



ByCS = Bayerncloud Schule

Voraussetzung für die Teilnahme an den Workshops sind neben den angeführten Materialien immer die BYCS- Zugangsdaten.

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Dauer	Material / Vorausset- zungen	Referent(in)
B1	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.	3.1 6.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	4
								7
								9
B2	Mebis-Kurse methodisch und didaktisch aufbauen	Ein mebis – Kurs kann viel mehr als nur Material bereitstellen. Entdecken Sie im Rahmen des Workshops verschiedene Möglichkeiten, wie Sie ihren mebis-Kurs auf das nächste Level bringen können (bspw. Differenzierung realisieren, selbstgesteuertes Lernen fördern, multimediale Lerninhalte didaktisch optimieren).	3.4 5.2 5.3	III + IV	5 - 20	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät, Vorkenntnisse in BYCS	9
B3	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	internetfähiges Endgerät	7
B4		In diesem Workshop werden verschiedene Beispiele zu h5p – Anwendungen vorgestellt und	3.1 3.2	I + II bzw.	5 - 20	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	1
								2

	h5p – interaktive Lerninhalte (allgemeine Übersicht)	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.	4.1 5.2 5.3	III + IV				3 4 5 6 7 8
B5	Einsteigen und Entdecken: interaktive Videos mit h5p erstellen	Interaktive Videos mit Quizelementen erstellen und einsetzen	3.1 3.2 5.2 5.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät, Browser: Chrome oder Edge	1
B6	Einsteigen und Entdecken: einfache interaktive Spiele mit h5p erstellen	Verschiedene h5p-Spiele kennenlernen und ausprobieren (z.B. Multiple Choice, Question-Set, Lückentext, Mark the Words, Find the Hotspot, Memory, Flashcards, Image Slider)	3.1 3.2 5.2 5.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät	1 8
B7	Einsteigen und Entdecken: individuelle Lernangebote einfach mit mebis und h5p erstellen	Die mebis Aktivität „h5p Branching Scenario“ ist ein neueres mebis Tool, welches gerade in der Betaversion läuft. Es ermöglicht die Erstellung besonders interaktiver Lerninhalte. Teilnehmende Schüler:innen treffen innerhalb eines Szenarios Entscheidungen und bestimmen dadurch, welche Inhalte als nächstes angezeigt werden. Dadurch können sie selbstständig und in der eigenen Lerngeschwindigkeit Inhalte bearbeiten.	3.1 3.2 3.4 5.2 5.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät	1

B8	Einsteigen und Entdecken: interaktives Buch mit h5p erstellen	Ein interactive book mit zahlreichen Beispielen kennenlernen und ein eigenes interactive book mit Bild, Text, Links und Quizelementen erstellen	3.1 3.2 5.2 5.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät	1
B9	Drag & Drop mit h5p erstellen	Drag-and-Drop auf Bilder mit h5p in mebis erstellen	3.1 3.2 5.2 5.3	III + IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät (geeignete Bilder, Arbeitsblätter bereithalten! Urheberrecht beachten!)	1
B10	Virtual Tour - mit h5p erstellen	eine Virtual Tour mit h5p in mebis erstellen	3.1 3.2 5.2 5.3	III + IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät (360°-Bilder bereithalten! Urheberrecht beachten!)	1
B11	Einsteigen und Entdecken: BYCS-Viko als Videokonferenztool	Einrichten von Konferenzräumen, Basiseinstellungen, Moderation, Einladen von Teilnehmer:innen, Arbeiten mit Whiteboard und Screensharing	1.1 3.3	I + II	5 – 20	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät (möglichst mit Webcam), BYCS - Zugangsdaten, Headsets	1
								7
								8
B12	BYCS ViKo für Fortgeschrittene	Gruppenräume, gemeinsames Bearbeiten von Dokumenten, ViKo- App, speziellere Einstellungen	1.1 1.2 3.3	III + IV	5 - 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät (möglichst mit Webcam),	1
								7
								8

