

K = Effektive Klassenführung

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilnehmerzahl	Material / Voraussetzung	Referent/in
K1	Einsteigen und Entdecken: OneNote im Unterricht zur Vor- und Nachbereitung nutzen	In diesem Workshop lernen Sie verschiedene Anwendungsmöglichkeiten von OneNote kennen, wie die Organisation des Unterrichts, die Unterrichtsvorbereitung oder das Korrigieren mit dem iPad oder Convertible.	2.1 2.2 3.2 4.2 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät, Powerpoint – Lizenz	2
K2	Einsteigen und Entdecken: Mehr Struktur, weniger Störungen: Tablets effektiv im Unterricht nutzen	Der Einsatz von Tablets im Fremdsprachenunterricht bietet vielfältige Chancen, den Unterricht abwechslungsreich und interaktiv zu gestalten. Damit die Nutzung der digitalen Medien reibungslos verläuft und Störungen frühzeitig vermieden werden, ist ein gut durchdachtes Klassenmanagement sowie ein effizienter Workflow unerlässlich. In diesem praxisorientierten Workshop erhalten Lehrkräfte wertvolle Tipps und konkrete Strategien, um den Unterricht in Tabletclassen störungspräventiv zu gestalten. Gemeinsam werden bewährte Methoden und praktische Werkzeuge erarbeitet, um den Unterrichtsfluss zu sichern und Konfliktsituationen proaktiv zu vermeiden.	1.3 1.4 3.1 3.2 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account bei ByCS	1
K3	Einsteigen und Entdecken: Medienkompetenz und Verantwortung: iPads sicher und sinnvoll im Schulalltag nutzen	Der Einstieg mit einem eigenen iPad in der Schule stellt für Schülerinnen und Schüler besondere Herausforderungen und Chancen dar. In diesem praxisorientierten Workshop lernen Sie, wie Sie die jungen Nutzerinnen und Nutzer medienpädagogisch auf die Geräte einzustimmen. Dabei geht es um die Einrichtung des iPads, die Vermittlung wichtiger Nutzungsregeln sowie Aufklärung über rechtliche und ethische Aspekte wie das Recht am eigenen Bild und Ton. Gemeinsam entwickeln wir Strategien, um die Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll im Umgang mit digitalen Medien zu begleiten und sie für die Schule und das soziale Miteinander zu sensibilisieren.	1.3 1.4 3.1 3.2 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account bei ByCS	1

K4	Einsteigen und Entdecken: Digitale Heftführung am Beispiel von GoodNotes	In diesem Workshop werden die Möglichkeiten digitaler Heftführung in iPad Klassen vorgestellt und ausprobiert. Ziel ist es sicher im Umgang mit der digitalen Heftführung zu werden und typische Prozesse des analogen Unterrichts, sowie mögliche Neuerungen des digitalen Unterrichts im digitalen Heft abzubilden. Geeignet ist dieser Workshop für Lehrkräfte, die GoodNotes und seine Möglichkeiten entdecken wollen und dies als Tafel 2.0 begreifen. Inhalt sind grundlegende Funktionen von GoodNotes, die Einbindung digitaler Tools, das Teilen von Dokumenten und Arbeitsblättern, das Einfügen eigener bereits vorhandener Folien und die grafische Gestaltung im Unterricht.	3.1 3.2	I - III	bis max. 20	Zur Teilnahme ist ein iPad mit der App GoodNotes bzw. einer Alternative (bspw. OneNote, Notability, etc.) notwendig.	3
							9
K5	Einsteigen und Entdecken: Einsatzmöglichkeiten von ByCS Drive in tablet-gestützten Klassen	Mit dem Drive bietet die BayernCloud Schule nicht nur einen Onlinespeicher, sondern ermöglicht auch kollaboratives Arbeiten, sodass der Grundstein für kompetenzorientierte Aufgabenformate gelegt werden kann. Im Workshop werden anhand von praxisnahen Anwendungsfällen die grundlegenden Möglichkeiten von ByCS-Drive gezeigt, wie beispielsweise das Freigeben und Einsammeln von Dateien. Im Mittelpunkt des Workshops steht das Ausprobieren der gezeigten Möglichkeiten. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei ByCS benötigt.	1.2 2.2 3.2 3.3 6.4	I - II	bis max. 15	internetfähiges Gerät Account bei ByCS	9
K6	Einsteigen und Entdecken: ByCS Messenger in der Praxis	Mit dem Messenger bietet die BayernCloud Schule ein Kommunikationswerkzeug, das kollaboratives Arbeiten ermöglicht, sodass der Grundstein für kompetenzorientierte Aufgabenformate gelegt werden kann. Im Workshop werden anhand von praxisnahen Anwendungsfällen die grundlegenden Möglichkeiten von ByCS-Messenger gezeigt, die beispielsweise in der Wissenschaftswoche oder bei Projektarbeiten eingesetzt werden können. Im Mittelpunkt des Workshops steht das Ausprobieren der gezeigten Möglichkeiten. Dabei gibt es auch die Gelegenheit für den Austausch zu schulinternen Regeln. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei ByCS benötigt.	1.1 3.2 3.3 4.3 6.3	I - II	bis max. 15	internetfähiges Gerät Account bei ByCS	9

V = Veranschaulichung

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilnehmerzahl	Material / Voraussetzung	Referent(in)
V1	Einsteigen und Entdecken: GeoGebra in der Praxis	GeoGebra ermöglicht nicht nur eine dynamische Veranschaulichung von mathematischen Aspekten, sondern beispielsweise auch eine Lernstandsbeobachtung, sodass die Grundsteine für ein individualisiertes Lernen gelegt werden können. Im Rahmen des Workshops werden GeoGebra Rechner, GeoGebra MathPractice, GeoGebra Materialien und insbesondere GeoGebra Classroom im Kontext des individualisierten Lernens vorgestellt. Der Schwerpunkt der Workshops liegt auf die praxisnahe Anwendung von GeoGebra, wobei die Teilnehmenden im Workshop bereits ihre ersten Lernangebote für den eigenen Unterricht entwickeln werden. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei GeoGebra benötigt.	2.2 3.1 3.2 4.1 4.2	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät GeoGebra Account	9
V2	Einsteigen und Entdecken: Travel Writing – Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs im Unterricht erstellen	„Travelers must be content“ – W. Shakespeare (The Tempest). Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs sind fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts. Neben Lese- und Schreibkompetenzen wird dabei auch das interkulturelle Lernen geschult und landeskundliche Inhalte vermittelt. Wie man „Travel Writing“ – im weitesten Sinne – digital gestalten kann, soll in dieser Veranstaltung das Thema sein. Dabei wird Bookcreator vorgestellt und "fake travel" Posts.	3.3 5.3 6.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät (am besten iPad)	4
V3	Einsteigen und Entdecken: Digitale Bücher erstellen	Bookcreator dient als eine Möglichkeit, digitale Bücher zu erstellen. Wie man diese sinnvoll im Fremdsprachenunterricht und Deutschunterricht einsetzen kann, soll in diesem Vortrag vorgestellt werden. Außerdem soll dies praktisch in dem Workshop erprobt werden.	3.3 5.3 6.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät (am besten iPad)	4 1

