

K = Effektive Klassenführung (K)

Num-mer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu ¹	Niveau-stufe	TN-Zahl	Material / Voraus-setzung	Refe-rent(in)
K1	Mehr Struktur, weniger Störungen: Tablets effektiv im Unterricht nutzen	Der Einsatz von Tablets im Klassenzimmer eröffnet vielfältige Chancen, den Unterricht interaktiv, abwechslungsreich und motivierend zu gestalten. Damit der Einsatz digitaler Medien reibungslos gelingt und Unterrichtsstörungen vermieden werden, sind ein strukturiertes Klassenmanagement und ein effizienter Workflow von zentraler Bedeutung. In diesem praxisorientierten Workshop lernen Sie erprobte Prozesse kennen – vom Bereitstellen und Einsammeln von Arbeitsmaterialien über Korrekturen und individuelles Feedback bis hin zu Differenzierungsmöglichkeiten und der Ergebnissicherung mit Aktivitäten der ByCS. Ziel ist es, Lehrkräften konkrete Strategien und Werkzeuge an die Hand zu geben, um den Einsatz von Tablets im Unterricht gewinnbringend und alltagstauglich zu gestalten	1 2	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R. A.W.
K2	Digitale Heftführung (Goodnotes, OneNote)	Lehrkräfte lernen, Schülerinnen und Schüler anzuleiten und Goodnotes/OneNote/... sicher als interaktive Tafel zu nutzen. Inhalte: Grundfunktionen, Tool-Integration, Dokument- und Arbeitsblattsharing, Einbindung vorhandener Unterrichtsvorbereitung sowie grafische Gestaltung; Abbildung analoger Prozesse und digitaler Neuerungen. (auf Anfrage auch OneNote möglich)	1 2 3	I - III	bis max. 15	Alle Teilnehmende brauchen ein iPad (alternativ Windows-Gerät bei OneNote) und Zugang zum Internet.	E.F., J.L., A.W.

¹ DigCompEdu: 1 (Berufsbezogenes Handeln), 2 (Digitale Ressourcen), 3 (Lehren und Lernen), 4 (Lerndiagnose und Feedback), 5 (Schülerorientierung), 6 (Förderung der Medienkompetenz der Lernenden)

1 = Veranschaulichung (V)

Num-mer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu ²	Niveau-stufe	TN-Zahl	Voraussetzung	Refe-rent(in)
V1	Digitale Bücher erstellen	Digitale Bücher lassen sich mit verschiedenen Tools z.B. mit Bookcreator oder mit der Aktivität "Buch" der ByCS erstellen. Wie man diese sinnvoll im Fremdsprachenunterricht und Deutschunterricht einsetzen kann, soll in diesem Workshop vorgestellt werden.	3 5 6	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R. S.S.
V2	Lerndiagnose und individuelles Lernen im Mathematikunterricht mithilfe von GeoGebra	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 Math Practice, GeoGebra Materialien und insbesondere GeoGebra Classroom im Kontext des individualisierten Lernens vorgestellt. Der Schwerpunkt der Workshops liegt auf die praxisnahe Anwendung von GeoGebra, wobei Sie im Workshop bereits erste individuelle Lernangebote entwickeln. Für den Workshop wird ein Account bei GeoGebra benötigt.	2 3 4	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L.
V3	Individuelles und selbstgesteuertes Lernen mit digitalen Lernumgebungen im naturwissenschaftlichen Unterricht	Die didaktisch sinnvolle Integration von digitalen Inhalten eröffnet im naturwissenschaftlichen Unterricht neue Chancen. Im Workshop wird beispielhaft an einem Oberstufenunterricht in Physik mithilfe der ByCS-Lernplattform gezeigt, wie ein Lernprozess von der Planung bis zur Reflexion selbstgesteuert und individuell erfolgen kann. Dabei werden Sie auch didaktische Herausforderungen kennenlernen. Sie werden anhand der gezeigten Möglichkeiten konkrete Ideen umsetzen und in der ByCS-Lernplattform realisieren. Für den Workshop wird ein Account bei ByCS benötigt.	1 2 3	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L.