							BYCS - Zugangsdaten, Headsets	
B13	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	internetfähiges Endgerät	1
			2.2					7
			3.2					8
			3.3					9
6.4								
B14	Einsteigen und Entdecken: BYCS-Kurzlinks verwenden	Erstellung von Links und QR – Codes mit Hilfe von BYCS, Aufzeigen von Anwendungsmöglichkeiten im Unterricht	3.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten		7
			4.3					
			5.2					
B15	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	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	1
			3.2					7
			3.3					9
			4.3					
6.3								
B16	Einsteigen und Entdecken: interaktives Buch mit h5p erstellen	Ein interactive book mit zahlreichen Beispielen kennenlernen und ein eigenes interactive book mit Bild, Text, Links und Quizelementen erstellen	3.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät	1
			3.2					
			5.2					
			5.3					
B17	Einsteigen und Entdecken: Lernfortschritte überprüfen mit der mebis-Aktivität Test	Verschiedene Testvarianten von mebis kennenlernen und ausprobieren; Austauschmöglichkeiten innerhalb einer Fachschaft	3.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	eigener mebis-Kurs, internetfähiges Endgerät	1
			4.1					
			4.2					
			4.3					
B18	Einsteigen und Entdecken:	Einführung in die Aktivität H5P-Branching Scenario zur Bereitstellung interaktiver Lerninhalte auf mebis. Teilnehmende Schülerinnen und	3.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät,	1
			4.1					

	Differenzierung mit der Aktivität h5p- Branching Scenario	Schüler treffen innerhalb eines Szenarios Entscheidungen und bestimmen dadurch, welche Inhalte als nächstes angezeigt werden. Dadurch können sie selbstständig und in der eigenen Lerngeschwindigkeit Inhalte bearbeiten.	4.2 4.3				eigener mebis - Kurs	
B19	Lernpfade visualisieren mit der mebis Aktivität Lernlandkarten	Einsatz einer Lernlandkarte zur Gestaltung von Lernpfaden in mebis, technische Grundlagen und didaktische Einsatzmöglichkeiten	2.2 3.2 3.4 5.2 5.3	III + IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät (gute Vorkenntnisse notwendig: mebis-Kurserstellung, h5p-Grundlagen)	1 5
B20	Einsteigen und Entdecken: mebis-Kurs erstellen und einen Lernpfad anlegen (Teil 1)	Erstellen eines mebis Kurses - verschiedene Formate von mebis - Kursen kennenlernen - Voraussetzungen festlegen - mebis - Kurs anschaulich gestalten	2.1 2.2 2.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät, eigener mebis - Kurs	2
B21	Einsteigen und Entdecken: mebis-Kurs erstellen und einen Lernpfad zum selbstorganisierten Lernen anlegen (Teil 2)	Ein bereits erstellter mebis-Kurs wird zu einem Selbstlernkurs weiterentwickelt	2.1 - 2.3 3.1 3.3 3.4 4.2 5.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät, eigener mebis - Kurs	2
B22	Einsteigen und Entdecken: mebis - Tests im Englisch- oder Deutschunterricht	Tests auf mebis für den Fremdsprachenunterricht (Schwerpunkt Englisch) bzw. Deutschunterricht erstellen	3.1 4.1 4.2 4.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	1

B23	Einsteigen und Entdecken: Teachsharekurse für den Englischunterricht	Teachsharekurse 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.	2.1 2.2 2.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	4
B24	Einsteigen und Entdecken: mebis im Fremdsprachenunterricht	Vorbereitung auf mündliche Prüfungen mit mebis, Listening/Reading Comprehension, freie/gelenkte Sprechaufgaben; Aufgaben und digitale Korrektur	2.1 2.2 3.1 3.2	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	1

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

Einige Beispiele für solche Aktivitäten sind:

- Abstimmung
- Board und Kanban Board
- Gegenseitige Beurteilung
- Glossar
- Lernpaket
- Tagebuch
- Universelles Textfeld
- Unterkurs
- Wiki