V4	Einsteigen und Entdecken: Lernvideos und Tutorials erstellen mit Legetechnik	Lernvideos - oder auch sogenannte Tutorials - sind ein beliebtes Einsatzmittel für Unterrichtskonzepte wie Flipped Classroom. Wie erstelle ich jedoch diese Videos? Was braucht man dafür? Wie können auch Schüler*innen diese erstellen und wann macht dies Sinn? Dies soll in diesem Vortrag vorgestellt werden und auch praktisch erprobt werden.	3.3 5.3 6.3 6.4	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät (am besten iPad)	4
V5	Einsteigen und Entdecken: Aufsätze erstellen und überarbeiten im digitalen Zeitalter	Digitale Tools bieten viele Möglichkeiten Aufsatzerziehung modern und interaktiv zu gestalten. Gerade das autonome Lernen kann damit gefördert werden. In diesem Workshop werden beispielhaft Möglichkeiten vorgestellt und ausprobiert.	2.1 2.2 3.2	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4
V6	Einsteigen und Entdecken: Digitale Lernprodukte erstellen wie Lernplakate, Lernvideos, Websites, Podcasts oder Escape-Rooms	Diese Fortbildung bietet einen praxisnahen Überblick, wie Schülerinnen und Schüler selbst digitale Lernprodukte wie Lernplakate, Erklärvideos, Websites, Podcasts oder Escape-Rooms erstellen können. Sie lernen, wie Sie diesen Prozess strukturieren – von Themenwahl und Recherche über die Produktion bis zur Präsentation – und dabei Kreativität, Medienkompetenz und Fachwissen der Lernenden fördern. Durch konkrete Beispiele und leicht umsetzbare Tools wird gezeigt, wie Lernprodukte helfen, Inhalte anschaulich darzustellen und Lernprozesse aktivierend zu gestalten. Neben der praktischen Umsetzung werden auch Fragen der Unterrichtsorganisation, Motivation und Reflexion behandelt, sodass die Arbeit mit digitalen Produkten den Unterricht sinnvoll ergänzt und nachhaltiges Lernen unterstützt.	3.3 5.3 6.3 6.4	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	8

L = Lebensweltbezug

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilnehmerzahl	Material / Voraussetzung	Referent(in)
L1	Einsteigen und Entdecken: Gestaltung und Organisation eines fächerübergreifenden Projekts wie z.B. für die Wissenschaftswoche	Projektarbeit bietet die Möglichkeit kompetenzorientierte Aufgabenformate anzubieten, welche gleichzeitig einen Lebensweltbezug enthalten. ist eine der wichtigsten Methoden, um soziales Lernen, Problemlösungsstrategien und eigenverantwortliches Arbeiten bei Schüler*innen zu fördern. Diese kollaborative Arbeitsform wird immer wichtiger wie z.B. in der Wissenschafts- oder in einer Projektwoche. Anhand von Best Practice Beispielen wird die Durchführung und Organisation eines fächerübergreifenden digitalen Projektes zu einem gemeinsamen Thema vorgestellt. Dieser Vortrag mit Mini-Workshop zielt darauf ab, über Projektarbeit zu informieren und sowohl Arbeitsaufträge als auch Ergebnisse vorzustellen. Im Anschluss bietet eine offene Runde die Möglichkeit Fragen zu stellen und zu diskutieren.	6.2 6.3 6.4 6.5 1.2	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4
							8
L2	Einsteigen und Entdecken: Fake News und KI im Unterricht reflektieren	Internetfähige Endgeräte bieten Schüler*innen und Lehrkräften die Möglichkeit gezielt Informationen im Internet zu recherchieren. Aber sind die Informationen auch zuverlässig? Auf was muss ich im Zeitalter von Fake News, Deep Fakes und KI achten? Wie kann ich dies im Unterricht sinnvoll integrieren und reflektieren?	6.1 6.2 6.5	I - II	bis max. 25	Internetfähiges Endgerät	4
L3	Einsteigen und Entdecken: TikTok, Instagram, Klassenzimmer - Reflexion der Mediennutzung mit Schülern	Jugendliche verbringen einen großen Teil ihrer Freizeit auf sozialen Plattformen. Wie sehen diese aus? Was ist dabei zu beachten? Wie kann man sinnvoll und kritisch diese Plattformen im Unterricht thematisieren und einbinden? Dieses wichtige Thema soll Schwerpunkt in diesem Vortrag oder Workshop sein.	6.2 6.5	I - II	bis max. 25	Internetfähiges Endgerät	4
		Diese Fortbildung vermittelt, wie Schülerinnen und Schüler zu einem reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien angeleitet werden können. Im					8

		Mittelpunkt stehen Fragen nach Mediengewohnheiten, Chancen und Risiken intensiver Nutzung sowie der Einfluss digitaler Plattformen auf Wahrnehmung und Verhalten. Sie lernen praxisorientierte Methoden kennen, um Medienkompetenz anschaulich zu fördern, Diskussionen abwechslungsreich zu gestalten und Inhalte an die Lebenswelt der Lernenden anzubinden. Ziel ist es, Mediennutzung nicht nur technisch zu beherrschen, sondern kritisch einordnen und bewusst gestalten zu können.					
L4	Einsteigen und Entdecken: Fake News, Deep Fakes und Co. Im Unterricht reflektieren	Was sind Fake News und Deepfakes? Woran erkennt man sie? Wie kann ich die Thematik im Unterricht aufgreifen? Welche Handlungsmöglichkeiten gibt es? Diesen Fragen wird in dem Workshop genauer nachgegangen.	6.1 6.2 6.5	I - II	bis max. 25	Internetfähiges Endgerät	4 1
L5	Einsteigen und Entdecken: Medienkompetenz und Verantwortung: iPads sicher und sinnvoll im Schulalltag nutzen	Der Einstieg mit einem eigenen iPad in der Schule stellt für Schülerinnen und Schüler besondere Herausforderungen und Chancen dar. In diesem praxisorientierten Workshop lernen Sie, wie Sie die jungen Nutzerinnen und Nutzer medienpädagogisch auf die Geräte einzustimmen. Dabei geht es um die Einrichtung des iPads, die Vermittlung wichtiger Nutzungsregeln sowie Aufklärung über rechtliche und ethische Aspekte wie das Recht am eigenen Bild und Ton. Gemeinsam entwickeln wir Strategien, um die Schülerinnen und Schüler verantwortungsvoll im Umgang mit digitalen Medien zu begleiten und sie für die Schule und das soziale Miteinander zu sensibilisieren.	1.3 1.4 3.1 3.2 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account bei ByCS	1
L6	Einsteigen und Entdecken: Medienkompetenz fördern: Integration medienpädagogischer Inhalte in den Schulalltag	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie wichtige medienpädagogische Inhalte wie Cybermobbing, Internetsucht, Datenschutz, Fake News und (sexualisierte) Gewalt in der digitalen Welt u.a. systematisch in den Schulalltag integrieren können. Sie erhalten konkrete Vorschläge und Beispiele, wie Sie diese Themen in ein Mediencurriculum Ih-	1.3 1.4 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät	1

		rer Schule einbinden und Schülerinnen und Schüler für einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sensibilisieren können.					
L7	Einsteigen und Entdecken: Extremismus und TikTok	TikTok zählt zu den beliebtesten Social Media Apps bei Jugendlichen. Viele Schülerinnen und Schüler nutzen die Anwendung nicht nur als Freizeitbeschäftigung, sondern auch als Informations- und Rechercheplattform. Da die App mittlerweile als bevorzugtes Mittel zur Verbreitung von Propaganda gilt, kommen Jugendliche dort verstärkt mit extremistischen Inhalten in Kontakt. Der Workshop bietet nach einer Einführung die Gelegenheit, Präventions- und Aufarbeitungsmöglichkeiten im Unterricht zu diskutieren.	1.3 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät	5 8

