

## K = Effektive Klassenführung

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Material / Vo- raussetzung	Referent(in)
K1	Einsteigen und Entdecken: <b>OneNote im Unterricht zur Vor- und Nachbereitung nutzen</b>	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: <b>Störungen vorbeugen, Workflow sichern: Erfolgreich arbeiten in tabletgestützten Klassen am Beispiel des Fremdsprachenunterrichts</b>	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 Tabletklassen 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: <b>Medienkompetenz und Verantwortung: iPads sicher und sinnvoll im Schulalltag nutzen</b>	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: <b>Digitale Heftführung am Beispiel von GoodNotes</b>	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.	<div style="background-color: #d9ead3; padding: 5px; text-align: center;">3</div> <div style="background-color: #ffff00; padding: 5px; text-align: center;">9</div>
----	--	---	------------	---------	-------------	--	---

## V = Veranschaulichung

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Material / Vo- raussetzung	Referent(in)
V1	Einsteigen und Entdecken: <b>GeoGebra in der Praxis</b>	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: <b>Travel Writing</b>	Veranschaulichung, Methodenvielfalt, individualisiertes Lernen: „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: <b>Bookcreator</b>	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: <b>Lernvideos erstellen mit Legetechnik</b>	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: <b>Aufsatzerziehung im digitalen Zeitalter</b>	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: <b>Digitale Lernprodukte erstellen wie Lernplakate, Lernvideos, Websites, Podcasts oder Escape-Rooms</b>	Diese Fortbildung bietet einen praxisnahen Überblick, wie Schülerinnen und Schüler selbst <b>digitale Lernprodukte</b> 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, so dass 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	Teilneh- merzahl	Material / Vo- raussetzung	Referent(in)
L1	Einsteigen und Entdecken: <b>Gestaltung und Organisation eines fächerübergreifenden Projekts</b>	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: <b>Fake News und KI</b>	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: <b>Kritischer Umgang mit der Mediennutzung</b>	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 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, Medienutzung nicht nur technisch zu beherrschen, sondern kritisch einordnen und bewusst gestalten zu können.					8
L4	Einsteigen und Entdecken: <b>Fake News und Deep Fakes</b>	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: <b>Medienkompetenz und Verantwortung: iPads sicher und sinnvoll im Schulalltag nutzen</b>	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: <b>Medienkompetenz fördern: In-</b>	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 integ-	1.3 1.4 6.5	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät	1

	<b>tegration medi- enpädagogi- scher Inhalte in den Schulalltag</b>	rieren können. Sie erhalten konkrete Vorschläge und Beispiele, wie Sie diese Themen in ein Mediacurriculum Ihrer Schule einbinden und Schülerinnen und Schüler für einen sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sensibilisieren können.					
L7	Einsteigen und Entdecken: <b>Extremismus und TikTok</b>	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

## M = Methodenvielfalt

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Material / Vo- raussetzung	Referent(in)
M1	Einsteigen und Entdecken: <b>Kollaborative (Text)Arbeit</b>	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	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät	4
			2.1				5
M2	Einsteigen und Entdecken: <b>(Serious) Games im Geschichtsunterricht</b>	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	I - II	max. 15	Internetfähiges Endgerät	5
			2.1				
			3.1				
			5.3				
M3	Einsteigen und Entdecken: <b>Digitale Messwerterfassung im naturwissenschaftlichen Unterricht</b>	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	I - II	max. 15	Internetfähiges Endgerät	9
			3.2				
			3.4				
			5.3				
M4	Einsteigen und Entdecken:	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 bei-	1.4	I - II	max. 15	Internetfähiges Endgerät	9
			2.2				
			3.1				

	<b>Erklärvideos und Animationen selbst erstellen</b>	spielhaft 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: <b>Selbstorganisiertes Lernen mit Powerpoint-Präsentationen gestalten</b>	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 Lerningapps und Oncoo.	3.1 3.2 6.4	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät kostenlosen Kahootaccount	2
M6	Einsteigen und Entdecken: <b>Gamification – spielerisch üben und lernen</b>	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: <b>Selbstorganisiertes Lernen mit Hilfe eines Lernpfades in ByCS - mebis</b>	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:	Der Workshop beleuchtet den Einsatz von Chatbots im gesellschaftswissenschaftlichen insb. wirtschaftswissenschaftlichen Unterricht, sodass individualisiertes Lernen	1.3 1.4	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	2