Apps / Digitale Werkzeuge für den Unterricht

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Dauer	Material / Vorausset- zungen	Refe- rent(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	internetfähiges Endgerät	1
								2
								7
								8
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	internetfähiges Endgerät, Numbers als Programm / App	3
A3	Einsteigen und Entdecken: Mit Präsentations-Programmen den Unterricht gestalten	Präsentationen erstellen, die Schülerinnen und Schülern und die Lehrkraft selbst durch den Unterricht führen. Medien darin einbinden, Formatieren, Animationen einfügen und die Stifteingabe benutzen	3.1 3.2 6.4	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	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	internetfähiges Endgerät	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	3.1 3.4 5.3 6.4	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Apple – Gerät, iMovie als Programm / App	1
								2
								7
A6	Einsteigen und Entdecken: Stop-Motion-Videos mit "Stop Motion Studio"	Einführung in die Technik und die Anfertigung von Stop-Motion-Filmen mit der App "Stop Motion Studio"; App verfügbar für PC + Tablets	3.1 3.4 5.3 6.4	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	Endgerät mit der App "Stop Motion Studio" (kostenlose Version ausreichend) pro Person; Requisiten (z.B. Papier/Karton A2, Lego, Knetgummi, etc.)	1
A7	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 6.4	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	iPad, App „PuppetPals“ (kostenlose Version ausreichend)	4
A8	Einsteigen und Entdecken: Tablets im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht	Wir diskutieren sinnvolle Einsatzmöglichkeiten der Tablets im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht und entwerfen anschließend Unterrichtsideen in Kleingruppen.	1.3 2.1 3.1	I + II	5 – 25	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	5
A9	Einsteigen und Entdecken:	Grundlagen und erste Schritte in oneNote, Organisation in oneNote	2.1 2.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät,	2

	Einführung und einfache Anwendungsbeispiele mit oneNote	(Empfehlung: im Anschluss oneNote II)					oneNote	3
A10 (aufbauend auf A9)	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 OneNote, 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.)	2.1	II + III	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät, oneNote	2
			2.3					3
A11	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	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät, Bookcreator als Programm / App	1
			5.3 6.3					4
A12	Einsteigen und Entdecken: Digitale Heftführung mit 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.	1.3	I + II	5 - 15	50 – 60 Minuten	Ipad, GoodNotes als App	3
			1.4 2.2					9

A13	Einsatzmöglichkeiten von GeoGebra	Im Mathematikunterricht kann man mit Hilfe von GeoGebra nicht nur mathematische Aspekte dynamisch veranschaulichen, sondern es können beispielsweise auch interaktive Echtzeitaufgaben realisiert werden. Im Rahmen des Workshops werden die aktuellen Möglichkeiten von GeoGebra vorgestellt und praxisnah ausprobiert (z.B. Apps, Classroom, Math Practice)	3.1	I + II	5 - 20	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	8
			3.2	III + IV				9
A14	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	internetfähiges Endgerät	4
A15	Einsteigen und Entdecken: QR-Codes im Unterricht	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 Unterricht 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.	3.1 3.2	I + II	5 – 20	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	3
								7
A16	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	internetfähiges Endgerät	6

A17	Einsteigen und Entdecken: Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den Unterricht	Dieser Workshop wird digitale Werkzeuge vorstellen, die sich sofort und ohne große Einlernphase im Unterricht einsetzen lassen wie z.B. Learning Apps und -snacks oder auch slido, mentimeter, zeoob und viele mehr. Geben Sie hier gerne ihre spezifischen Wünsche an.	2.1 2.2 3.2 6.5	I - II	5 - 20	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	8
A18	Einsteigen und Entdecken: Feedback- und Abfragetools	Vorstellung und Einsatzmöglichkeiten verschiedener digitaler und analoger Tools zum Einholen/Geben von Feedback, Abstimmungen, Umfragen (z.B. mebis, Wooclap, Plickers, QWIQR)	4.1 4.3	I - II	5 - 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	1 8

Kollaboratives Arbeiten / Projektarbeit / eigenständiges Arbeiten / Reflexion

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Dauer	Material / Vo- raussetzun- gen	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	internetfähiges Endgerät	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	internetfähiges Endgerät	4
								5
								8
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- und Schreibkompetenzen wird dabei auch das	3.3 5.3 6.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät	4