M = Methodenvielfalt

Num-mer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilneh-merzahl	Material / Vorausset-zung	Refe-rent(in)
M1	Einsteigen und Entdecken: Kollaborative (Text-) Arbeit	Digitale Apps bieten verschiedene Möglichkeiten der kollaborativen Zusammenarbeit, beispielsweise um Ideen zu sammeln, Problemlösungen zu entwickeln oder Texte zu verfassen. Kooperative Lernprozesse können so von Ihnen leicht strukturiert werden. Der Workshop richtet sich an Lehrkräfte, die nach einer kurzen Einführung einfach zu bedienende Apps wie beispielsweise BYCS-Drive, Pads oder Task Cards für die kollaborative (Text)Arbeit in der Schule ausprobieren und anschließend reflektieren wollen.	1.3 2.1 3.3	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät	4
							5
M2	Einsteigen und Entdecken: (Serious) Games im Geschichtsunterricht	Im Workshop „Serious Games im Geschichtsunterricht“ lernen Sie ausgewählte Lernspiele kennen, probieren diese selbst aus und analysieren deren Potenzial für multimediale Veranschaulichung, authentischen Lebensweltbezug und motivierende Methodenvielfalt.	1.3 2.1 3.1 5.3	I - II	max. 15	Internetfähiges Endgerät	5
M3	Einsteigen und Entdecken: Digitale Messwerterfassung im naturwissenschaftlichen Unterricht	Der Einsatz von digitalen Messsystemen und Sensoren sowie die digitale Datenauswertung verknüpft beim Experimentieren eine analoge mit einer digitalen Lernumgebung und erhöht somit die Methodenvielfalt. Im Workshop werden hierfür konkrete Unterrichtsbeispiele aus dem Physikunterricht gezeigt. Die Messwerterfassung und -auswertung wird exemplarisch mit MobileCASSY und bestimmten Apps veranschaulicht. Im Mittelpunkt des Workshops steht das Ausprobieren der gezeigten Möglichkeiten. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät benötigt.	1.4 3.2 3.4 5.3	I - II	max. 15	Internetfähiges Endgerät	9
M4	Einsteigen und Entdecken: Erklärvideos und Animationen für den eigenen Unterricht erstellen	Die gezielte Unterrichtsintegration von selbst erstellten Versuchs- oder Erklärvideos und Animationen ermöglicht neben den lehrerzentrierten Unterrichtsformen auch andere Unterrichtsmethoden, sodass die Methodenvielfalt im Unterricht erhöht werden kann. Im Workshop wird beispielhaft	1.4 2.2 3.1	I - II	max. 15	Internetfähiges Endgerät	9

		anhand von mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht gezeigt, was bei der Erstellung von multimedialen Inhalten didaktisch, methodisch und technisch zu beachten ist. Die gezeigten Impulse können sehr leicht auch auf andere Unterrichtsfächer übertragen werden, sodass der Workshop explizit auch von Lehrenden mit sprachlichen oder geisteswissenschaftlichen Fächern besucht werden kann. Der inhaltliche Schwerpunkt des Workshops liegt darin, dass die Teilnehmenden erste kurze didaktische Videos oder einfache Animationen für den eigenen Unterricht erstellen. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät mit Kamera benötigt.					
M5	Einsteigen und Entdecken: Selbstorganisiertes Lernen mit PowerPoint-Präsentationen gestalten	Diese Schulung zeigt, wie man mit PPT individuelle Materialien für den Unterricht erstellen kann. Neben der Nutzung von Vorlagen z.B. aus Canva werden weitere digitale Tools eingesetzt, wie Learningapps und Oncoo.	3.1 3.2 6.4	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät kostenlosen Kahootaccount	2
M6	Einsteigen und Entdecken: Gamification – spielerisch üben und lernen	Digitale Unterrichtsideen für die Aktivierung der Schülerinnen und Schüler. In dem Workshop werden Ideen vorgestellt werden, wie man - auch mit Hilfe von KI - Quiz- und Spielformen, spielerisch üben und lernen kann.	1.4 2.1 2.2 2.3 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	2
M7	Einsteigen und Entdecken: Selbstorganisiertes Lernen mit Hilfe eines Lernpfades in ByCS/mebis	Sie erstellen ein mebis-Kurs mit verschiedenen Aktivitäten, so dass daraus ein Kurs entsteht, in dem die Schülerinnen und Schüler in geordneter Reihenfolge neue Themen selbst erarbeiten und anschließend mit h5P Verständnisfragen geprüft werden	3.4 4.2 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät One Note	2
M8	Einsteigen und Entdecken: Chatbots als digitale Gesprächspartner und	Der Workshop beleuchtet den Einsatz von Chatbots im gesellschaftswissenschaftlichen insb. wirtschaftswissenschaftlichen Unterricht, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden	1.3 1.4 3.1 3.2	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	2

	Lerntutoren im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht	nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen thematisiert, sondern insbesondere Chatbots mithilfe von fobizz für den eigenen Unterricht angepasst, sodass diese als digitale Lerntutoren den Lernprozess der Lernenden unterstützen können. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei fobizz benötigt.	6.5				
M9	Einsteigen und Entdecken: Kreative Formen der Lektürebegleitung mit digitalen Tools wie z.B. Learningapps	Methodenvielfalt lässt sich auch im Literaturunterricht erreichen. Lektüreunterricht zählt zu den Kernthemen des Faches Deutsch. Nicht nur der Umgang mit literarischen Texten, sondern auch die Lesekompetenz soll damit erprobt und gestärkt werden. Allerdings schwindet die Motivation zum Lesen außerhalb des Unterrichts immer mehr. Digitale Tools ermöglichen jedoch die Lektürebegleitung und fördern die Motivation zum (Weiter-)Lesen. In dieser Fortbildung sollen verschiedene Möglichkeiten der Lektürebegleitung vorgestellt werden. Neben digitalen Tools wie Learningapps sollen auch mediale Produkte wie Podcasts in den Vordergrund rücken.	3.3 3.4 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät mit Tastatur	4
M10	Einsteigen und Entdecken: Travel Writing – Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs im Unterricht erstellen	„Travelers must be content“ – W. Shakespeare (The Tempest). Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs sind fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts. Neben Lese- und Schreibkompetenzen wird dabei auch das interkulturelle Lernen geschult und landeskundliche Inhalte vermittelt. Wie man „Travel Writing“ – im weitesten Sinne – digital gestalten kann, soll in dieser Veranstaltung das Thema sein. Dabei wird Bookcreator vorgestellt und "fake travel" Posts.	3.3 5.3 6.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät (am besten iPad)	4
M11	Einsteigen und Entdecken: Digitale Bücher erstellen	Bookcreator dient als eine Möglichkeit, digitale Bücher zu erstellen. Wie man diese sinnvoll im Fremdsprachenunterricht und Deutschunterricht einsetzen kann, soll in diesem Vortrag vorgestellt werden. Außerdem soll dies praktisch in dem Workshop erprobt werden.	3.3 5.3 6.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät (am besten iPad)	4 1