	<b>Chatbots als digitale Gesprächspartner und Lerntutoren</b>	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.	3.1 3.2 6.5			Account bei fobizz	
M9	Einsteigen und Entdecken: <b>Kreative Formen der Lektürebegleitung</b>	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: <b>Travel Writing</b>	Veranschaulichung, Methodenvielfalt, individualisiertes Lernen: „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: <b>Bookcreator</b>	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: <b>Lernvideos erstellen mit Legetechnik</b>	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: <b>Easy Peasy - Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den (Fremd-)Sprachenunterricht</b>	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: <b>Aufsatzerziehung im digitalen Zeitalter</b>	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: <b>Darf ich das? - Unterrichtsvorbereitung oder teure Abmahnung</b>	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? Die eSession 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:	Der Einsatz von Tablets im Fremdsprachenunterricht bietet vielfältige Chancen, den Unterricht abwechslungsreich und interaktiv zu gestalten. Damit die Nutzung der digitalen Me-	1.3 1.4 3.1	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account bei ByCS	1

	<b>Störungen vorbeugen, Workflow sichern: Erfolgreich arbeiten in tabletgestützten Klassen am Beispiel des Fremdsprachenunterrichts</b>	dien 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 Tablet-Klassen störungspräventiv zu gestalten. Gemeinsam werden bewährte Methoden und praktische Werkzeuge erarbeitet, um den Unterrichtsfluss zu sichern und Konfliktsituationen proaktiv zu vermeiden.	3.2 6.5				
M17	<b>Differenzierung leicht gemacht: Die Aktivität h5P-Branching Szenario im Fremdsprachenunterricht</b>	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: <b>Kollaborativ &amp; digital: Board, Kanban &amp; Wiki für modernen Fremdsprachenunterricht</b>	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: <b>Digitales Lernen optimieren: Lernfortschritte mit ByCS-Tests individuell fördern</b>	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	4.1 4.2 4.3 6.5	ab II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu BYCS Vorkenntnisse in BYCS	1

		und hilft Ihnen, Ihren Unterricht noch besser an die Bedürfnisse Ihrer Klasse anzupassen. Es sind Vorkenntnisse in ByCS notwendig.					
M20	Einsteigen und Entdecken: <b>Digitale Unterrichtsgestaltung mit iPads: Ein praxisnaher Einstieg für Lehrkräfte</b>	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. 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.	1.4 2.3 3.1 6.5	ab II	bis max. 20	iPad als Dienstgerät Account bei ByCS	1
M21	Einsteigen und Entdecken: <b>Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den Unterricht</b>	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: <b>interaktive Lerninhalte über genial.ly</b>	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	2.1 3.2 3.4 5.2 5.3	III – IV	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	8

		werden auch Fragen zur sinnvollen Strukturierung, zu Aufgabenformaten und zum reflektierten Umgang mit digitalen Medien behandelt.					
M23	Einsteigen und Entdecken: <b>Deeper Learning</b>	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 mit 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: <b>Projektbegleitung mit digitalen Pinnwänden</b>	In diesem Workshop lernen Sie die Browseranwendung Taskcard und auch das Kanban – Board in BYCS 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 / zu BYCS	3
M25	Einsteigen und Entdecken: <b>ePortfolios - Lernprozesse selbst gestalten</b>	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

## SOL = Individualisiertes Lernen / Selbstorganisiertes Lernen

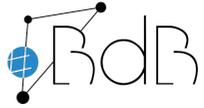
Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilnehmerzahl	Material / Voraussetzung	Referent(in)
SOL1	Einsteigen und Entdecken: <b>ByCS-Lernplattform zur Realisierung von individualisiertem Lernen</b>	Ein Lernkurs in der ByCS-Lernplattform kann nicht nur Material für Lernende bereitstellen, sondern 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	9
SOL2	Einsteigen und Entdecken: <b>Selbstorganisiertes Lernen mit Powerpoint-Präsentationen gestalten</b>	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 Lerningapps und Oncoo.	3.1 3.2 6.4	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät kostenlosen Kahootaccount	2
SOL3	Einsteigen und Entdecken: <b>Selbstorganisierten Lernen mit Hilfe eines Lernpfades in ByCS - mebis</b>	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: <b>GeoGebra in der Praxis</b>	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: <b>Schülerorientierte digitale Lernumgebung im naturwissenschaftlichen Unterricht</b>	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: <b>Chatbots als digitale Lerntutoren</b>	Der Workshop beleuchtet den Einsatz von individualisierten Chatbots im mathematisch naturwissenschaftlichen Unterricht, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden kann. Dabei werden nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen thematisiert, sondern die Teilnehmenden werden auch selbst Chatbots mithilfe von fobizz für ihren eigenen	1.4 3.1 3.2 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	9

