

26.09.2024

# Landesfachtag

## Medienbildung & Digitalisierung



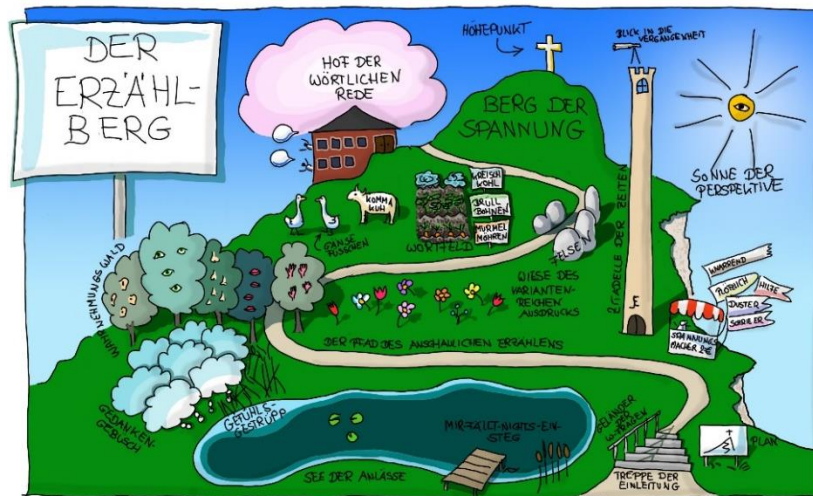
Souverän, sicher und nachhaltig agieren in der digitalen Welt

Im Auftrag

Eine Kooperation von

# Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden

SH 2.101 12:30 bis 13:30 Uhr



Lernlandkarte: CC-NC-ND-BY 4.0 Jannetje Egbers



**Susanne Litz**, Hessische Lehrkräfteakademie, Dezernat II.3 Medien

## Mit wem Sie arbeiten ...

### Susanne Litz

- Max-Beckmann-Schule, Frankfurt am Main (MBS)
- Kunst, Biologie (GYM)
- Abordnung Hessische Lehrkräfteakademie, Dezernat Medien, LA II.3
- Themenfelder: Lernräume gestalten mit SchulMoodle / Kreatives Arbeiten und Medienproduktion

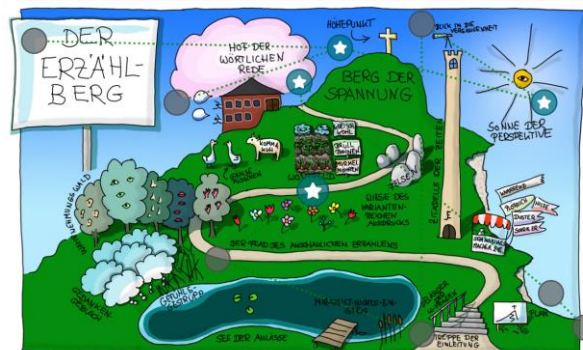
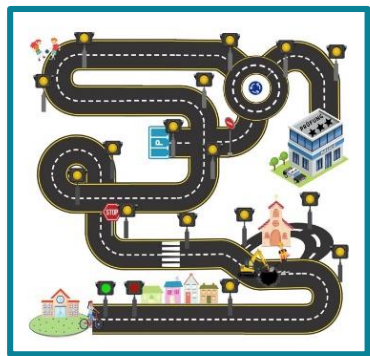


[susanne.litz@bildung.hessen.de](mailto:susanne.litz@bildung.hessen.de)

# Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden

## Lernlandkarten / Advance Organizer

- Lerninhalte und -Aktivitäten sichtbar machen
- individuelle Lernwege ermöglichen
- beschrittene Lernwege und Lernerfolge aufzeigen



Lernlandkarte: CC-NC-ND-BY 4.0 Jannetje Egbers



# Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden



Leitkriterien für hybride Lernangebote



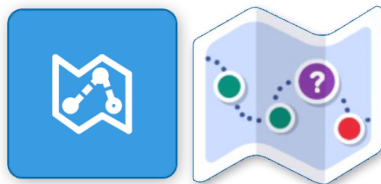
[https://t.ly/L\\_9PI](https://t.ly/L_9PI)



# Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden

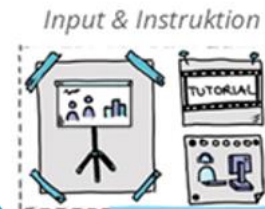


# Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden



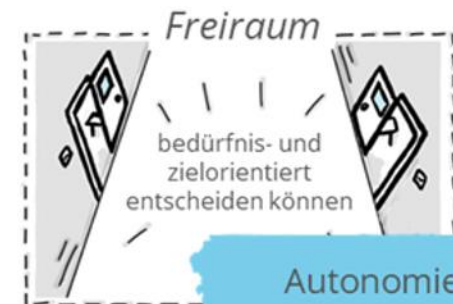
Sicherheit /  
Verstehen

Sinn



Orientierung /  
Inspiration

Motivation



Autonomie

Selbststeuerung

Bezug zu PDCA & Lernraumkonzept

## Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden

### Diese digitalen Tools begegnen Ihnen hier heute:

- SchulMoodle (Lernplattform): 
- Kurs Interaktive Lernlandkarten, DSGVO-konform
- H5P im SchulMoodle integriert: 
- DSGVO-konform
- H5P online-Editor auf <https://einstiegh5p.de>
- DSGVO-konform 
- TIPP: Kennen Sie unseren Selbstlernkurs Datenschutz?





## Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden

### Ihre Vorerfahrungen und Erwartungen

- Haben Sie schon Erfahrungen mit Moodle und/oder mit H5P?
- Welche Wünsche und Erwartungen haben Sie an diese Fortbildung?



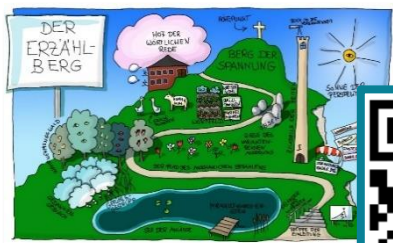
# Interaktive Lernlandkarten im SchulMoodle verwenden

## Agenda

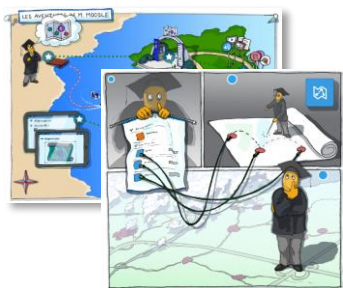
- I. Erprobung von Anwendungsbeispielen und Austausch über Nutzungs-Erfahrungen und mögliche eigene Anwendungsszenarien
  - II. Kurzes HowTo zur Erstellung interaktiver Lernlandkarten im SchulMoodle und Einladung zur Anwendung des Gelernten
  - III. Arbeitsphase mit Auswertung
  - IV. Offene Fragen und Feedback
- 
5. Arbeitsphase: Umsetzung eigener Ideen im SchulMoodle oder mit externem H5P-Editor
  6. Austausch und Feedback

# I. Anwendungsbeispiele erkunden

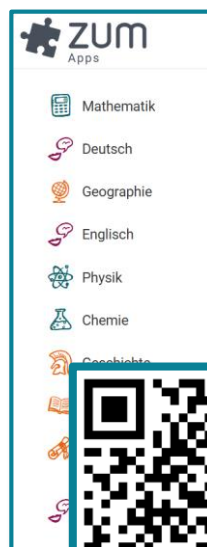
## H5P-Game Map



SchulMoodle-Kurs:  
Der Erzählberg (5)



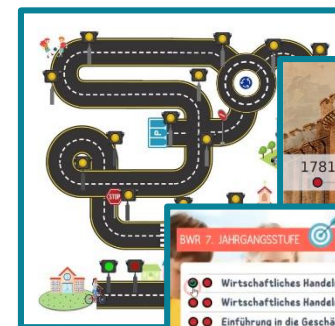
Online-Tutorials im SchulMoodle Kurs zu diesem  
Workshop



[apps.zum.de](https://apps.zum.de)



## Bildbeispiele für SchulMoodle- Lernlandkarten



Mebis Magazin, BayernCloud Schule

## I. Anwendungsbeispiele erkunden

### Arbeitsauftrag:

- Schauen Sie sich verschiedene Beispiele für interaktive Lernlandkarten bzw. Game Maps an, insbesondere aus der Sicht der Lernenden.



5-10 min.

SchulMoodle der Hessischen  
Lehrkräfteakademie



Zentrale für  
Unterrichtsmedien  
im Internet e. V.