M12	Einsteigen und Entdecken: Lernvideos und Tutorials erstellen mit Legetechnik	Lernvideos - oder auch sogenannte Tutorials - sind ein beliebtes Einsatzmittel für Unterrichtskonzepte wie Flipped Classroom. Wie erstelle ich jedoch diese Videos? Was braucht man dafür? Wie können auch Schüler*innen diese erstellen und wann macht dies Sinn? Dies soll in diesem Vortrag vorgestellt werden und auch praktisch erprobt werden.	3.3 5.3 6.3 6.4	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät (am besten iPad)	4
M13	Einsteigen und Entdecken: Easy Peasy - Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den (Fremd-)Sprachenunterricht	Dieser Workshop wird digitale Werkzeuge vorstellen, die sich sofort und ohne große Einlernphase im Unterricht einsetzen lassen wie z.B. Learningapps und -snacks. Dabei soll die leichte Anwendbarkeit der Tools und deren Einsatz im (Fremd-)Sprachenunterricht im Fokus liegen. Easy peasy eben.	3.1 3.3 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4
M14	Einsteigen und Entdecken: Aufsätze erstellen und überarbeiten im digitalen Zeitalter	Digitale Tools bieten viele Möglichkeiten Aufsatzerziehung modern und interaktiv zu gestalten. Gerade das autonome Lernen kann damit gefördert werden. In diesem Workshop werden beispielhaft Möglichkeiten vorgestellt und ausprobiert.	2.1 3.1 3.3 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4
M15	Einsteigen und Entdecken: Knast oder Geldstrafe – Es war doch nur ein Bild!	Zur Unterrichtsvorbereitung nutzen Lehrkräfte Materialien aus Lehrwerken, digitalen Unterrichtsassistenten, Sachbüchern, dem Internet und KI-gestützten Textgenerierungstools. Gerade in den dSdZ-Schulen stellt sich immer öfter die Frage: Welche Materialien dürfen gezeigt, vervielfältigt, abgedruckt oder bspw. via mebis den Schülerinnen und Schülern geteilt werden? Der Workshop soll hier Anhaltspunkte geben und die Expertise auf dem Gebiet "Urheberrecht" steigern.	1.2 2.1 2.2 2.3	I - II	bis max. 40		3
M16	Einsteigen und Entdecken: Mehr Struktur, weniger Störungen: Tablets effektiv im Unterricht nutzen	Der Einsatz von Tablets im Fremdsprachenunterricht bietet vielfältige Chancen, den Unterricht abwechslungsreich und interaktiv zu gestalten. Damit die Nutzung der digitalen Medien reibungslos verläuft und Störungen frühzeitig vermieden werden, ist ein gut durchdachtes Klassenmanagement sowie ein effizienter Workflow unerlässlich.	1.3 1.4 3.1 3.2 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account bei ByCS	1

		In diesem praxisorientierten Workshop erhalten Lehrkräfte wertvolle Tipps und konkrete Strategien, um den Unterricht in Tabletklassen störungspräventiv zu gestalten. Gemeinsam werden bewährte Methoden und praktische Werkzeuge erarbeitet, um den Unterrichtsfluss zu sichern und Konfliktsituationen proaktiv zu vermeiden.					
M17	Fortgeschritten: Differenzierung leicht gemacht: Die Aktivität h5P-Branching Szenario im Fremdsprachenunterricht	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die H5P-Aktivität "Branching-Szenario" nutzen können, um im Fremdsprachenunterricht differenziert zu arbeiten. Die Methode ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, die Reihenfolge und Intensität der Bearbeitung von Lerninhalten selbst zu steuern. Dies fördert selbstorganisiertes Lernen und passt sich individuell an die Bedürfnisse der Lernenden an. Die Schüler arbeiten dabei mit ihrem eigenen Tablet. Grundlage für den Workshop sind fundierte Kenntnisse in h5p.	5.2 5.3 6.5	IV	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu ByCS fundierte Kenntnisse in h5p	1
M18	Einsteigen und Entdecken: Kollaborativ & digital: Board, Kanban & Wiki für modernen Fremdsprachenunterricht	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die kollaborativen Tools Board, Kanban und Wiki der ByCS-Plattform nutzen können, um Ihren Unterricht schülerzentrierter, lebensweltbezogener und medienkompetenzfördernd zu gestalten. Durch den Einsatz dieser Tools können Schülerinnen und Schüler mit ihren eigenen digitalen Geräten aktiv zusammenarbeiten, Projekte planen und Wissen gemeinsam strukturieren.	3.2 3.3 3.4 6.5	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu ByCS Vorkenntnisse in ByCS	1
M19	Einsteigen und Entdecken: Digitales Lernen optimieren: Lernfortschritte mit ByCS-Tests individuell fördern	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die Aktivität "Test" der ByCS-Lernplattform nutzen können, um Lernfortschritte Ihrer Schülerinnen und Schüler digital zu erfassen. Durch individuelle Tests können Sie den Lernstand jedes Einzelnen transparent machen, gezieltes Feedback geben und so eine individuellere Lernbegleitung ermöglichen. Dies fördert selbstständiges Lernen, steigert die Motivation und hilft Ihnen, Ihren Unterricht noch besser an die Bedürfnisse Ihrer Klasse anzupassen. Es sind Vorkenntnisse in ByCS notwendig.	4.1 4.2 4.3 6.5	ab II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu BYCS Vorkenntnisse in BYCS	1
M20	Einsteigen und Entdecken:	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie iPads effektiv in Ihrem Unterricht einsetzen können, um den Lernprozess Ihrer	1.4 2.3	ab II	bis max. 20	iPad als Dienstgerät	1

	Digitale Unterrichtsgestaltung mit iPads: Ein praxisnaher Einstieg für Lehrkräfte	Schüler zu bereichern und zu individualisieren. Der Kurs richtet sich speziell an Lehrkräfte, die noch wenig Erfahrung mit digitalem Unterricht haben und nun mit iPads in ihren Klassen arbeiten. Sie erhalten praxisnahe Beispiele und Anleitungen, um Unterrichtsmaterialien bereitzustellen, Inhalte zu teilen, interaktive Aufgaben zu erstellen und digitale Korrekturen durchzuführen. Zudem lernen Sie, wie Sie kollaboratives Arbeiten fördern und den Unterricht durch digitale Tools effizienter gestalten können.	3.1 6.5			Account bei ByCS	
M21	Einsteigen und Entdecken: Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge im Unterricht	Diese Fortbildung bietet einen praxisnahen Überblick über digitale Werkzeuge, die ohne lange Einarbeitungszeit direkt im Unterricht eingesetzt werden können. Sie lernen, wie diese Tools genutzt werden, um Inhalte anschaulich darzustellen, unterschiedliche Methoden einzubinden und Lernprozesse abwechslungsreicher zu gestalten. Durch konkrete Beispiele wird gezeigt, wie digitale Anwendungen helfen, Aufgaben passgenau zuzuschneiden und lebensweltnahe Zugänge für Schülerinnen und Schüler zu schaffen. Neben der praktischen Umsetzung werden auch Fragen der Unterrichtsorganisation, Motivation und kritischen Reflexion behandelt, sodass digitale Werkzeuge den Unterricht sinnvoll ergänzen und Lernprozesse gezielt fördern.	2.1 2.2 3.2 5.2 5.3	I - II	bis max. 20	internetfähiges Endgerät	8
M22	Fortgeschritten: Lernlandschaften und Escape-Rooms digital gestalten	Diese Fortbildung zeigt, wie Sie mit Genial.ly interaktive Lerninhalte entwickeln und im Unterricht einsetzen können. Anhand praxisnaher Beispiele wird vermittelt, wie komplexe Themen visuell veranschaulicht, verschiedene Methoden kombiniert und motivierende Lernumgebungen geschaffen werden. Teilnehmende erfahren, wie sich Inhalte an unterschiedliche Lernniveaus anpassen lassen und wie digitale Produkte die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler einbeziehen. Neben den kreativen Möglichkeiten werden auch Fragen zur sinnvollen Strukturierung, zu Aufgabenformaten und zum reflektierten Umgang mit digitalen Medien behandelt.	2.1 3.2 3.4 5.2 5.3	III – IV	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	8

