitlichen Ansatz zur Unterstützung der Bedürfnisse der Schüler zu gewährleisten.</p> <p>Bieten Sie Schülern mit Behinderungen die Möglichkeit, mit Gleichaltrigen zusammenzuarbeiten und zu interagieren. Integrieren Sie Funktionen, die virtuelle Gruppenprojekte, Feedback von Gleichaltrigen und soziale Kontakte ermöglichen und so das Gefühl der Zugehörigkeit und Unterstützung fördern.</p>
Referenzen / Bibliographie
https://trello.com/ https://edu.google.com/workspace-for-education/classroom/



Goodman, J. F., & Bond, L. (1993). Das individualisierte Bildungsprogramm: A retrospective critique. *The Journal of Special Education*, 26(4), 408-422.

Mosbiran, N. F., Mustafa, M. Z., Nordin, M. N., Ismail, A. F., Feisal, M., Akim, T., ... & Saimy, I. S. (2021). Analyse der Studie zu individuellen Bildungsplänen in der Sonderpädagogik. *Review of International Geographical Education Online*, 11(7).

Goddard, A. (1997). Die Rolle von individuellen Bildungsplänen/Programmen in der Sonderpädagogik: A critique. *Unterstützung des Lernens*, 12(4), 170-174.

Starks, A. C., & Reich, S. M. (2023). "What about special ed?": Barriers and enablers for teaching with technology in special education. *Computer & Bildung*, 193, 104665.