Mebis Magazin,  
BayernCloud Schule



## I. Anwendungsbeispiele erkunden

### Arbeitsauftrag:

- Schauen Sie sich verschiedene Beispiele für interaktive Lernlandkarten bzw. Game Maps an, insbesondere aus der Sicht der Lernenden.



5-10 min.

SchulMoodle der Hessischen  
Lehrkräfte

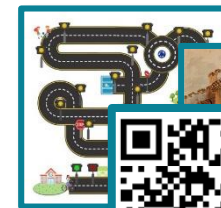
**Einschreibeschlüssel:  
LFT-2024**



Zentrale für  
Unterrichtsmedien  
im Internet e. V.



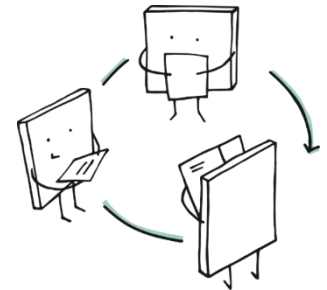
Mebis Magazin,  
BayernCloud Schule



## I. Anwendungsbeispiele erkunden

### Austausch:

- Welche Lernlandkarten / Game Maps haben Sie ausprobiert und was sind ihre Erkenntnisse?
- Was brauchen Sie zur Weiterarbeit?
- Wo, wie und mit wem arbeiten Sie jetzt am besten weiter?





## II. Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

### Voraussetzungen



- Aktivität Lernlandkarte

Bild für die Lernlandkarte

1. SchulMoodle-Kurs mit aktivierter Abschlussverfolgung
2. Kursinhalte mit gesetzten Bedingungen für den Aktivitätsabschluss



- Inhaltstyp Game Map

Bild für die Lernlandkarte

-- keine --

*(ggf. bereits fertige H5P-Inhalte bereithalten, um sie durch Kopieren und Einfügen in die Etappen der Game Map einzufügen)*

## II. Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

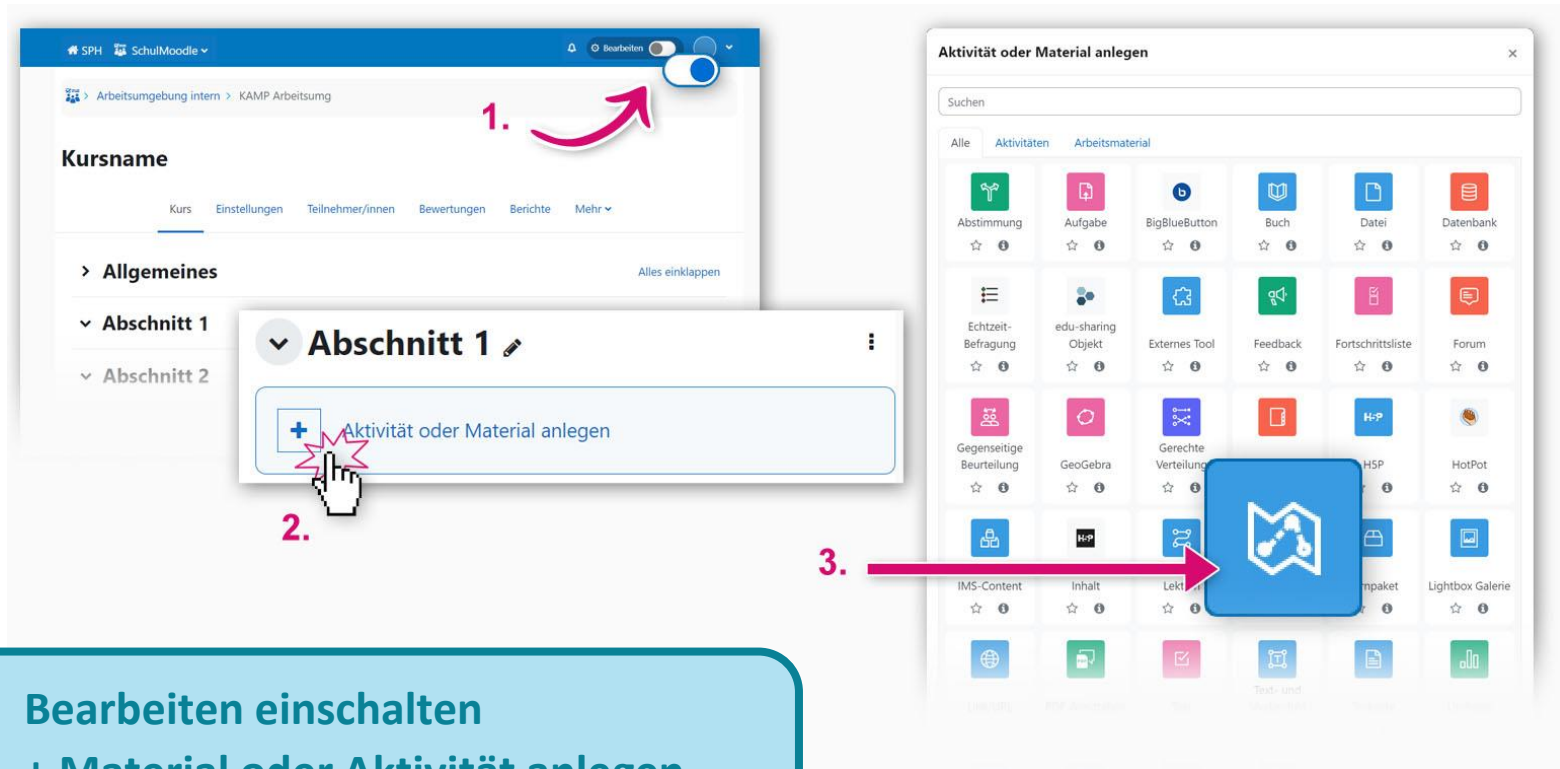
### Moodle-Aktivität Lernlandkarte



#### Die Arbeitsschritte im Überblick

1. Lernlandkarte als neue Aktivität im SchulMoodle-Kurs anlegen
2. Datei benennen und ein Hintergrundbild hochladen
3. Orte anlegen und mit Pfaden verknüpfen
4. Orte mit den Kursinhalten verknüpfen
5. Speichern und Ergebnis prüfen