M23	Einsteigen und Entdecken: Deeper Learning	Diese Fortbildung führt Sie ein in das Konzept des Deeper Learning. Hierbei setzen sich Lernende tiefgreifend mit ihrem fachlichen Wissen und handlungsrelevanten Fähigkeiten auseinander, um komplexe Probleme kreativ zu lösen. Hierbei darf auch KI eingesetzt werden, doch ist deren Lösung wirklich die beste?	1.3 1.4 3.2	ab II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	3
M24	Einsteigen und Entdecken: Projektbegleitung mit digitalen Pinnwänden	In diesem Workshop lernen Sie die Browseranwendung Task Card und auch das Kanban – Board in BYCS kennen, die sich hervorragend dazu eignen den Projektfortschritt zu beobachten und zu dokumentieren. Gleichzeitig ist es allen Schülerinnen und Schülern möglich den Projektfortschritt ihrer Mitschüler zu beobachten und gute Ideen bei sich zu integrieren.	1.2 6.2 6.3 6.4 6.5	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät Zugang zu Taskcard / zu BYCS	3
M25	Einsteigen und Entdecken: ePortfolios – mit Lerntagebüchern Lernprozesse selbst gestalten	In dem Workshop beschäftigen wir uns mit den Potentialen von ePortfolios, die auch als digitale Lerntagebücher bekannt sind. Sie stellen eine Sammlung eigener Arbeiten und Reflexionen der Schülerinnen und Schüler dar. Lernenden können mit ePortfolios selbstorganisiert arbeiten und individuelle Entwicklungs- und Lernprozesse in den Blick nehmen, darüber hinaus machen sie viel Spaß beim Erstellen!	3.4 5.3	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	5
M26	Einsteigen und Entdecken: Lernvideos mit dem Lehrerdienstgerät (iOS, Windows, je nach Wunsch)	Unterrichtskonzepte wie bspw. Flipped Classroom erfordern häufig die Erstellung eigener Videos. Mehrere Möglichkeiten zur Erstellung von Videos mithilfe typischer onboard Mittel werden im Rahmen eines Workshops vorgestellt und ausprobiert Bitte ein eigenes Gerät mit einer geplanten Unterrichtsstunde mitbringen oder PowerPoint Präsentation mitbringen.	3.2	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	3
							2
							8

SOL = Individualisiertes Lernen / Selbstorganisiertes Lernen

Num-mer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilneh-merzahl	Material / Vorausset-zung	Refe-rent(in)
SOL1	Einsteigen und Entdecken: ByCS-Lernplattform zur Realisierung von individualisiertem Lernen	Ein Lernkurs in der ByCS-Lernplattform kann nicht nur Material für Lernende bereitstellen, sondern ermöglicht auch selbstgesteuertes und individualisiertes Lernen. Im Workshop wird unter anderem mithilfe von Boards, H5P und Aktivitätsvoraussetzungen gezeigt, wie einerseits Lernende bei der selbstständigen Lernplanung unterstützt und andererseits individuelle Lernpfade zur Differenzierung bereitgestellt werden können. Der inhaltliche Schwerpunkt des Workshops liegt darin, dass die Teilnehmenden für ihren eigenen Unterricht die ersten individuellen Lernangebote entwickeln. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei ByCS benötigt. Die Teilnehmenden sollten einfache Vorkenntnisse in der Erstellung und Bearbeitung von Lernkursen in der ByCS-Lernplattform besitzen.	1.3 1.4	I - III	bis max. 30	Internetfähiges Endgerät Account in ByCS und Zugangsdaten Basiskompetenzen in der ByCS Lernplattform	9
SOL2	Einsteigen und Entdecken: Selbstorganisiertes Lernen mit PowerPoint-Präsentationen gestalten	Diese Schulung zeigt, wie man mit PPT individuelle Materialien für den Unterricht erstellen kann. Neben der Nutzung von Vorlagen z.B. aus Canva werden weitere digitale Tools eingesetzt, wie Learningapps und Oncoo.	3.1 3.2 6.4	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät kostenlosen Kahootaccount	2
SOL3	Einsteigen und Entdecken: Selbstorganisiertes Lernen mit Hilfe eines Lernpfades in ByCS/mebis	Sie erstellen ein mebis-Kurs mit verschiedenen Aktivitäten, so dass daraus ein Kurs entsteht, in dem die Schülerinnen und Schüler in geordneter Reihenfolge neue Themen selbst erarbeiten und anschließend mit H5P Verständnisfragen geprüft werden	3.4 4.2 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät One Note	2

SOL4	Einsteigen und Entdecken: GeoGebra als Feedbacktool in der Praxis ausprobieren	GeoGebra ermöglicht nicht nur eine dynamische Veranschaulichung von mathematischen Aspekten, sondern beispielsweise auch eine Lernstandsbeobachtung, sodass die Grundsteine für ein individualisiertes Lernen gelegt werden können. Im Rahmen des Workshops werden GeoGebra Rechner, GeoGebra MathPractice, GeoGebra Materialien und insbesondere GeoGebra Classroom im Kontext des individualisierten Lernens vorgestellt. Der Schwerpunkt der Workshops liegt auf die praxisnahe Anwendung von GeoGebra, wobei die Teilnehmenden im Workshop bereits ihre ersten Lernangebote für den eigenen Unterricht entwickeln werden. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei GeoGebra benötigt.	2.2 3.1 3.2 4.1 4.2	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät GeoGebra Account	9
SOL5	Einsteigen und Entdecken: Schülerorientierte digitale Lernumgebung im naturwissenschaftlichen Unterricht kennenlernen und erstellen	Die gezielte Integration von interaktiven Unterrichtseinheiten zum selbstgesteuerten Lernen eröffnet im naturwissenschaftlichen Unterricht neue Chancen für das individualisierte Lernen. Im Workshop wird beispielhaft an einem Oberstufenunterricht in Physik mithilfe der ByCS-Lernplattform gezeigt, wie digitale Medien eine schülerorientierte Lernumgebung ermöglichen können. Der inhaltliche Schwerpunkt des Workshops liegt darin, dass die Teilnehmenden anhand der gezeigten Möglichkeiten konkrete Ideen zur digitalen Aufbereitung des eigenen Unterrichts entwickeln und in der ByCS-Lernplattform realisieren. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei ByCS benötigt. Die Teilnehmenden sollten einfache Vorkenntnisse in der Erstellung und Bearbeitung von Lernkursen in der ByCS-Lernplattform besitzen.	1.3 1.4 2.1 2.2 3.2 3.4	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät einfache Vorkenntnisse in ByCS-Lernplattform	9
SOL6	Einsteigen und Entdecken: Chatbots als digitale Lerntutoren im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht	Der Workshop beleuchtet den Einsatz von individualisierten Chatbots im mathematisch naturwissenschaftlichen Unterricht, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen thematisiert, sondern die Teilnehmenden werden auch selbst Chatbots mithilfe von fobizz für ihren eigenen Unterricht anpassen, sodass diese als digitale Lerntutoren den Lernprozess der	1.4 3.1 3.2 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	9

