



ByCS = Bayerncloud Schule

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveaustufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Praxis-schiene zum Thema (ca. 50 Minuten)	Referent(in)
B1	Einsteigen und Entdecken: Effektive Nutzung der mebis-Aktivität „Aufgabe“	Die mebis-Aktivität "Aufgabe" kann helfen, Lernbeiträge zu sammeln, zu korrigieren, zu bewerten und wieder zu verteilen. Die Schülerinnen und Schüler haben hier die Möglichkeit, Bilder, PDFs, Audiodateien usw. einzureichen. Lernen Sie Methoden für schnelles Feedback und ausführliches schriftliches oder Audio-Feedback kennen.	3.1 3.2	I + II	5 - 20	50 – 60 Minuten		1
								7
B2	h5p – interaktive Lerninhalte	In diesem Workshop werden verschiedene Beispiele zu h5p – Anwendungen vorgestellt und die Einbindung in die mebis – Lernplattform gezeigt. Ziel ist es, die Vielzahl an Möglichkeiten von h5p - Übungen und zwei Internetseiten für fertige h5p – Inhalte kennenzulernen. Darüber hinaus wird deren Einsatz über die Lernplattform mebis thematisiert. Geeignet ist der Workshop für alle Lehrkräfte, die die Möglichkeiten interaktiver Lerninhalte und deren Einsatz in mebis entdecken möchten.	3.1 3.2 4.1	I + II bzw. III + IV	5 - 20	50 – 60 Minuten	optional	1
								2
								3
								4
								5
								6
								7
B3	Einsteigen und Entdecken: mebis - Kurserstellung	Dieser Workshop richtet sich an Anfänger, welche noch nicht oder nicht oft mit Mebis/BYCS gearbeitet haben und lernen einen eigenen Kurs zu erstellen und zu verwalten.	6.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	verbindlich	4
								7

B4	Gerechte Verteilung in mebis - Likert-Skala	Die Aktivität 'Gerechte Verteilung' stellt Teilnehmer/innen Wahlmöglichkeiten zur Verfügung, die diese mittels verschiedener Strategien während eines Wahlzeitraums bewerten. Nach Ablauf des Zeitraums können Sie die Teilnehmer/innen automatisch auf die Wahlmöglichkeiten fair verteilen lassen. Anschließend können Sie die Verteilung noch manuell bearbeiten.	2.3	II - IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	empfohlen	2
								3
B5	Einsteigen und Entdecken: BYCS-Viko als Videokonferenztool	Einrichten von Konferenzräumen, Basiseinstellungen, Moderation, Einladen von Teilnehmer:innen, Arbeiten mit Whiteboard und Screensharing (Zusatz Gruppenräume möglich)	1.1	I + II	5 – 20	50 – 60 Minuten		1
			3.3					7
B6	Einsteigen und Entdecken: BYCS-Drive	Einstieg in die Funktionsweise des Cloud-Dienstes in BYCS, Einrichten von Spaces für den Unterricht, kollaboratives Arbeiten mit BYCS Drive	1.2	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	optional	7
B7	Einsteigen und Entdecken: BYCS-Kurzlinks verwenden	Erstellung von Links und QR – Codes mit Hilfe von BYCS, Aufzeigen von Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht	3.1 5.2	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten		7
B8	Einstigen und Entdecken: Arbeiten mit dem BYCS Messenger	Einstieg in die Funktionsweise des BYCS Messengers, Einsatzmöglichkeiten für die Schule (z.B. Unterstützung der Schülerinnen und Schüler bei den Lernprozessen, Austausch innerhalb der Fachschaften, ...)	1.1 3.2	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten		7

Wir bieten Ihnen auf Nachfrage auch spezielle Fortbildungen zu den verschiedenen Aktivitäten in der Lernplattform mebis an. Fragen Sie diesbezüglich gerne uns an (bdb@mbmuenchen.de).