		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.					
SOL7	Einsteigen und Entdecken: <b>Gestaltung und Organisation eines fächerübergreifenden Projekts</b>	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: <b>Travel Writing</b>	Veranschaulichung, Methodenvielfalt, individualisiertes Lernen: „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: <b>Easy Peasy - Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den</b>	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

	<b>(Fremd-)Sprachenunterricht</b>						
SOL10	Einsteigen und Entdecken: <b>Teachshare-Kurse für den Englischunterricht</b>	Teachshare-Kurse sind bereits vollständig ausgearbeitete, interaktive Kurse, welche über mebis/ ByCS zur Verfügung gestellt werden. Wie man diese verwendet, soll gezeigt werden und ein Überblick über sinnvolle Formate von Unter- bis Oberstufe.	1.3 2.1 2.3 3.4	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu ByCS	4
SOL11	Fortgeschritten: <b>Differenzierung leicht gemacht: Die Aktivität h5P-Branching Scenario im Fremdsprachenunterricht</b>	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: <b>Kollaborativ &amp; digital: Board, Kanban &amp; Wiki für modernen Fremdsprachenunterricht</b>	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: <b>Digitales Lernen optimieren: Lernfortschritte mit ByCS-Tests individuell fördern</b>	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	<p>Einsteigen und Entdecken:</p> <p><b>Digitale Unterrichtsgestaltung mit iPads: Ein praxisnaher Einstieg für Lehrkräfte</b></p>	<p>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. 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.</p>	<p>1.4, 2.3 3.1 6.5</p>	ab II	bis max. 20	iPad als Dienstgerät Account bei ByCS	1
SOL 15	<p>Fortgeschritten:</p> <p><b>interaktive Lerninhalte über genial.ly</b></p>	<p>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.</p>	<p>2.1 3.2 3.4 5.2 5.3</p>	III – IV	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	8
SOL 16	<p>Einsteigen und Entdecken:</p> <p><b>Projektbegleitung mit Taskcard (bzw. digitalen Pinnwänden)</b></p>	<p>In diesem Workshop lernen Sie die Browseranwendung Taskcard 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.</p>	<p>1.2 6.2 6.3 6.4 6.5</p>	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät Zugang zu Taskcard	3
SOL 17	<p>Einsteigen und Entdecken:</p> <p><b>ePortfolios - Lernprozesse selbst gestalten</b></p>	<p>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</p>	<p>3.4 5.3</p>	I – II	bis max. 20	Internetfähiges Gerät	5



## Angebote des Kernteams des Referent:innennetzwerks für die Gymnasien in München



		Blick nehmen, darüber hinaus machen sie viel Spaß beim Erstellen!						
--	--	---	--	--	--	--	--	--

## KA = Kompetenzorientierte Aufgabenformate und intelligentes Üben

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Material / Vo- raussetzung	Referent(in)
KA1	Einsteigen und Entdecken: <b>Kollaborative (Text)Arbeit</b>	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: <b>Chatbots als digitale Gesprächspartner und Lerntutoren</b>	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:	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	6.2 6.3 6.4 6.5	II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät	4
							8

	<b>Gestaltung und Organisation eines fächerübergreifenden Projekts</b>	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: <b>Kollaboratives Arbeiten im Fremdsprachenunterricht</b>	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: <b>Alternative digitale Leistungserhebungen</b>	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 Bewertungsraster 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