		Lernenden unterstützen können. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei fobizz benötigt.					
SOL7	Einsteigen und Entdecken: Gestaltung und Organisation eines fächerübergreifenden Projekts wie z.B. für die Wissenschaftswoche	Projektarbeit bietet die Möglichkeit kompetenzorientierte Aufgabenformate anzubieten, welche gleichzeitig einen Lebensweltbezug enthalten. ist eine der wichtigsten Methoden, um soziales Lernen, Problemlösungsstrategien und eigenverantwortliches Arbeiten bei Schüler*innen zu fördern. Diese kollaborative Arbeitsform wird immer wichtiger wie z.B. in der Wissenschafts- oder in einer Projektwoche. Anhand von Best Practice Beispielen wird die Durchführung und Organisation eines fächerübergreifenden digitalen Projektes zu einem gemeinsamen Thema vorgestellt. Dieser Vortrag mit Mini-Workshop zielt darauf ab, über Projektarbeit zu informieren und sowohl Arbeitsaufträge als auch Ergebnisse vorzustellen. Im Anschluss bietet eine offene Runde die Möglichkeit Fragen zu stellen und zu diskutieren.	1.2 6.2 6.3 6.4 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4 8
SOL8	Einsteigen und Entdecken: Travel Writing – Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs im Unterricht erstellen	„Travelers must be content“ – W. Shakespeare (The Tempest). Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs sind fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts. Neben Lese- und Schreibkompetenzen wird dabei auch das interkulturelle Lernen geschult und landeskundliche Inhalte vermittelt. Wie man „Travel Writing“ – im weitesten Sinne – digital gestalten kann, soll in dieser Veranstaltung das Thema sein. Dabei wird Bookcreator vorgestellt und "fake travel" Posts.	3.3 5.3 6.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät (am besten iPad)	4
SOL9	Einsteigen und Entdecken: Easy Peasy - Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den (Fremd-)Sprachenunterricht	Dieser Workshop wird digitale Werkzeuge vorstellen, die sich sofort und ohne große Einlernphase im Unterricht einsetzen lassen wie z.B. Learningapps und -snacks. Dabei soll die leichte Anwendbarkeit der Tools und deren Einsatz im (Fremd-)Sprachenunterricht im Fokus liegen. Easy peasy eben.	3.1 3.3 5.3	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4
SOL10	Einsteigen und Entdecken:	Teachshare-Kurse sind bereits vollständig ausgearbeitete, interaktive Kurse, welche über mebis/ ByCS zur Verfügung gestellt werden. Wie man diese verwendet, soll gezeigt werden	1.3 2.1 2.3	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu ByCS	4

	Bereits fertige ByCS/mebis-Kurse verwenden: Teachshare-Kurse für den Englischunterricht	und ein Überblick über sinnvolle Formate von Unter- bis Oberstufe.	3.4				
SOL11	Fortgeschritten: Differenzierung leicht gemacht: Die Aktivität h5P-Branching Szenario im Fremdsprachenunterricht	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die h5P-Aktivität "Branching-Szenario" nutzen können, um im Fremdsprachenunterricht differenziert zu arbeiten. Die Methode ermöglicht es Schülerinnen und Schülern, die Reihenfolge und Intensität der Bearbeitung von Lerninhalten selbst zu steuern. Dies fördert selbstorganisiertes Lernen und passt sich individuell an die Bedürfnisse der Lernenden an. Die Schüler arbeiten dabei mit ihrem eigenen Tablet. Grundlage für den Workshop sind fundierte Kenntnisse in h5p.	5.2 5.3 6.5	IV	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu ByCS fundierte Kenntnisse in h5p	1
SOL12	Einsteigen und Entdecken: Kollaborativ & digital: Board, Kanban & Wiki für modernen Fremdsprachenunterricht	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die kollaborativen Tools Board, Kanban und Wiki der ByCS-Plattform nutzen können, um Ihren Unterricht schülerzentrierter, lebensweltbezogener und medienkompetenzfördernd zu gestalten. Durch den Einsatz dieser Tools können Schülerinnen und Schüler mit ihren eigenen digitalen Geräten aktiv zusammenarbeiten, Projekte planen und Wissen gemeinsam strukturieren.	3.2 3.3 3.4 6.5	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu ByCS	1
SOL13	Einsteigen und Entdecken: Digitales Lernen optimieren: Lernfortschritte mit ByCS-Tests individuell fördern	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die Aktivität "Test" der ByCS-Lernplattform nutzen können, um Lernfortschritte Ihrer Schülerinnen und Schüler digital zu erfassen. Durch individuelle Tests können Sie den Lernstand jedes Einzelnen transparent machen, gezieltes Feedback geben und so eine individuellere Lernbegleitung ermöglichen. Dies fördert selbstständiges Lernen, steigert die Motivation und hilft Ihnen, Ihren Unterricht noch besser an die Bedürfnisse Ihrer Klasse anzupassen. Es sind Vorkenntnisse in ByCS notwendig.	4.1 4.2 4.3 6.5	ab II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu ByCS Vorkenntnisse in ByCS	1
SOL14	Einsteigen und Entdecken: Digitale Unterrichtsgestaltung mit iPads:	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie iPads effektiv in Ihrem Unterricht einsetzen können, um den Lernprozess Ihrer Schüler zu bereichern und zu individualisieren. Der Kurs richtet sich speziell an Lehrkräfte, die noch wenig Erfahrung mit digitalem Unterricht haben und nun mit iPads in ihren Klassen arbeiten.	1.4, 2.3 3.1 6.5	ab II	bis max. 20	iPad als Dienstgerät Account bei ByCS	1