## Lernlandkarte als neue Aktivität im SchulMoodle-Kurs anlegen



1. Bearbeiten einschalten
2. + Material oder Aktivität anlegen
3. Aktivität „Lernlandkarte“ auswählen

# Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

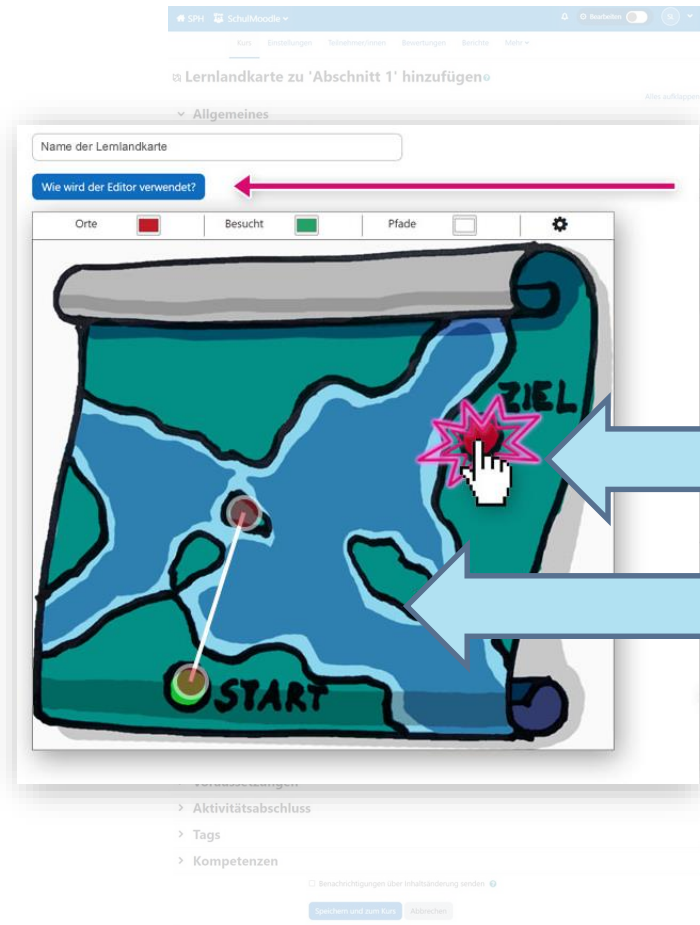
## Der Lernlandkarten Editor

1. Datei benennen
2. Hintergrundbild hochladen

# Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

## Orte anlegen und mit Pfaden verbinden

3. Orte per Doppelklick anlegen,
4. Pfade durch das Anklicken zweier Orte nacheinander



Anleitung

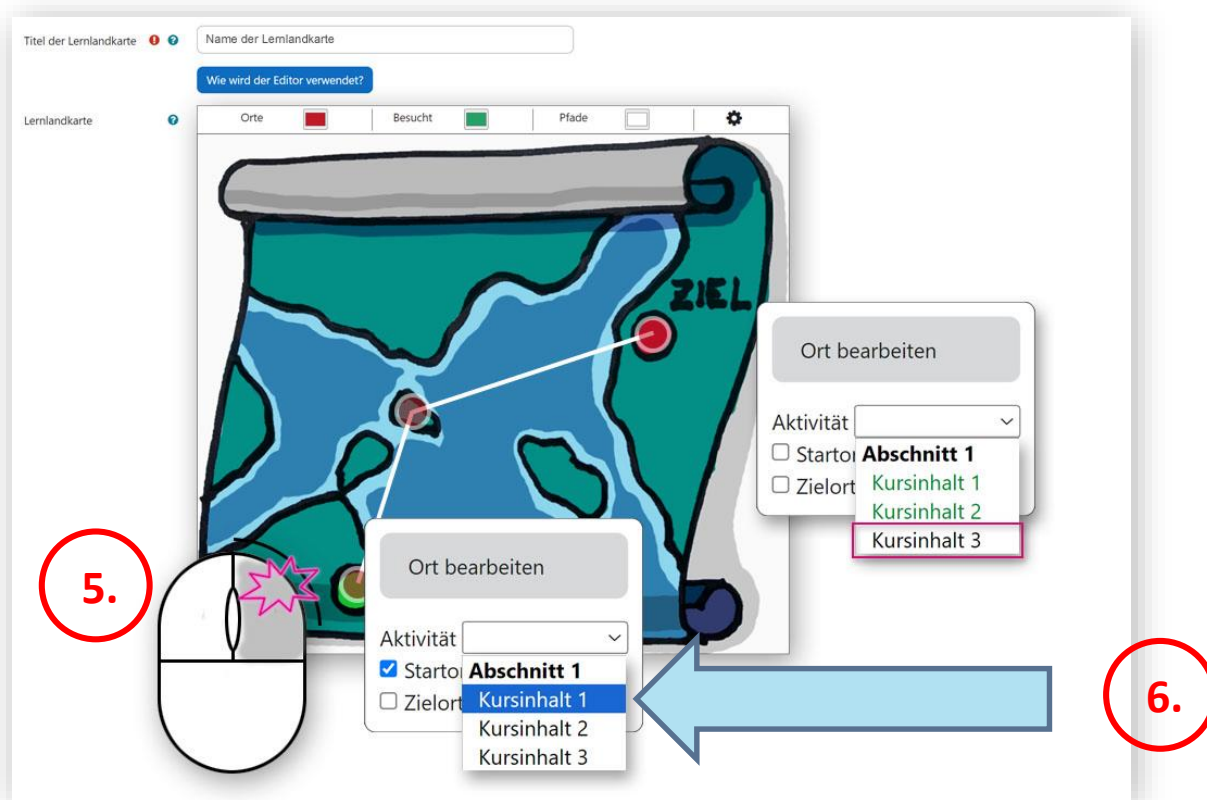
3.

4.

# Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

## Die Orte mit den Kursinhalten verknüpfen

5. Den „Ort bearbeiten“-Dialog über einen Rechts-Klick öffnen
6. Kursinhalt auswählen



# Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

## Weitere Einstellungs-Optionen

Titel der Lernlandkarte:

Wie wird der Editor verwendet?

Lernlandkarte

Orte ☒ Besucht ☒ Pfade ☒

Weitere Einstellungen

- ☐ Pfade verbergen
- ☐ Rand der Orte verbergen
- ☐ Haken für abgeschlossene Orte
- ☐ Pulsierende Animation für unbesuchte Orte
- ☐ Schweben-Animation für Orte
- ☐ Alle Pfade und Orte anzeigen
- ☐ Aktivitätsnamen anzeigen
- ☐ Karte mit Orten aufdecken
- ☐ Highlight way

☒ Karte auf Kursseite anzeigen

7. Speichern / Speichern und zum Kurs

**Zahnrad-Menü**  
Einstellungen zum  
Erscheinungsbild  
und zur  
Funktionalität der  
Lernlandkarte

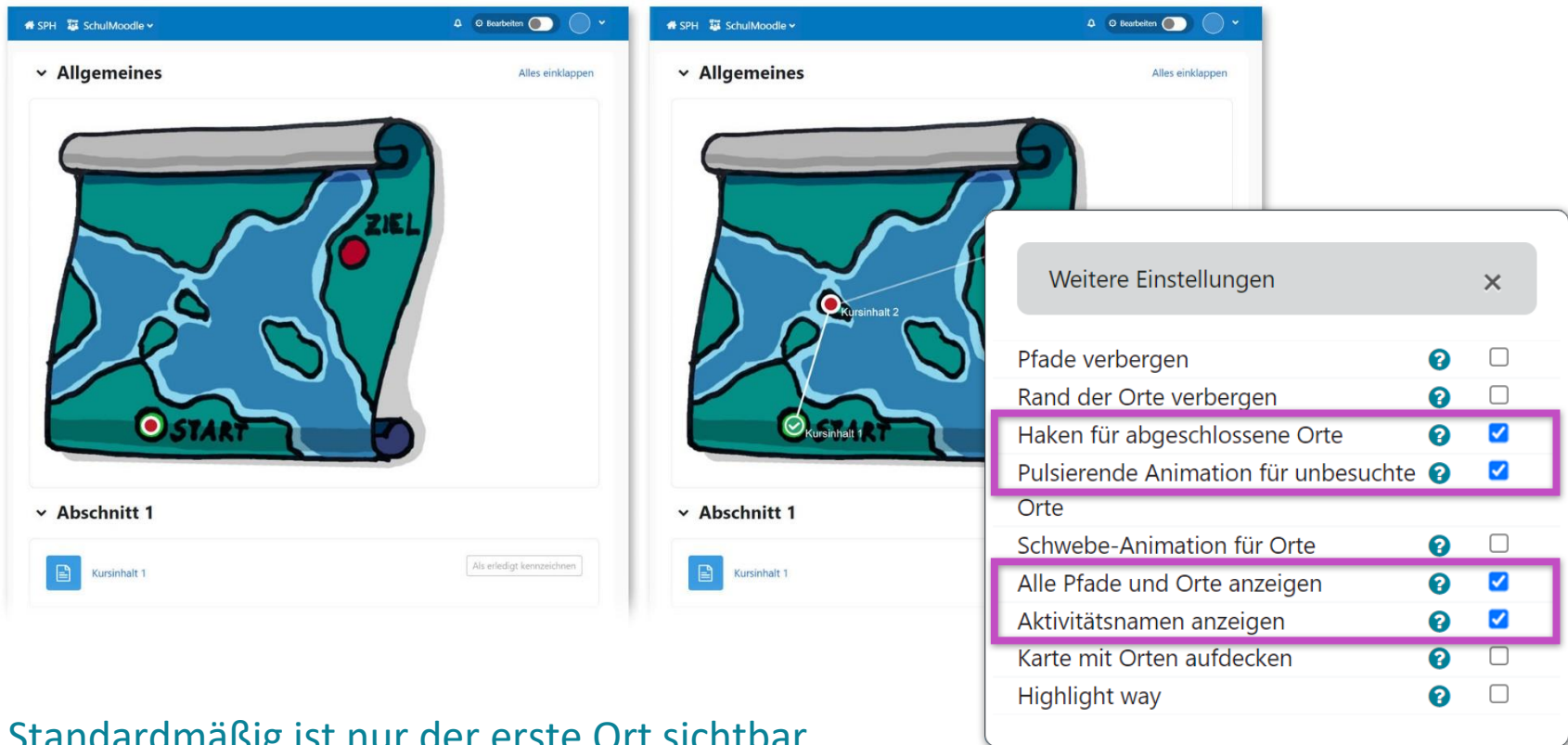
**7. Speichern / Speichern und zum Kurs**

7.



# Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

## Weitere Einstellungs-Optionen



The image displays two screenshots of the SchulMoodle interface, showing the 'Allgemeines' (General) settings for a learning map. The left screenshot shows a map with a 'START' point and a 'ZIEL' (Goal) point. The right screenshot shows a map with two points, 'Kursinhalt 1' and 'Kursinhalt 2'. A settings dialog box is overlaid on the right screenshot, showing various options for map display.

**Weitere Einstellungen**

| Option                               | Icon | Status                              |
|--------------------------------------|------|-------------------------------------|
| Pfade verbergen                      | ?    | <input type="checkbox"/>            |
| Rand der Orte verbergen              | ?    | <input type="checkbox"/>            |
| Haken für abgeschlossene Orte        | ?    | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Pulsierende Animation für unbesuchte | ?    | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Orte                                 |      |                                     |
| Schwebe-Animation für Orte           | ?    | <input type="checkbox"/>            |
| Alle Pfade und Orte anzeigen         | ?    | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Aktivitätsnamen anzeigen             | ?    | <input checked="" type="checkbox"/> |
| Karte mit Orten aufdecken            | ?    | <input type="checkbox"/>            |
| Highlight way                        | ?    | <input type="checkbox"/>            |

Standardmäßig ist nur der erste Ort sichtbar.

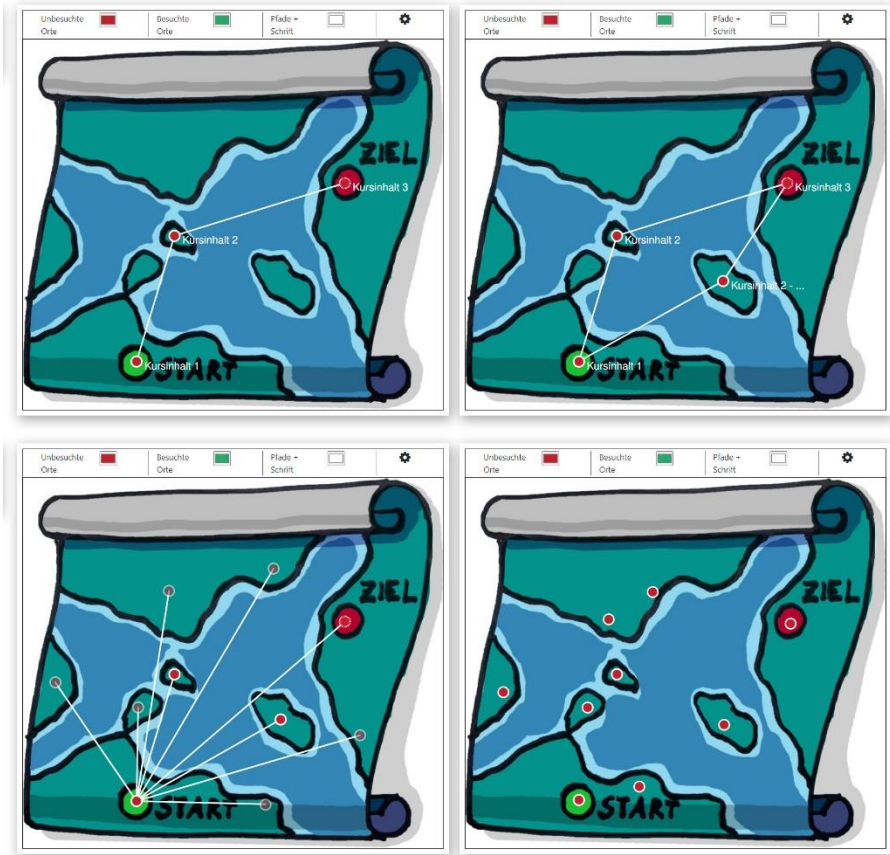
# SchulMoodle Lernlandkarte: individuelle Lernwege ermöglichen

## Startorte

Mit der Aktivierung der Option „Startort“ im Kontextmenü der Orte legen Sie fest, welche Orte von Beginn an sichtbar bzw. welche Kursinhalte oder Lernaktivitäten von Beginn an verfügbar sein sollen.

## Pfade

Über die eingezeichneten Pfade wird die Abfolge der zur Verfügung stehenden Lernmaterialien und Lernaktivitäten bzw. der Lernweg von einem Ort zum nächsten festgelegt.



# SchulMoodle Lernlandkarte: individuelle Lernwege ermöglichen

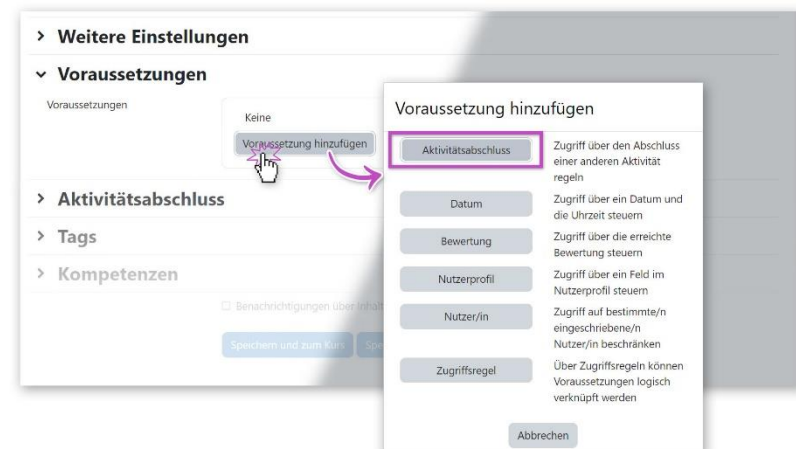
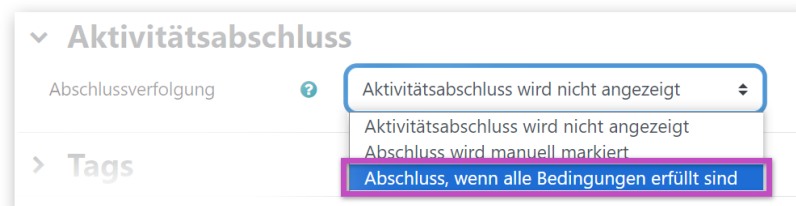
## Bedingungen zum Aktivitätsabschluss

Wie Sie wissen, können nur solche Kursinhalte in der Lernlandkarte verlinkt werden, die einen **Aktivitätsabschluss** erfordern.

Neben der Möglichkeit, den Abschluss als Lernender selbst zu markieren, kann der Aktivitätsabschluss aber auch an **Bedingungen** geknüpft werden.

## Aktivitätsabschluss als Voraussetzung für nachfolgende Lernaktivitäten

Das Erfüllen oder Nicht-Erfüllen der Abschlussbedingungen kann dann als Zugangs-Voraussetzung für die nachfolgenden Lernaktivitäten genutzt werden.



## II. Lernlandkarten im SchulMoodle erstellen

### Der H5P-Inhaltstyp Game Map



#### Die Arbeitsschritte im Überblick

1. H5P-Editor öffnen, H5P-Inhaltstyp *Game Map* auswählen
2. Datei benennen und ein Hintergrundbild hochladen
3. Etappen anlegen und mit Inhalten füllen
4. Etappen durch Pfade miteinander verbinden
5. Speichern und Ergebnis prüfen

# H5P-Inhalte im SchulMoodle anlegen

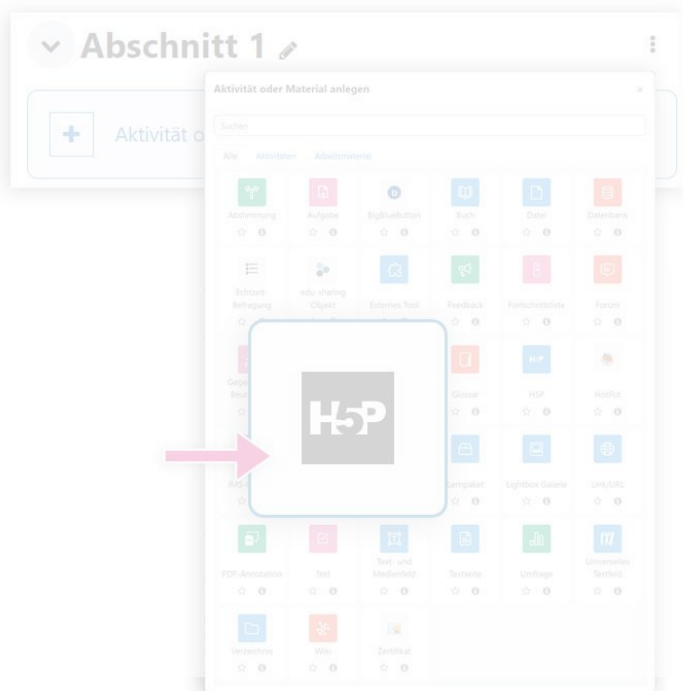
## Option 1: ... als neue Aktivität im SchulMoodle-Kurs

The image shows a two-part process for adding an H5P activity to a Moodle course. The left screenshot shows the course page with the 'Bearbeiten' (Edit) toggle switch circled in red and labeled '1.'. A purple arrow points from this switch to the right screenshot. The right screenshot shows the 'Aktivität oder Material anlegen' (Add Activity or Material) dialog box. In this dialog, the 'Aktivitäten' (Activities) tab is selected, and the 'H5P' activity is highlighted with a blue border and a red circle labeled '3.'. A purple arrow points from the 'H5P' icon to the 'Aktivität oder Material anlegen' dialog box. A red circle labeled '2.' is placed over the '+ Aktivität oder Material anlegen' button in the left screenshot.