		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.						
P4	Einsteigen und Entdecken: ePortfolio im Lektüreunterricht	ePortfolios, die auch als digitale Lerntagebücher bekannt sind, stellen eine Sammlung eigener Materialien, Auseinandersetzungen und Reflexionen während und im Anschluss an das Lesen dar. Sie helfen Lernenden individuelle Entwicklungs- und Lernprozesse in den Blick zu nehmen und machen darüber hinaus viel Spaß beim Erstellen!	3.4 5.3	I + II	5 – 20	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	5
P5	Interaktive Lerninhalte über genial.ly	In diesem Workshop entdecken Sie, wie sie mit genial.ly interaktive Lerninhalte erstellen können. Im Mittelpunkt stehen die Entwicklung von Lernlandschaften, Flipped Classroom-Elementen sowie Escape/Exit Games. Sie erfahren, wie sie diese Tools nutzen können, um selbstgesteuertes und binnendifferenziertes Lernen zu fördern. Der Workshop legt besonderen Wert auf gemeinsames Ausprobieren und Erstellen: Sie arbeiten in kleinen Gruppen, um eigene interaktive Inhalte zu gestalten und direkt anzuwenden.	3.4 5.3	I + II bzw. III + IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	8
P6	Einsteigen und Entdecken: Kollaboratives Arbeiten mit der Online-Plattform Taskcards	Einführung in die Nutzung der weit verbreiteten Online-Plattform Taskcards: Konto, Anlegen und Verwaltung von Taskcards Nutzeroberfläche, Freigabe an Schüler:innen, Berechtigungen verteilen u.v.m.	1.2 3.3 5.3 6.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät, ByCS - Zugangsdaten	1 8
P7	Einsteigen und Entdecken:	Mit Hilfe von QR-Codes, Learning apps, h5p und (je nach Zeit) einem weiteren Tool eine	2.1 2.2	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	2

	Gamification - Schnitzeljagd mit digitalen Elementen (Teil 1)	Schnitzeljagd erstellen. Können alle Aufgaben/Rätsel gelöst werden, dann lässt sich die Schatztruhe öffnen. Dieses Tool kann zum freudvollen Üben und Wiederholen eingesetzt werden.	3.2 4.2 5.3					
P8	Einsteigen und Entdecken: Gamification - Schnitzeljagd mit digitalen Elementen (Teil 2)	Anschlussveranstaltung zu Teil I (muss als Voraussetzung besucht werden)	2.1 2.2 3.2 4.2 5.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	2
P9	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.	2.1 3.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	internetfähiges Endgerät mitbringen und Zugangsdaten für ByCS	4
P10	Einsteigen und Entdecken: Aufsatzerziehung im digitalen Zeitalter	Digitale Tools bieten viele Möglichkeiten Aufsatzerziehung modern und interaktiv zu gestalten. Gerade das autonome Lernen kann damit gefördert werden.	3.4 5.2 5.3	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	4

iPads und deren Einsatz im 1:1 – Setting

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Material / Voraussetzungen	Referent(in)
iPad1	Einsteigen und entdecken: Grundlagen für das iPad	Im Workshop werden die Grundlagen in der Nutzung des iPads im Unterricht gezeigt und ausprobiert. Zielgruppe des Workshops sind insbesondere Lehrkräfte, die selbst mit Windows- und Androidgeräten arbeiten und daher ein iPad bisher nicht oder nur sehr vereinzelt genutzt haben.	1.4 3.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Beamer, Internetzugang (WLAN), ein iPad per Teilnehmer:in	1
								9
iPad2	Einsteigen und entdecken: iPad! Und jetzt? iPad in Lehrer:innenhand	typischer Workflow mit dem iPad: organisieren, präsentieren und verwalten	1.4 3.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Beamer Internetzugang (WLAN), ein iPad per Teilnehmer:in; Vorinstallierte Notizapp (z.B. Goodnotes)	1
iPad3	Einsteigen und Entdecken: iPad! Und jetzt? - Die App Keynote für Präsentationen und Erklärvideos	Ideen für iPad-Koffer und -Klassen! "Keynote" bietet die Möglichkeit schnell und einfach Präsentationen zu erstellen. Jede Präsentation kann anschließend für ein gutes Erklärvideo verwendet werden.	3.1 3.2 6.4	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Beamer, Internetzugang (WLAN), ein iPad per Teilnehmer:in; vorinstallierte App Keynotes	1
iPad4	iPad! Und jetzt? - Ideen für die Arbeit mit iPad-Klassen	Ideen für iPad-Klassen! In diesem Unterrichtskonzept werden die Vorteile des digitalen Arbeitens so ausgeschöpft, dass die Schüler*innen vielfach selbstständig und eigenverantwortlich arbeiten können.	3.2 3.4	III + IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	Beamer, Internetzugang (WLAN), ein iPad per Teilnehmer:in	1
iPad5	Einsteigen und entdecken:	Einführung zur sinnvollen Einrichtung des iPads anhand von Fokuseinstellungen, Widgets, Kurzbefehlen und Automationen	3.1 4.1	I + II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Beamer, Internetzugang (WLAN),	1