	Ein praxisnaher Einstieg für Lehrkräfte	Sie erhalten praxisnahe Beispiele und Anleitungen, um Unterrichtsmaterialien bereitzustellen, Inhalte zu teilen, interaktive Aufgaben zu erstellen und digitale Korrekturen durchzuführen. Zudem lernen Sie, wie Sie kollaboratives Arbeiten fördern und den Unterricht durch digitale Tools effizienter gestalten können.					
SOL 15	Fortgeschritten: interaktive Lerninhalte über genial.ly	Diese Fortbildung zeigt, wie Sie mit Genial.ly interaktive Lerninhalte entwickeln und im Unterricht einsetzen können. Anhand praxisnaher Beispiele wird vermittelt, wie komplexe Themen visuell veranschaulicht, verschiedene Methoden kombiniert und motivierende Lernumgebungen geschaffen werden. Teilnehmende erfahren, wie sich Inhalte an unterschiedliche Lernniveaus anpassen lassen und wie digitale Produkte die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler einbeziehen. Neben den kreativen Möglichkeiten werden auch Fragen zur sinnvollen Strukturierung, zu Aufgabenformaten und zum reflektierten Umgang mit digitalen Medien behandelt.	2.1 3.2 3.4 5.2 5.3	III – IV	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	8
SOL 16	Einsteigen und Entdecken: Projektbegleitung mit digitalen Pinnwänden	In diesem Workshop lernen Sie die Browseranwendung Task Card kennen, die sich hervorragend dazu eignet den Projektfortschritt zu beobachten und zu dokumentieren. Gleichzeitig ist es allen Schülerinnen und Schülern möglich den Projektfortschritt ihrer Mitschüler zu beobachten und gute Ideen bei sich zu integrieren.	1.2 6.2 6.3 6.4 6.5	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät Zugang zu Taskcard	3
SOL 17	Einsteigen und Entdecken: ePortfolios – mit Lernstagebüchern Lernprozesse selbst gestalten	In dem Workshop beschäftigen wir uns mit den Potentialen von ePortfolios, die auch als digitale Lerntagebücher bekannt sind. Sie stellen eine Sammlung eigener Arbeiten und Reflexionen der Schülerinnen und Schüler dar. Lernenden können mit ePortfolios selbstorganisiert arbeiten und individuelle Entwicklungs- und Lernprozesse in den Blick nehmen, darüber hinaus machen sie viel Spaß beim Erstellen!	3.4 5.3	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	5

KA = Kompetenzorientierte Aufgabenformate und intelligentes Üben

Num- mer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Material / Vorausset- zung	Refe- rent(in)
KA1	Einsteigen und Entdecken: Kollaborative (Text)Arbeit	Digitale Apps bieten verschiedene Möglichkeiten der kollaborativen Zusammenarbeit, beispielsweise um Ideen zu sammeln, Problemlösungen zu entwickeln oder Texte zu verfassen. Kooperative Lernprozesse können so von Ihnen leicht strukturiert werden. Der Workshop richtet sich an Lehrkräfte, die nach einer kurzen Einführung einfach zu bedienende Apps wie beispielsweise BYCS-Drive, Pads oder Task Cards für die kollaborative (Text)Arbeit in der Schule ausprobieren und anschließend reflektieren wollen.	1.3 2.1 3.3	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät	4
							5
KA2	Einsteigen und Entdecken: Chatbots als digitale Gesprächspartner und Lerntutoren im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht	Der Workshop beleuchtet den Einsatz von Chatbots im gesellschaftswissenschaftlichen insb. wirtschaftswissenschaftlichen Unterricht, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen thematisiert, sondern insbesondere Chatbots mithilfe von fobizz für den eigenen Unterricht angepasst, sodass diese als digitale Lerntutoren den Lernprozess der Lernenden unterstützen können. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei fobizz benötigt.	1.3 1.4 3.1 3.2 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	2
KA3	Einsteigen und Entdecken: Gestaltung und Organisation eines fächer-	Projektarbeit bietet die Möglichkeit kompetenzorientierte Aufgabenformate anzubieten, welche gleichzeitig einen Lebensweltbezug enthalten. ist eine der wichtigsten Methoden, um soziales Lernen, Problemlösungsstrategien und eigenverant-	6.2 6.3 6.4 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4
							8

	übergreifenden Projekts wie z.B. für die Wissenschaftswoche	wortliches Arbeiten bei Schüler*innen zu fördern. Diese kollaborative Arbeitsform wird immer wichtiger wie z.B. in der Wissenschafts- oder in einer Projektwoche. Anhand von Best Practice Beispielen wird die Durchführung und Organisation eines fächerübergreifenden digitalen Projektes zu einem gemeinsamen Thema vorgestellt. Dieser Vortrag mit Mini-Workshop zielt darauf ab, über Projektarbeit zu informieren und sowohl Arbeitsaufträge als auch Ergebnisse vorzustellen. Im Anschluss bietet eine offene Runde die Möglichkeit Fragen zu stellen und zu diskutieren.	1.2				
KA4	Einsteigen und Entdecken: Kollaboratives Arbeiten im Fremdsprachenunterricht	Dieser Workshop stellt kollaborative Arbeitsformen und digitale Tools vor, die von Schülerinnen und Schülern in Partnerarbeit oder Kleingruppen genutzt werden können. Der Fokus liegt dabei auf Beispielen aus dem Fremdsprachenunterricht.	1.3 2.1 3.3	I – II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Zugang zu BYCS	4
KA5	Fortgeschritten: Alternative digitale Leistungserhebungen	In dieser Fortbildung lernen Sie alternative Methoden der Leistungserhebung kennen, die sich digital umsetzen lassen. Im Fokus stehen digitale Lernplakate, selbstgedrehte Erklärvideos. Sie erhalten praxisnahe Anleitungen, wie sie diese digitalen Formate effektiv in ihrem Unterricht einsetzen können, um die Kreativität und das Engagement der Schüler zu fördern. Es werden Bewertungsrastern vorgestellt, um traditionelle kleine Leistungsnachweise zu ersetzen und trotzdem faire und transparente Bewertungen durchführen zu können.	1.4 2.1 4.1 4.3	III – IV	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät	8

KI = Künstliche Intelligenz

Num-mer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilneh-merzahl	Material / Vorausset-zung	Refe-rent(in)
KI1	Einsteigen und Entdecken: Chatbots als digitale Lerntutoren im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht	Der Workshop beleuchtet den Einsatz von individualisierten Chatbots im mathematisch naturwissenschaftlichen Unterricht, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen thematisiert, sondern die Teilnehmenden werden auch selbst Chatbots mithilfe von fobizz für ihren eigenen Unterricht anpassen, sodass diese als digitale Lerntutoren den Lernprozess der Lernenden unterstützen können. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei fobizz benötigt.	1.4 3.1 3.2 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	9
KI 2	Einsteigen und Entdecken: Das KI-Tool fobizz für die Nutzung von KI und Feedback entdecken	Der Workshop gibt einen Überblick über die Tools bei fobizz und ermöglicht das Kennenlernen und praxisnahe Ausprobieren der grundlegenden Möglichkeiten, insbesondere die Nutzung von KI und Feedback im Unterricht. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei fobizz benötigt.	1.4 2.1 3.1 3.2 6.5	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	9
							8
KI 3	Einsteigen und Entdecken: Fobizz – Wie erleichtere ich mir die Unterrichtsvorbereitung durch KI?	In dieser Fortbildung erfahren Sie, wie sie künstliche Intelligenz nutzen können, um ihre Unterrichtsvorbereitung und andere schulische Aufgaben zu erleichtern. Zunächst wird gezeigt, welche KI-Tools speziell für Lehrkräfte entwickelt wurden und wie diese im Alltag eingesetzt werden können. Die Teilnehmenden lernen praxisnah, wie sie mithilfe von KI-Lösungen Unterrichtsmaterialien effizient erstellen, Arbeitsblätter automatisch generieren und personalisierte Lernpläne für ihre Schüler entwickeln können. Durch interaktive Übungen wird verdeutlicht, wie KI administrative Aufgaben erleichtern kann.	3.1 3.3 5.3	I - IV	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu einem KI-Tool ByLKI, fobizz o. Ä.	8