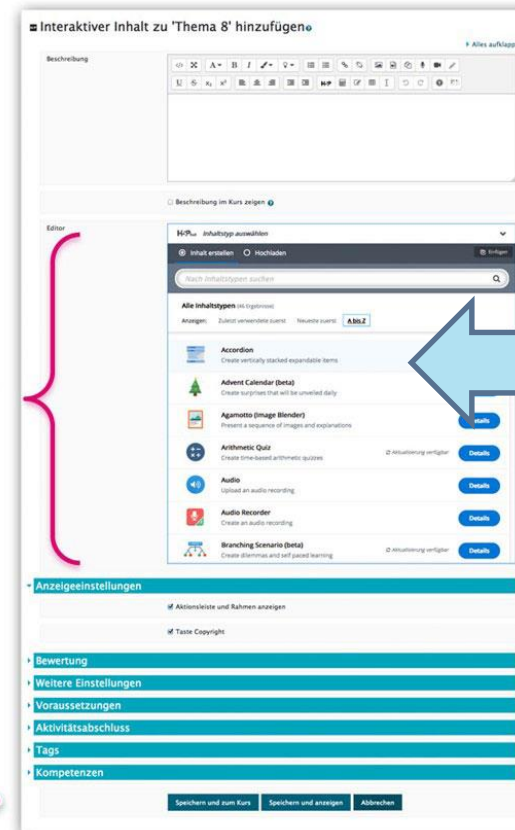
1. Bearbeiten einschalten
2. + Material oder Aktivität anlegen
3. H5P-Interaktiver Inhalt auswählen

# H5P-Inhalte im SchulMoodle anlegen

## Option 1: ... als neue Aktivität im SchulMoodle-Kurs



H5P-Editor



4. Inhaltstyp „Game Map“ auswählen

# H5P-Inhalte im SchulMoodle anlegen

## Option 2: ... als neue Datei im Inhaltsspeicher

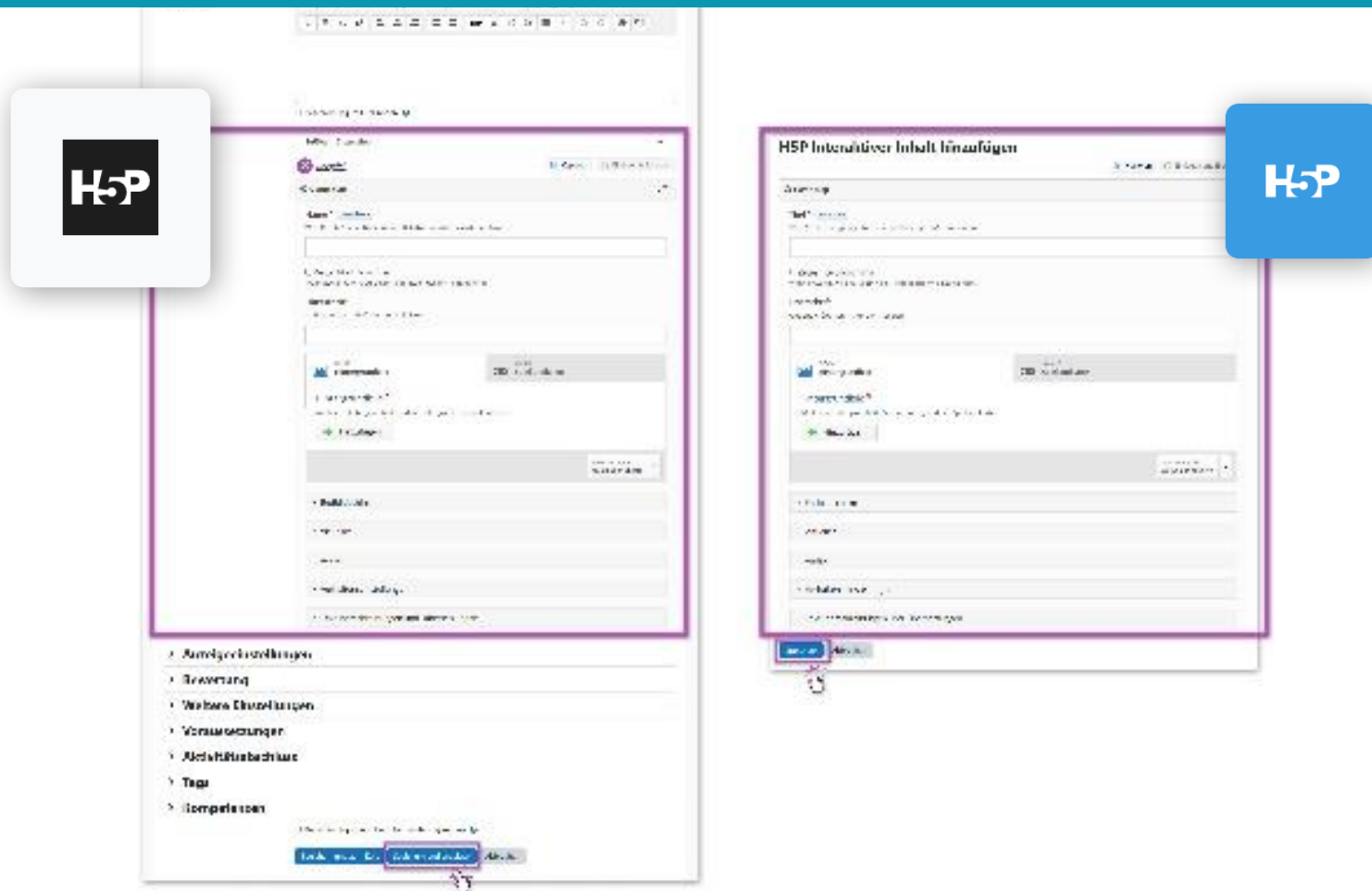
The screenshot shows the Moodle course interface. A large blue arrow points from the title 'Option 2: ... als neue Datei im Inhaltsspeicher' to the 'Inhaltsspeicher' (Content Repository) section. A red circle with the number '1.' highlights the 'Inhaltsspeicher' menu item in the left sidebar. A second red circle with the number '2.' highlights the 'Hinzufügen' (Add) button in the 'Inhaltsspeicher' section. A third red circle with the number '3.' highlights the 'H5P Interaktiver Inhalt' (H5P Interactive Content) category in the dropdown menu. A blue arrow points from the 'H5P Interaktiver Inhalt' category to the 'Game Map' option.