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Material / Vo- raussetzung	Referent(in)
KI1	Einsteigen und Entdecken: <b>Chatbots als digitale Lerntutoren</b>	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: <b>fobizz entdecken</b>	Der Workshop gibt einen Überblick über die Tools bei fobizz und ermöglicht das Kennenlernen und praxisnahe Ausprobieren der verschiedenen Möglichkeiten. Für den Workshop wird ein internetfähiges Gerät und ein Account bei fobizz benötigt.	1.4	I - II	bis max. 15	Internetfähiges Endgerät Account bei fobizz	9
			2.1 3.1 3.2 6.5				8
KI 3	Einsteigen und Entdecken: <b>Fobizz – Wie erleichtere ich mir die Unterrichtsvorbereitung durch KI?</b>	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: <b>Unterrichtsvorbereitung mit to teach</b>	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: <b>Schreiben mit KI</b>	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	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät Zugang zu einem KI-Tool ByLKI, fobizz o. Ä.	5
			2.2				4
KI 6	Einsteigen und Entdecken: <b>Einsatz von KI im Fremdsprachenunterricht</b>	Jeder kennt ChatGPT - aber wie sieht es aus mit DeepL, Write und Co? Welche KI-Anwendungen lassen sich sinnvoll im Fremdsprachenunterricht einsetzen und thematisieren? Diesen Fragen wird in dem Workshop nachgegangen und auch der Einsatz in der Unterrichtspraxis diskutiert.	1.3	I - II	bis max. 25	Internetfähiges Endgerät	4
			6.5				
KI 7	Einsteigen und Entdecken: <b>Einsatz von KI im Deutschunterricht</b>	Jeder kennt ChatGPT - aber wie sieht es aus mit DeepL, Write und Co? Welche KI-Anwendungen lassen sich sinnvoll im Deutschunterricht einsetzen und thematisieren? Diesen Fragen wird in dem Workshop nachgegangen. Neben kreativen Möglichkeiten soll vor allem auch die Aufsatzerziehung im Mittelpunkt stehen.	1.3	I - II	bis max. 25	Internetfähiges Endgerät	4
			6.5				
KI 8	Einsteigen und Entdecken: <b>KI im Mathematikunterricht - Chancen und Grenzen</b>	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.	1.3	I - II	bis max. 20	Endgerät mit WLAN Account bei ChatGPT, Fobizz-Tools o. ä.	8
			3.2				
			6.5				

		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.					
KI 9	Einsteigen und Entdecken: <b>KI im Wirtschaft und Recht Unterricht</b>	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 gezeigt, 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.	1.3	I – II	bis max. 20	Endgerät mit WLAN Account bei ChatGPT, Fobizz-Tools o. ä.	8
			3.2				3
KI 10	Einsteigen und Entdecken: <b>W-Seminararbeit im Zeitalter von KI</b>	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	I - II	bis max. 20	Internetfähiges Endgerät	4
			3.2				
KI 11	Einsteigen und Entdecken: <b>Praktische Anwendungen der ByIKI</b>	In diesem Workshop werden Sie praktisch erlernen, wie Sie Klausurentexte finden, kürzen und anpassen können. Zusätzlich erproben Sie Fragen und Antworten erstellen lassen. Voraussetzung ist ein Zugang zur ByIKI samt erfolgreichem Abschluss des Selbstlernkurses zur ByIKI.	1.3	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account ByIKI	3
			2.1				
KI 12	Einsteigen und Entdecken: <b>Prompten unterrichten und mit Prompten prüfen</b>	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.	2.3	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account ByIKI	3
			3.2				5
KI 13	Einsteigen und Entdecken:	Künstliche Intelligenz (KI) bietet enorme Chancen für die Unterrichtsvorbereitung, Korrektur und Feedback im modernen digitalen Englischunterricht. In diesem Workshop lernen Sie,	1.4	I - II	bis max. 20	internetfähiges Gerät Account ByIKI	1
			2.1				

	<b>KI im Englischunterricht: Effiziente Unterrichtsvorbereitung, Korrektur &amp; Feedback</b>	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.	2.2 6.5				
KI 14	Einsteigen und Entdecken: <b>Prompts - der Weg ist das Ziel (fachübergreifend)</b>	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, 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.	3.1 3.3 5.3	I - II	bis max. 20	Endgerät mit WLAN Erfahrung mit KI-Tools wünschenswert	8
KI 15	Einsteigen und Entdecken: <b>Chatbots als digitale Gesprächspartner und Lerntutoren</b>	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