KI 4	Einsteigen und Entdecken: Unterrichtsvorbereitung mit to teach	Diese Fortbildung zeigt, wie das digitale Tool To Teach Lehrkräfte bei der effizienten Planung und Gestaltung ihres Unterrichts unterstützen kann. Anhand praxisnaher Beispiele wird vermittelt, wie Materialien strukturiert erstellt, Inhalte anschaulich aufbereitet und unterschiedliche Methoden kombiniert werden können. Sie lernen, wie sie die Funktionen des Programms nutzen, um Lernprozesse individuell zu fördern und zugleich lebensweltnahe Aufgabenformate zu entwickeln. Ergänzend werden Fragen der Unterrichtsorganisation sowie ein reflektierter Umgang mit digitalen Hilfsmitteln thematisiert.		I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu einem KI-Tool fobizz und to teach	8
KI 5	Einsteigen und Entdecken: Schreiben mit KI – Texte planen, entwerfen und überarbeiten im Unterricht	Wie können Schülerinnen und Schüler KI-Textgeneratoren als hilfreiche Assistenten im individuellen Schreibprozess nutzen? Im Workshop „Schreiben mit KI“ erkunden Sie praxisnah generative KI-Tools als Schreibassistenten, um Texte zu planen, zu entwerfen und zu überarbeiten.	2.1 2.2 3.2 4.2	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu einem KI-Tool ByLKI, fobizz o. Ä.	5
							4
KI 6	Einsteigen und Entdecken: KI im Mathematikunterricht - Chancen und Grenzen	In dieser Fortbildung lernen Sie die Potenziale, aber auch die Grenzen von Chatbots im Mathematikunterricht am Beispiel von ChatGPT kennen. Sie erhalten einen Einblick in die Funktionsweise solcher Anwendungen und erleben die "mathematischen Fähigkeiten" von ChatGPT anhand einer Reihe von Aufgaben aus dem Mathematikunterricht der Sekundarstufe I und II. Im Verlauf der Fortbildung ist eine Diskussion vorgesehen, in der Sie die Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes textgenerierender KI-Anwendungen im Mathematikunterricht und bei der Unterrichtsplanung vertiefen können.	1.3 3.2 6.5	I - II	bis max. 20	Endgerät mit WLAN Account bei ChatGPT, Fobizz-Tools o. ä.	8
KI 7	Einsteigen und Entdecken: KI im Wirtschaft und Recht Unterricht	Diese Fortbildung vermittelt, wie Künstliche Intelligenz im Wirtschafts- und Rechtsunterricht sinnvoll integriert werden kann. Anhand praxisnaher Szenarien – von Marktanalysen über Vertragsgeneratoren bis hin zu interaktiven Fallstudien – wird ge-	1.3 3.2 6.5	I – II	bis max. 20	Endgerät mit WLAN Account bei ChatGPT,	8

		zeigt, wie KI komplexe Inhalte veranschaulichen und den Unterricht abwechslungsreicher gestalten kann. Lehrkräfte erproben Methoden, um Lernende aktiv einzubeziehen, individuelle Zugänge zu eröffnen und aktuelle Bezüge zur Lebenswelt herzustellen. Gleichzeitig werden rechtliche und ethische Fragen kritisch reflektiert, sodass KI-gestützter Unterricht fundiert und verantwortungsbewusst umgesetzt werden kann.				Fobizz-Tools o. ä.	3
KI 8	Einsteigen und Entdecken: W-Seminararbeit im Zeitalter von KI	Diese Fortbildung soll einen Überblick über die Möglichkeiten und Gefahren des Einsatzes von KI in W-Seminararbeiten bieten, so wird neben der Produktbewertung wird auch die Prozessbegleitung immer wichtiger werden.	1.3 3.2 6.5	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät	4
KI 9	Einsteigen und Entdecken: Praktische Anwendungen der BylKI	In diesem Workshop werden Sie praktisch erlernen, wie Sie Klausurentexte finden, kürzen und anpassen können. Zusätzlich erproben Sie Fragen und Antworten erstellen zu lassen. Voraussetzung ist ein Zugang zur BylKI samt erfolgreichem Abschluss des Selbstlernkurses zur BylKI.	1.3 2.1 2.3 3.2	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account BylKI	3
KI 10	Einsteigen und Entdecken: Prompten unterrichten und mit Prompten prüfen (erst im 2. Halbjahr)	In diesem Workshop werden wir uns eine mögliche neue Prüfungskultur ansehen, bei der Schüler ihre Tests mit KI schreiben, jedoch weiterhin zu Ihrem Verständnis geprüft werden können.	1.3 2.1 2.2	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account BylKI	3
							5
KI 11	Einsteigen und Entdecken: KI im Englischunterricht: Effiziente Unterrichtsvorbereitung, Korrektur & Feedback	Künstliche Intelligenz (KI) bietet enorme Chancen für die Unterrichtsvorbereitung, Korrektur und Feedback im modernen digitalen Englischunterricht. In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie KI-Tools gezielt nutzen können, um Unterrichtsmaterialien zu erstellen, zu optimieren und individuell anzupassen. Zudem zeigen wir Ihnen, wie KI Ihnen bei der Korrektur von Schülerarbeiten und der Erstellung von automatisiertem, differenziertem Feedback unterstützen kann. Gleichzeitig reflektieren wir über die Grenzen und ethischen Aspekte von KI, um einen verantwortungsvollen Einsatz im Unterricht zu gewährleisten.	1.4 2.1 2.2 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account BylKI	1
KI 12	Einsteigen und Entdecken: Prompts - der Weg ist das Ziel (fachübergreifend)	In dieser Fortbildung erhalten Sie einen Überblick über das sogenannte Prompt-Engineering. Sie erfahren, wie Sie effektive Prompts und Megaprompts erstellen und zielgerichtet einsetzen können. Es werden die Grundlagen des Prompt-Engineering behandelt, einschließlich der Entwicklung von Megaprompts,	3.1 3.3 5.3	I - II	bis max. 20	Endgerät mit WLAN	8

		der Verwendung von Prompt-Bibliotheken und der Anpassung bestehender Frameworks für die spezifische Formulierung von Prompts. Dieser Kurs ist ideal für alle Lehrenden, die bereits Erfahrung mit KI-Sprachtools haben und daran interessiert sind, generative KI-Technologien noch effektiver und gleichzeitig kritischer im Unterricht einzusetzen.				Erfahrung mit KI-Tools wünschenswert	
KI 13	Einsteigen und Entdecken: Chatbots als digitale Gesprächspartner und Lerntutoren im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht	Der Workshop beleuchtet den Einsatz von Chatbots im gesellschaftswissenschaftlichen insb. wirtschaftswissenschaftlichen Unterricht, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen thematisiert, sondern insbesondere Chatbots mithilfe von fobizz für den eigenen Unterricht angepasst, sodass diese als digitale Lerntutoren den Lernprozess der Lernenden unterstützen können. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei fobizz benötigt.	1.3 1.4 3.1 3.2 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	2