Einige Beispiele für solche Aktivitäten sind:

- Abstimmung
- Aufgabe
- Board und Kanban Board
- Feedback



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



- Gegenseitige Beurteilung
- Glossar
- Lernlandkarte
- Lernpaket
- Tagebuch
- Universelles Textfeld
- Unterkurs
- Wiki

Apps / Digitale Werkzeuge für den Unterricht

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilnehmer- zahl	Dauer	Praxis- schiene zum Thema (ca. 50 Minuten)	Referent(in)
A1	Einsteigen und Entdecken: Einstieg in Learning Apps	Learning Apps sind ein Autorenwerkzeug für interaktive und multimediale Lernbausteine. Diese können zum Festigen und Üben von erlerntem Wissen angewendet werden. Der Workshop ist für Anfänger geeignet. Es werden die Erstellung und Einsatzmöglichkeiten der Lernbausteine gezeigt und ausprobiert. Die Apps können am PC/Laptop und am iPad/Tablet erstellt werden. Im Workshop wird die Erstellung am Laptop gezeigt.	3.2 3.4 5.2	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	optional	1
								2
A2	Einsteigen und Entdecken: Arbeitsumgebungen mit Numbers erstellen	Die vielfältigen Möglichkeiten von Numbers zu entdecken und gewinnbringend im Unterricht einzusetzen für Arbeitsumgebungen, die Texte, Tabellen, Grafiken und Diagramme enthalten, ist das Ziel der Fortbildung. Inhalt ist das gemeinsame Erstellen erster Arbeitsblätter mit Numbers. Geeignet ist dieser Workshop für Lehrkräfte, die Numbers und seine Möglichkeiten entdecken wollen. Die gezeigten Grundfunktionen lassen sich auf die anderen iOS-Office Produkte (Pages, Keynote, etc.) übertragen.	3.1 3.2	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten		3
A3	Einsteigen und Entdecken:	Präsentationen erstellen, die Schülerinnen und Schülern und die Lehrkraft selbst durch	3.1 3.2	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten		1

	Mit Präsentations-Programmen den Unterricht gestalten	den Unterricht führen. Medien darin einbinden, Formatieren, Animationen einfügen und die Stifteingabe benutzen	6.4					2
A4	Lernvideos bspw. für Flipped Classroom drehen	Unterrichtskonzepte wie bspw. Flipped Classroom erfordern häufig die Erstellung eigener Videos. Mehrere Möglichkeiten zur Erstellung von Videos mithilfe typischer On-Board Mittel werden im Rahmen eines Workshops vorgestellt und ausprobiert.	3.2	II	5 – 15	50 – 60 Minuten	optional	1
								2
								3
A5	Einsteigen und Entdecken: Filme erstellen am Beispiel von iMovie	Kurze Vorstellung einer Software zum Erstellen von Filmen mit Tablets, Gelegenheit zum Ausprobieren, Tipps & Tricks zum Videos aufnehmen und schneiden, Hinweise zu Kameraführung	5.3 3.1 3.4	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	empfohlen	2
A6	Einsteigen und Entdecken: Videos erstellen mit PuppetPals (IPad)	PuppetPals dient als App zur Erstellung von animierten Videos, welche sich vor allem - aber nicht nur - für den Fremdsprachenunterricht eignen. Der Workshop ist praxisorientiert.	3.3 5.3 6.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	verbindlich	4
A7	Einsteigen und Entdecken: Digitale Angebote für den Geschichtsunterricht	Dieser Workshop bietet die Möglichkeit, Apps und digitale Angebote für den Geschichtsunterricht selbst auszuprobieren und anschließend Anwendungsmöglichkeiten für den Einsatz im Unterricht zu reflektieren.	2.1 3.1 5.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten		5
A8	Einsteigen und Entdecken: Einführung und einfache Anwendungsbeispiele mit oneNote	Grundlagen und erste Schritte in oneNote, Organisation in oneNote (Empfehlung: im Anschluss oneNote II)	2.3 2.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten		2
								3

A9 (aufbauend auf A8)	Selbstorganisation und Unterrichtsgestaltung mit dem Lehrerdienstgerät (oneNote II)	Dieser Kurs für Fortgeschrittene zeigt die Möglichkeiten auf, wie man seinen Unterricht mit der vorinstallierten Software auf den Lehrerdienstgeräten der Stadt München gestalten kann. Selbstorganisation mit One-Note, Verlinkungen zu den Materialien und ein schneller Wechsel zwischen den Klassen wird in diesem Kurs thematisiert. (Der Kurs baut auf die vermittelten Grundkenntnisse in oneNote I auf.)	2.3	II + III	5 – 15	50 – 60 Minuten		2
			2.1					3
A10	Einsteigen und Entdecken: Kollaborative Textarbeit mit Bookcreator	Bookcreator dient als Möglichkeit dazu, digitale Bücher zu erstellen. Wie man diese sinnvoll im Fremdsprachenunterricht und Deutschunterricht einsetzen kann, soll in diesem Vortrag vorgestellt werden.	3.3 5.3 6.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	verbindlich	4
A11	Einsteigen und Entdecken: Nutzen von einer Präsentationssoftware am Bsp. PowerPoint (alternative Programme auf Anfrage)	In diesem Workshop werden die grundlegenden Funktionen und der Umgang mit PowerPoint vermittelt. Es wird gezeigt, wie Präsentationen übersichtlich und strukturiert gestaltet und mit ansprechenden Inhalten und Bildern ergänzt werden können. Methoden zur effizienten und zeitsparenden Erstellung von Folien werden vorgestellt.	2.1 2.2 3.1	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	optional	1
A12	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	5 - 15	50 – 60 Minuten	optional	4
A13	Einsteigen und Entdecken: Einsatz von Learning Snacks im Unterricht	In dieser Fortbildung lernen Sie das Tool "Learning Snacks" kennen, ein innovatives Werkzeug, das es Ihnen und Ihren Schüler*innen ermöglicht, interaktive und spielerische Lernübungen zu erstellen.	3.1 3.2 6.4	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	optional	1