**1.** Inhaltsspeicher öffnen

**2.** Dropdown-Menü „Hinzufügen“ ausklappen

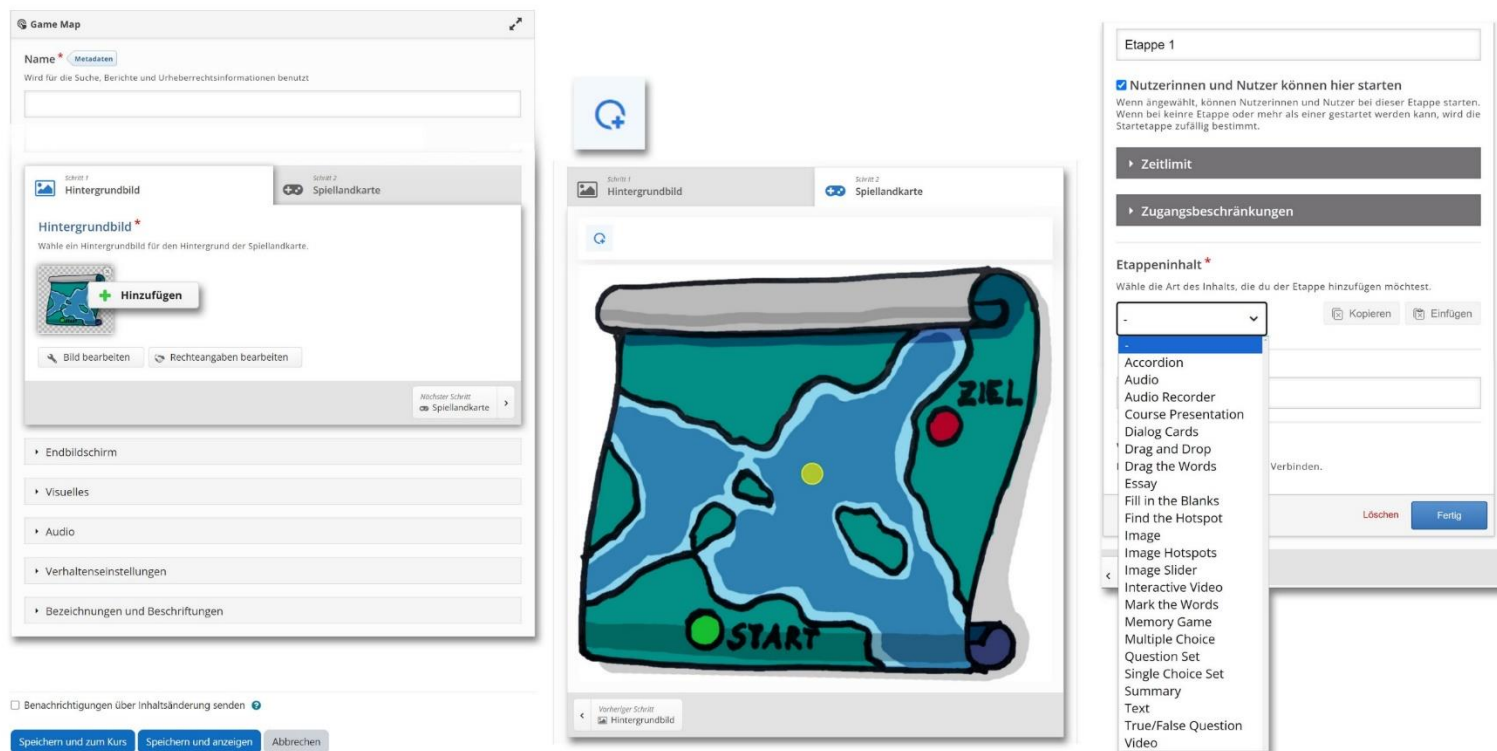
**3.** H5P-Inhaltstyp „Game Map“ auswählen

# Die H5P-Editoren im Vergleich





# Der H5P-Game Map Editor

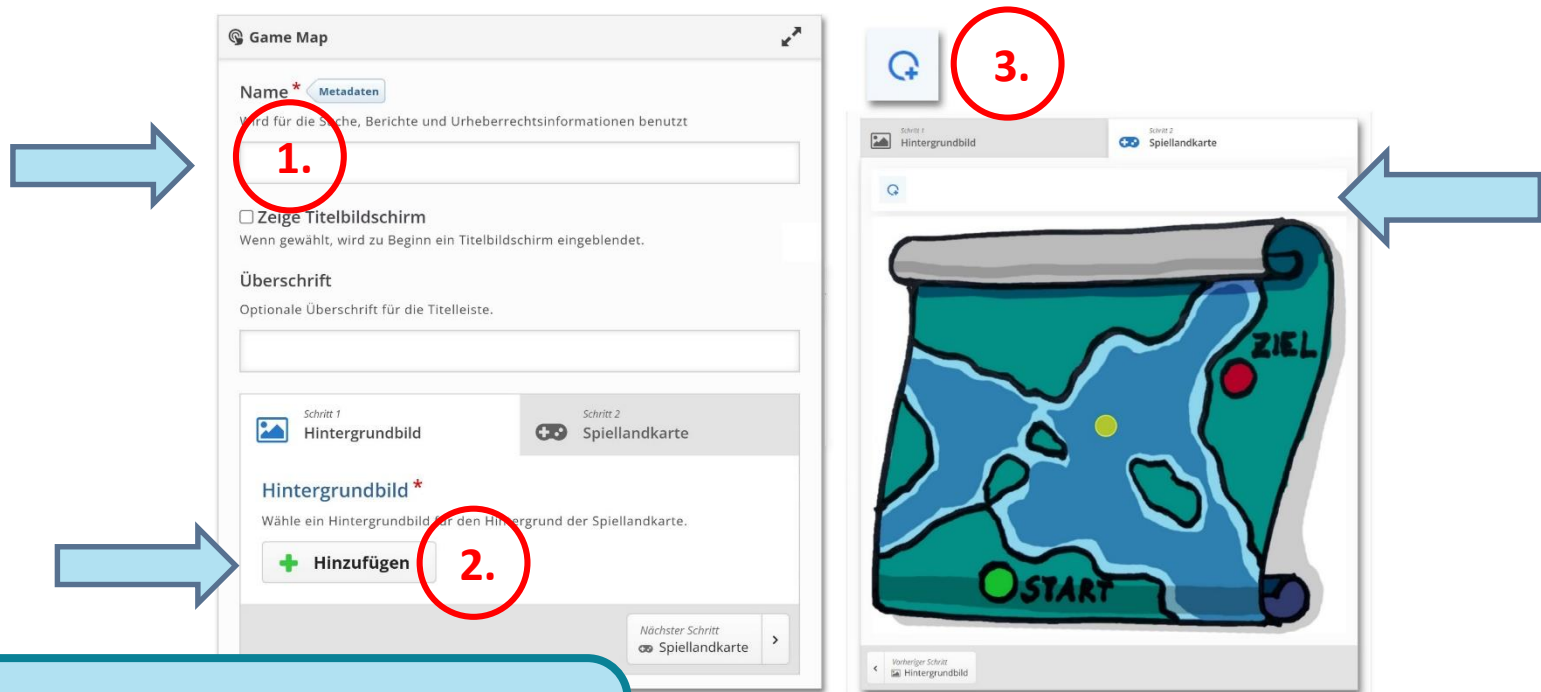


Eingabemaske mit Tab 1

Tab 2 mit Landkarte

Etappeneditor

# H5P-Game Map erstellen



1. Datei benennen
2. Tab 1: Hintergrundbild hochladen
3. Tab 2: Etappen anlegen

## H5P-Game Map erstellen

4. Etappe benennen

5. Etappeninhalt auswählen und bearbeiten

6. Etappen-Editor schließen

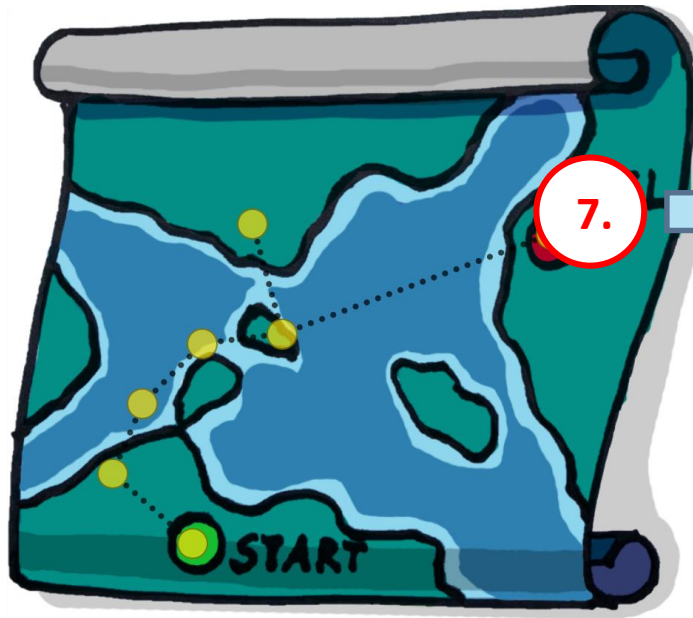
## H5P-Game Map erstellen

4. Etappe benennen

5. Kopierten H5P-Inhalt einfügen

6. Etappen-Editor schließen

## H5P-Game Map erstellen



Schritt 1 Hintergrundbild Schritt 2 Spiellandkarte

**Etappen-Beschriftung\***

Diese Beschriftung wird oberhalb deiner Aufgaben angezeigt und wird dir beim Verbinden der verschiedenen Etappen helfen.