	Ungestörtes Lehren und Lernen mit iPads		4.2 4.3				ein iPad per Teilnehmer:in	
iPad6 (Vortrag)	Einsteigen und Entdecken: Einführung von iPad-Klassen	Impulsvortrag zur Einführung von iPad-Klassen; Überblick zur Studienlage zur Wirksamkeit von iPads im Unterricht; Impulse, Schritte und Prozesse zur Implementierung von iPad-Klassen	2.1 3.1	I + II	5 – unbegrenzt	Dauer nach Absprache zwischen 30 und 45 Minuten	Beamer, Internetzugang (WLAN)	1

Medienpädagogik (Medienerziehung und -didaktik)

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Material / Voraussetzungen	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	Workshop: 10 – 20 Vortrag: 5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer	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	Beamer	4 8
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 - II	5 - unbegrenzt	60 Minuten	Beamer	1 6
M4	Einsteigen und Entdecken:	Sie wollten schon immer wissen, warum Ihre Schüler:innen dauerhaft ihr Smartphone in der Hand haben und was sie im Internet bewegt? Dieser Vortrag gibt Ihnen einen Einblick in ihre digi-	6.3 6.5	I + II	5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer	1

	Up To Date - Die digitale Lebenswelt Ihrer Schüler:innen	tale Lebenswelt. Folgende Themen werden angesprochen: Spiele, Apps, Messengerdienste und soziale Plattformen.						
M5	Einsteigen und Entdecken: Cybermobbing präventiv begegnen - von Medienhelden zu Netzgängern	Dieser Vortrag soll Ihnen einen Überblick über gängige Präventionsprogramme und deren Einsatzmöglichkeiten in der Schule geben	6.1 6.5	I + II	5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer	1
M6	Einsteigen und Entdecken: Cybermobbing – was tun, wenn es passiert?	Begriffsdefinition von Cybermobbing und Hilfestellung zur ad-hoc Intervention durch die Schule	6.5	I + II	5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer	1
M7	Einsteigen und Entdecken: Zu Einfach! Sexuelle Gewalt mittels digitaler Medien	Sexuelle Gewalt mittels digitaler Medien- Welchen Grenzverletzungen können Kinder und Jugendliche mittels digitaler Medien ausgesetzt werden und vor allem wie können Lehrer:innen Betroffenen helfen? Welche Präventionsmaßnahmen an Schulen sind sinnvoll? Folgende Themen werden in dem Vortrag angesprochen: Sexting, Cybergrooming, Challenges, Pädokriminelle im Netz	6.5	I + II	5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer	1
M8	Einsteigen und Entdecken: Medienerziehung konkret	Dieser Vortrag soll Ihnen Impulse geben, wie Sie Medienerziehung konkret im Unterricht umsetzen können. Dabei werden exemplarisch Stundenentwürfe präsentiert. Folgende Themen werden angesprochen: Digitale Kommunikation, Recherche, Soziale Netzwerke, Cybermobbing. Die Materialien richten sich vor allem an Schüler:innen der 5./6. Jahrgangsstufe.	6.1 – 6.5	I + II	5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer; geringe medienpädagogische Vorkenntnisse von Vorteil	1

M9	Einsteigen und Entdecken: Umsetzung des Medienführerscheins im Medienkonzept	Vorstellung der Inhalte und Module des Medienführerscheins der Stiftung Medienpädagogik Bayern; Szenarios zur Umsetzung im Medienkonzept bzw. Schulalltag	6.1	I + II	5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer	1
			6.5					8
M10	Einsteigen und Entdecken: Nur noch 30 Minuten! Internetsucht bei Kindern und Jugendlichen	Dieser Vortrag soll Ihnen Einblick in die Problematik der Internetsucht von Kindern und Jugendlichen geben, über Symptome und Folgen Aufschluss geben und mögliche Ursachen aufdecken.	6.5	I + II	5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer	1
M11	Einsteigen und Entdecken: Manipulation im Netz	Manipulation in Nachrichten, Bildern, Videos und auf Social Media Plattformen ist ein zentrales Problem bei Jugendlichen. Wie gehen wir als Lehrkräfte damit um? Welche Hilfestellung können wir Schüler:innen geben? Auf welche Gefahren sollten Sie hingewiesen werden? Diese Thematiken sollen Schwerpunkt in dieser Fortbildung sein.	6.1 6.2 6.5	I + II	5 – 20	50 – 60 Minuten	Beamer	8
M12	Einsteigen und Entdecken: Fake News, Deepfakes und Co	Was sind Fake News und Deepfakes? Woran erkennt man sie? Wie kann ich die Thematik im Unterricht aufgreifen? Welche Handlungsmöglichkeiten gibt es?	6.1	I + II	10 – 20	50 – 60 Minuten	Beamer	1
			6.2 6.5					4
M13	Einsteigen und Entdecken: Arbeitsblattgestaltung. Lernhinderliche und lernförderliche Effekte, QR-Codes & Co.	Arbeitsblattgestaltung, Kombination von Text und Bild, Tipps für den Einsatz von Bildern im Unterricht (verschiedene Arten) und zu deren Wirkung auf die Schüler:innen, Bedeutung von Farbe; Nutzung und Erstellung von QR - Codes	2.2 2.3	I + II	Workshop 5 – 15 Vortrag 5 - unbegrenzt	50 – 60 Minuten	Beamer; bei Workshop: Computerraum bzw. Laptop per TN, Zugriff auf eigene Arbeitsmaterialien und -blätter	1