		<p>Passend zur digitalen Lebenswelt der Schüler:innen, die an kleinschrittige und multimediale Informationsvermittlung gewöhnt sind, bietet Learning Snacks eine Plattform für selbstgesteuertes Lernen und die schnelle Einbindung multimedialer Ressourcen.</p> <p>Nicht nur Sie als Lehrkraft, sondern auch Ihre Schüler:innen können Learning Snacks nutzen, um Lerninhalte auf ansprechende Weise zu gestalten und zu teilen. Entdecken Sie, wie Learning Snacks den Unterricht interaktiver und kollaborativer gestalten kann.</p>						
A14	<p>Einsteigen und Entdecken: Digitale Heftführung mit GoodNotes</p>	<p>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.</p>	<p>1.3 1.4 2.2</p>	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten		3
A15	<p>Einsteigen und Entdecken: QR-Codes im Unterricht</p>	<p>QR-Codes sind eine einfache und effektive Methode, um Schülerinnen und Schülern Zugang zu Links und weiteren Informationen zu ermöglichen. In dieser Fortbildung lernen Sie, wie Sie QR-Codes vielseitig im Unter-</p>	<p>3.1 3.2</p>	I + II	5 – 20	50 – 60 Minuten		3

		richt einsetzen können. Die Einsatzmöglichkeiten sind vielfältig: Verlinken Sie Videos oder Lernanwendungen auf Arbeitsblättern, integrieren Sie Informationen und Lösungshinweise in Plakate oder erstellen Sie virtuelle (Stadt-)Rundgänge. Entdecken Sie die vielfältigen Möglichkeiten, die QR-Codes für Ihren Unterricht bieten.						7
A16	Einsteigen und Entdecken: Classroomscreen/digiscreen.zum.de/Fobizz Tafel im Unterricht	Digitalen Tafeln (wie Classroomscreen oder ZUM Digiscreen) bieten verschiedene Werkzeuge zur flexiblen und multimedialen Gestaltung. In der Fortbildung werden interaktive Werkzeuge wie Stoppuhr, Zufallsnamenwahl und Gruppeneinteilungen vorgestellt, um multimediales Lernen zu fördern. Dabei wird die Erstellung Ihres eigenen Classroomscreens begleitet und praxisnahe Beispiele genannt.	2.1 3.1	I + II	5 - 20	50 – 60 Minuten		1
A17	Geocaching - Motivierender Einsatz von BYOD mit Gamification Aspekte und Verzahnung im Unterricht	Geocaching und Satellitennavigation mit dem eigenen Smartphone, Programme, Hintergründe, Karten, Einsatzmöglichkeiten, Motivation.	2.1 3.1 5.3	I - IV	5 - 20	50 – 60 Minuten		6

Programmieren / Informatik

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Praxis- schiene zum Thema (ca. 50 Minuten)	Referent(in)
Inf1	Programmierung mit mBots, Calliope, ESP32 usw.	Es werden grundlegende Kenntnisse im physical Computing sowie Umsetzungsideen im Unterricht vermittelt.	2.1 3.1	II - IV	5 - 20	50 – 60 Minuten		6
Inf2	Einsteigen und Entdecken: Programmieren von DJI und Parrot Drohnen	Drohnen werden in unserer Gesellschaft immer allgegenwärtiger. Mit einfachen Mini-Drohnen (Bsp. DJI Tello, Parrot Mambo, Parrot Airborne Cargo) können bereits Siebtklässler Missionen programmieren und spielerisch erste Programmiererfahrung im Physical Computing sammeln. Dabei lernen sie, unterstützt durch Anleitungen und Hilfestellungen in fertigen Einheiten mit Playgrounds, Drohnen in Swift zu programmieren. Genau das wollen wir ebenfalls ausprobieren und die Drohnen auf Missionen mit kleinen Kunststücken schicken.	2.1 3.1	II - IV	5 - 20	50 – 60 Minuten		6