Der Game-Map-Editor

☐ Nutzerinnen und Nutzer können hier starten

Wenn angewählt, können Nutzerinnen und Nutzer bei dieser Etappe starten. Wenn bei keiner Etappe oder mehr als einer gestartet werden kann, wird die Startetappe zufällig bestimmt.

**Verbundene Etappen**

- ☐ Unbenannte Etappe 1
- ☐ Unbenannte Etappe 2
- ☐ Unbenannte Etappe 3
- ☒ Unbenannte Etappe 4
- ☒ Unbenannte Etappe 6
- ☐ Unbenannte Etappe 7

7. Startort festlegen

8. Etappen durch Pfade miteinander verbinden

## H5P-Game Map erstellen

The screenshot shows the H5P Game Map editor. At the top, there's a 'Name' field with a 'Metadaten' button. Below it, a text box says 'Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt'. The main area is divided into two tabs: 'Schritt 1 Hintergrundbild' (selected) and 'Schritt 2 Spiellandkarte'. Under 'Hintergrundbild', there's a prompt 'Wähle ein Hintergrundbild für den Hintergrund der Spiellandkarte.' and a 'Hinzufügen' button with a small map icon. Below this are buttons for 'Bild bearbeiten' and 'Rechteangaben bearbeiten'. At the bottom right of the main area is a 'Nächster Schritt' button with a right arrow and the text 'Spiellandkarte'. On the left side, there's a sidebar with expandable sections: 'Endbildschirm', 'Visuelles', 'Audio', 'Verhaltenseinstellungen', and 'Bezeichnungen und Beschriftungen'. At the very bottom, there's a checkbox 'Benachrichtigungen über Inhaltsänderung senden' and three buttons: 'Speichern und zum Kurs', 'Speichern und anzeigen' (circled in red), and 'Abbrechen'.



9. Speichen / Speichern und anzeigen

9.

## H5P-Game Map: Individuelle Lernwege ermöglichen

### 1. Lernpfade anlegen

Die Verbindungen der Lernorte werden in den Editoren der Etappen festgelegt.



#### Verbundene Etappen

- ☐ Unbenannte Etappe 1
- ☐ Unbenannte Etappe 2
- ☐ Unbenannte Etappe 3
- ☒ Unbenannte Etappe 4
- ☒ Unbenannte Etappe 6
- ☒ Unbenannte Etappe 7

# H5P-Game Map: Individuelle Lernwege ermöglichen

▸ Endbildschirm

▸ Visuelles

▸ Audio

▸ **Verhaltenseinstellungen**

▸ Bezeichnungen und Beschriftungen

▼ Karte

☒ **Zeige Etappenbeschriftungen**  
Wähle, ob die Beschriftung einer Etappe während des Schwebens mit der Maus angezeigt wird. Die Beschriftung wird auf Geräten mit "Touch"-Bedienung nicht angezeigt.

**Umherwandern\***  
Wähle, ob Nutzerinnen und Nutzer die Etappen frei besuchen können, ob sie sie absolvieren müssen um Zugang zu den benachbarten Etappen zu bekommen, oder ob sie eine Etappe erfolgreich absolvieren müssen, um bei den Nachbaretapen fortzufahren.

Erfolgreich absolvieren zum Freigeben ▼

Freies Umherwandern

Absolvieren zum Freigeben

**Erfolgreich absolvieren zum Freigeben**

Alle Etappen sichtbar ▼

## 2. Verfügbarkeit der Etappen

Unter den Verhaltenseinstellungen zur Lernlandkarte können Sie wählen zwischen „**Freiem Umherwandern**“, „**Absolvieren zum Freigeben**“ und „**Erfolgreich absolvieren zum Freigeben**“.



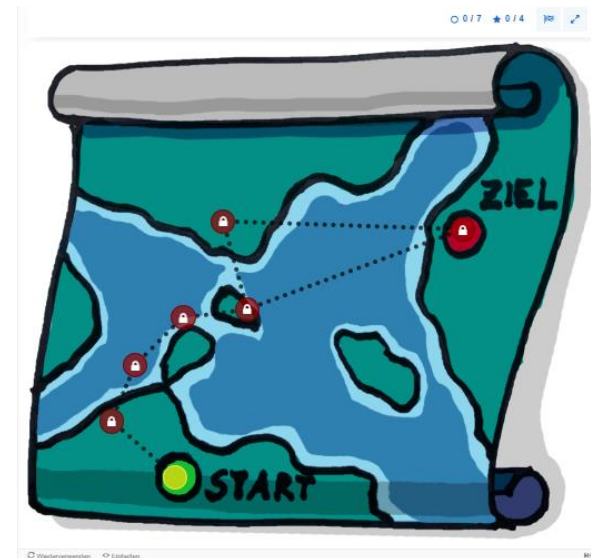
## H5P-Game Map: individuelle Lernwege ermöglichen

### Freies Umherwandern



Alle Etappen bzw. alle Lernaktivitäten sind von Beginn an verfügbar.

### Absolvieren zum Freigeben



Die Etappen werden sukzessive freigeschaltet, unabhängig von der erreichten Punktzahl.

## H5P-Game Map: individuelle Lernwege ermöglichen

Absolvieren zum Freigeben

+

Zugangsbeschränkung für die nachfolgenden Etappen



**Zugangsbeschränkungen**

**Minimale Punktzahl zum Freischalten**

Die Nutzerinnen und Nutzer können diese Etappe nicht freischalten, wenn sie nicht mindestens die eingestellte Minimalpunktzahl durch das Absolvieren anderer Etappen gesammelt haben.

☐ **Öffne, sobald genügend Punkte**

Wenn versucht wurde, diese Etappe mit zu wenig Punkten freizuschalten, soll diese Etappe automatisch freigeschaltet werden, sobald genügend Punkte gesammelt wurden.

**Etappeninhalt \***

Wähle die Art des Inhalts, die du der Etappe hinzufügen möchtest.

Essay

**Name \***

Wird für die Suche, Berichte und Urheberrechtsinformationen benutzt.

Unbenannt: Essay - 2P

Die Etappen werden in Abhängigkeit von der erreichten Punktzahl freigegeben.

## H5P-Game Map: individuelle Lernwege ermöglichen

Erfolgreich absolvieren zum Freigeben



Das erfolgreiche Absolvieren zum Freigeben nachfolgender Etappen setzt tatsächlich den erfolgreichen Abschluss bei den interaktiven Aufgaben voraus. Im Gegensatz zu Moodle-Tests gibt es bei H5P-Aufgaben keine Bestehensgrenze.

Diese Einstellung gilt für die gesamte Lernlandkarte und überschreibt die Einträge in den Zugangsbeschränkungen zu den einzelnen Etappen.

### III. Arbeitsphase – Umsetzung eigener Ideen (Option 1)

#### Arbeitsauftrag:

- Erstellen Sie eine eigene Lernlandkarte in Ihrem SchulMoodle mit der Moodle-Aktivität Lernlandkarte oder mit dem H5P-Inhaltstyp *Game Map*.



Weitere Materialien und Links finden Sie im SchulMoodle-Kurs zu diesem Workshop:

**Einschreibeschlüssel:**  
**LFT-2024**



EinstiegH5P.de

<https://einstiegh5p.de/>



## III. Arbeitsphase – mit vorbereiteten Lernlandkarten arbeiten (Option 2)



LFT-2024

### SchulMoodle-Kurs zur Fortbildung

Fortschritt insgesamt % 0





### III. Arbeitsphase – mit vorbereiteten Lernlandkarten arbeiten (Option 2)



LFT-2024

#### SchulMoodle-Kurs zur Fortbildung

Fortschritt insgesamt % 0

Erläuterungen zur Erstellung von Lernlandkarten mit der Moodle-Aktivität ...