Arbeiten in der digitalen Welt

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Dauer	Material / Vo- raussetzun- gen	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	Beamer	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	Beamer	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	Beamer	6

Künstliche Intelligenz

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau-stufe	Teilnehmerzahl	Dauer	Material / Voraussetzungen	Referent(in)
K1	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	5 - 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät, Erfahrung mit KI-Tools wünschenswert	8
KI 2	Einsteigen und Entdecken: Künstliche Intelligenz (KI) - ChatGPT und Co. in der Schule	Grundverständnis für die Funktionsweise von KI-Systemen, Verwendung von Text- und Bildgeneratoren sowie Übersetzungs- und Recherchertools, Möglichkeiten zum Einsatz im Unterricht bzw. für die Vorbereitung, Auswirkungen auf Schule und Gesellschaft. Es gibt Gelegenheit zum Ausprobieren der Werkzeuge in geschützter Umgebung. (Hinweis: Doppel-Workshop)	1.3 1.4 3.1 3.2	I - II	5 – 15	120 – 180 Minuten		1
KI 3	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	2.1 6.5	I - III	10 – 25	50 – 60 Minuten		6

		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.						
KI 4	Einsteigen und Entdecken: Arbeit mit KI im Deutschunterricht	Diese Fortbildung soll die Möglichkeiten des Einsatzes von KI-Tools im Deutschunterricht in den Fokus stellen. Neben kreativen Möglichkeiten soll vor allem auch die Aufsatzerziehung im Mittelpunkt stehen.	1.3 6.5	I - II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	4
KI 5	Einsteigen und Entdecken: Arbeit mit KI im Fremdsprachenunterricht	Diese Fortbildung soll die Möglichkeiten des Einsatzes von KI-Tools im Fremdsprachenunterricht in den Fokus stellen.	1.3 6.5	I - II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	4
KI 6	Einsteigen und Entdecken: Schreiben mit KI			I - II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	5
KI 7	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.	1.4 2.1 6.1	I - II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	4
KI 8	Fobizz – KI im Unterricht sinnvoll einsetzen	In dieser Fortbildung lernen Sie, wie künstliche Intelligenz sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden kann. Zunächst erhalten Sie einen Überblick über die verschiedenen Einsatzmöglichkeiten von KI in der Bildung. Danach wird konkret gezeigt, wie Schüler im Unterricht mit KI-Tools	1.3 1.4 3.1 6.5	I – II bzw. III - IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	8

		arbeiten können, um ihre Lernprozesse zu optimieren. Anhand von praxisnahen Beispielen und interaktiven Übungen erfahren Sie, wie sie KI-gesteuerte Lernplattformen und -assistenzsysteme in ihren Unterricht integrieren können. Abschließend gibt es eine Diskussion über bewährte Praktiken und ethische Aspekte des KI-Einsatzes im Bildungsbereich.						
KI 9	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.	1.3 1.4	I – II bzw. III - IV	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät	8
KI 10	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 1.4 6.5	I – II	5 – 15	50 – 60 Minuten	Internetfähiges Endgerät, Zugang bei ChatGPT, Fobizz-Tools o.ä.	8

Programmieren / Informatik

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu	Niveau- stufe	Teilneh- merzahl	Dauer	Material / Vo- raussetzun- gen	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