Kollaboratives Arbeiten / Projektarbeit

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Dauer	Praxis- schiene zum Thema (ca. 50 Minuten)	Referent(in)
P1	Einsteigen und Entdecken: Gestaltung und Organisation eines fächerübergreifenden Projektes	Projektarbeit 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.	6.2 6.3 6.4 6.5	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	optional	4
P2	Einsteigen und Entdecken: Kollaborative (Text-) Arbeit	Digitale Apps bieten verschiedene Möglichkeiten der Zusammenarbeit, beispielsweise um Ideen zu sammeln, Problemlösungen zu entwickeln oder gemeinsam Texte zu verfassen. 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	5 – 15	50 – 60 Minuten		4 5
P3	Einsteigen und Entdecken: Travel Writing	„Travelers must be content“– W. Shakespeare (The Tempest). Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs sind fester Bestandteil des Fremdsprachenunterrichts. Neben Lese-	3.3 5.3 6.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	optional	4

		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.							
--	--	---	--	--	--	--	--	--	--

Medienpädagogik (Medienerziehung und -didaktik)

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveaustufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Praxis-schiene zum Thema (ca. 50 Minuten)	Referent(in)
M1	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	10 - 20	50 – 60 Minuten		5
M2	Einsteigen und Entdecken: Kritischer Umgang mit der Mediennutzung Jugendlicher	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 sein.	6.5	I + II	max.25	50 – 60 Minuten	optional	4
M3	Einsteigen und Entdecken: Big Data	Die Teilnehmer sammeln erste Erfahrungen mit Big Data und lernen Aspekte der Datenanalyse, Scoring usw. kennen. Unter Anderem wird analysiert, wie Google mich früher aufweckt als geplant, Google die Grippe vorhersagt oder Preise über Kundenscoring heute gebildet werden.	6.2 6.5	I - IV		60 Minuten		6

Arbeiten in der digitalen Welt

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveaustufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Praxis-schiene zum Thema (ca. 50 Minuten)	Referent(in)
X1	Einsteigen und Entdecken: Urheberrecht	Zur Unterrichtsvorbereitung nutzen Lehrkräfte Materialien aus Lehrwerken, digitalen Unterrichtsassistenten, Sachbüchern, dem Internet und ChatGPT. Welche Materialien dürfen gezeigt, vervielfältigt, abgedruckt oder bspw. via mebis den Schülern geteilt werden?	2.3 6.4	I + II	Max. 25	50 – 60 Minuten		3
X2	Einsteigen und Entdecken: Grundlagen Datenschutz an Schulen für jedermann	Grundlegende Aspekte des schulischen Datenschutzes werden für jedermann anhand eines Vortrags vermittelt.	6.1 6.5	I - IV		50 – 60 Minuten		6
X3	Einsteigen und Entdecken: IT-Sicherheit und Live-Hacking	In einem 1-stündigen Vortrag werden Angriffe aus verschiedenen Themengebieten der IT-Sicherheit praxisnah vorgestellt. Angriffe werden anschaulich demonstriert, die im Alltag jeden von uns treffen können. Damit sollen Zuhörende ganz ohne technische Vorkenntnisse für das Thema sensibilisiert werden.	6.1 6.5	I - IV		60 Minuten		6

Künstliche Intelligenz

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Praxis- schiene zum Thema (ca. 50 Minuten)	Referent(in)
KI 1	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, 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	10 – 20	50 – 60 Minuten		1
KI 2	Einsteigen und Entdecken: Wie lernt eine KI?	In dem Workshop werden verschiedene Arten betrachtet, wie eine KI lernt. Anschließend erfahren die Teilnehmenden hautnah anhand eines Spiels, was es heißt, eine KI zu sein und lernen eine Methode kennen, wie das Reinforcement Learning im Unterricht eingeführt werden kann. Die abschließende Diskussion über den grundsätzlichen Einsatz von KI – Tools wie ChatGPT schließen den Workshop ab.	2.1 6.5	I - III	10 – 25	50 – 60 Minuten	empfohlen	6

Ausblick: im Laufe des 2. Halbjahres 2023/24 werden zu dem Themengebiet KI noch weitere Angebote bezüglich spezifischer Unterrichtsfächer angeboten.