Kachel 1

Kachel 3

Kachel 4

Kachel 5

Kachel 2

Informationen zum Hintergrundbild

Kachel 8

Kachel 9

Kachel 12

Kachel 2 - Kursinhalt 1 Als erledigt kennzeichnen

Kachel 2 - Kursinhalt 2 Als erledigt kennzeichnen

Kachel 2 - Kursinhalt 3 Als erledigt kennzeichnen

### III. Arbeitsphase – mit vorbereiteten Lernlandkarten arbeiten (Option 2)

#### **Arbeitsauftrag:**

Aktivieren Sie den Bearbeitungsmodus des Kurses und bearbeiten Sie die in einem Kursabschnitt Ihrer Wahl befindliche Lernlandkarte:

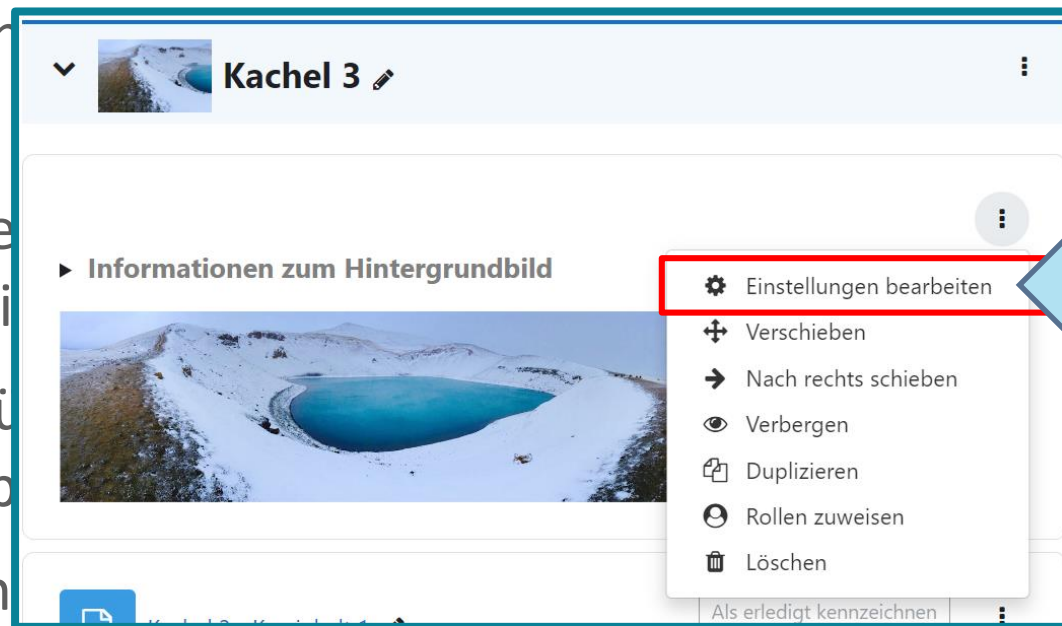
1. Legen Sie auf der Lernlandkarte Orte an (Doppelklick) und verbinden Sie die Orte untereinander (2 Orte nacheinander anklicken).
2. Verknüpfen Sie die Orte mit den Kursinhalten Ihres Kursabschnitts (Kontextmenü des jeweiligen Ortes)
3. Speichern Sie Ihr Arbeitsergebnis.

### III. Arbeitsphase – mit vorbereiteten Lernlandkarten arbeiten (Option 2)

#### Arbeitsauftrag:

Aktivieren Sie den Bearbeitungsmodus und bearbeiten Sie die in einem Kursabschnitt Ihrer Wahl befindlichen Lernlandkarten.

1. Legen Sie eine Lernlandkarte an und verknüpfen Sie sie mit einer Lernaktivität.
2. Verknüpfen Sie die Lernlandkarte mit einem Kursabschnitt.
3. Speichern Sie die Lernlandkarte.





### III. Arbeitsphase – mit vorbereiteten Lernlandkarten arbeiten (Option 2)

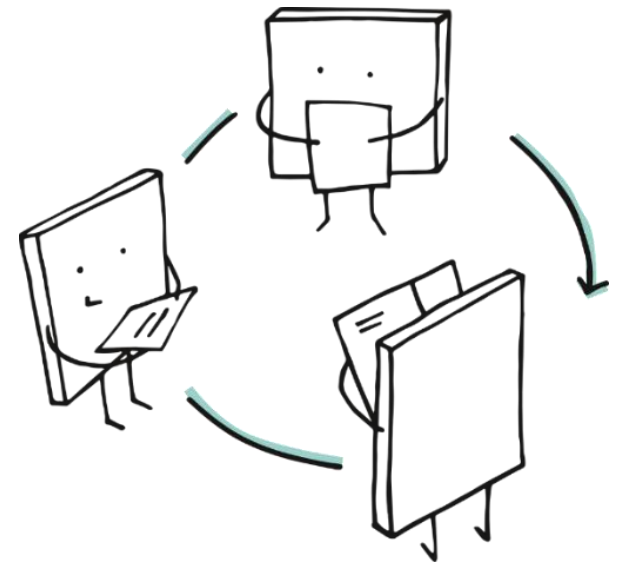
#### Arbeitsauftrag:

Aktivieren Sie den Bearbeitungsmodus des Kurses und bearbeiten Sie die in einem Kursabschnitt Ihrer Wahl befindliche Lernlandkarte:

1. Legen Sie auf der Lernlandkarte Orte an (Doppelklick) und verbinden Sie die Orte untereinander (2 Orte nacheinander anklicken).
2. Verknüpfen Sie die Orte mit den Kursinhalten Ihres Kursabschnitts (Kontextmenü des jeweiligen Ortes)
3. Speichern Sie Ihr Arbeitsergebnis.

### III. Arbeitsphase

**Gegenseitiger Austausch über die Erfahrungen bei der Bearbeitung und die Arbeitsergebnisse**



## III. Arbeitsphase - Auswertung

### Gemeinsamer Austausch



- Welchen Lernlandkarten-Typ haben Sie ausprobiert und was sind ihre Erkenntnisse?

Das mache ich (ab) morgen anders:



Welche (Lern-)Gruppe?



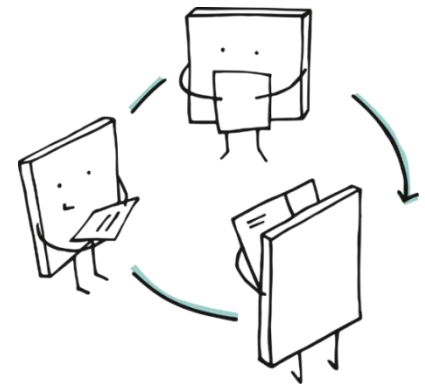
Welche Zeit?



Welcher Raum?



Was genau tue ich?



## IV. Ihre Rückmeldungen und offenen Fragen



## IV. Feedback

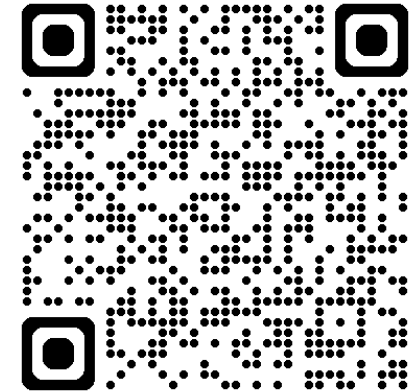
Über den QR-Code können Sie direkt an der Evaluation teilnehmen.



Wir freuen uns über Ihr **Feedback!**

## Wochenplan Fortbildungen

<https://schulportal.hessen.de/fortbildungen>



## Anwenderorientierte Fortbildungen

Unsere Fortbildungen für die anwenderorientierte Arbeit mit dem Schulportal finden Sie in den Themenfeldern:

Pädagogische  
Organisation für  
Lehrkräfte



[https://t1p.de/  
paedorg](https://t1p.de/paedorg)

Lernräume  
gestalten mit  
SchulMoodle



[https://t1p.de/  
schulmoodle](https://t1p.de/schulmoodle)

Lernbegleitung  
(auch) mit  
SchulMahara



[https://t1p.de/  
schulmahara](https://t1p.de/schulmahara)

Medienbildung an  
Grund- und  
Förderschule



[https://t1p.de/  
gsfoes](https://t1p.de/gsfoes)



## Fortbildungen für Tooladmins

Unsere Fortbildungen für Tooladmins des Schulportal Hessen finden Sie in den Themenfeldern:

Pädagogische  
Organisation



[https://t1p.de/  
paedorgadmin](https://t1p.de/paedorgadmin)

Lernsysteme



[https://t1p.de/  
lernsysadmin](https://t1p.de/lernsysadmin)

Pädagogisches  
Netzwerk



[https://t1p.de/  
paednetadmin](https://t1p.de/paednetadmin)

26.09.2024

# Landesfachtag

## Medienbildung & Digitalisierung



Souverän, sicher und nachhaltig agieren in der digitalen Welt

Im Auftrag

Eine Kooperation von