² DigCompEdu: 1 (Berufsbezogenes Handeln), 2 (Digitale Ressourcen), 3 (Lehren und Lernen), 4 (Lerndiagnose und Feedback), 5 (Schülerorientierung), 6 (Förderung der Medienkompetenz der Lernenden)

V4	Effiziente Unterrichtsvorbereitung mit KI	In diesem Workshop werden Sie praktisch erlernen, welche KI-Modelle/Systeme und Tools es gibt, wie Sie Ihre Anfragen korrekt formulieren und Assistenten in der ByLKI erstellt. Diese unterstützen Sie anschließend bspw. dabei Klausurentexte zu finden, kürzen und anzupassen oder Nachholschulaufgaben zu entwerfen. Voraussetzung ist ein Zugang zur ByLKI (FIBS-Zugang), samt erfolgreichem Abschluss des Selbstlernkurses zur ByLKI, sowie ein ByCS-Zugang. Selbstlernkurs: https://links.alp.dillingen.de/kigrundlagenkurs	1 2	I - II	bis max. 25	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an	E.F., S.H., A.W.
V5	Lernvideos und Tutorials erstellen mit Legetechnik	Lernvideos - oder auch sogenannte Tutorials - sind ein beliebtes Einsatzmittel für Unterrichtskonzepte wie z.B. den Flipped Classroom. Wie erstelle ich jedoch diese Videos? Was braucht man dafür? Wie können auch Schülerinnen und Schüler diese erstellen? Darauf liefert der Workshop Antworten.	3 5 6	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L., S.S.
V6	Darf ich das? - Unterrichtsvorbereitung oder teure Abmahnung	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 ByCS-Lernplattform und Drive den Schülerinnen und Schülern geteilt werden? Diese Session soll hier Anhaltspunkte geben und die Expertise auf dem Gebiet "Urheberrecht" steigern.	1 2	I - II	ab 10 (auch als Impulsvortrag)	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	A.W.
V7	Travel Writing - Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs	„Travelers must be content“ – W. Shakespeare (The Tempest). Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs sind fester Bestandteil des Unterrichts. 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 werden u.a. Bookcreator und "fake travel" Posts vorgestellt.	3 5 6	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
V8	Film ab! Erstellung von Lehr- und Lernvideos	Unterrichtskonzepte wie bspw. Flipped Classroom erfordern häufig die Erstellung eigener Videos. Mehrere Möglichkeiten zur Erstellung von Videos mithilfe typischer onboard Mittel (iOS, Windows, KI) werden im	2	I - II	max. 15	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet.	E.F., S.H.,

		Rahmen eines Workshops vorgestellt und ausprobiert. Bitte bringen Sie ein eigenes Gerät mit einer geplanten Unterrichtsstunde mit.				Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an (nach vorheriger Absprache)	J.L., A.W.
V9	Anwendungen in der ByCS kennenlernen	Die BayernCloud Schule (ByCS) bietet weit mehr als nur eine Dateiablage. Als zentrale Plattform des Freistaats bündelt sie leistungsstarke Anwendungen, die die Kommunikation, Organisation und das gemeinsame Lernen in einem datenschutzkonformen Raum ermöglichen. In dieser Fortbildung lernen Sie, wie Sie die verschiedenen Module der ByCS effektiv in Ihren Schulalltag integrieren und für einen zeitgemäßen Unterricht nutzen.	2	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.F., S.H., E.H., J.L., B.R., A.W.
V10	TeachSHARE-Kurse im naturwissenschaftlichen Unterricht	TeachSHARE-Kurse sind bereits vollständig ausgearbeitete, interaktive Kurse, welche über ByCS zur Verfügung gestellt werden. Wie man diese für den naturwissenschaftlichen Unterricht verwendet und anpasst, wird in dieser Fortbildung gezeigt. Zudem gibt es einen Überblick über interessante Kurse von Unter- bis Oberstufe.	2 3 5	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
V11	Erstellung digitaler Lernplakate	Das klassische Plakat bekommt ein Upgrade! In dieser Fortbildung erfahren Sie, wie Lernplakate durch digitale Tools von statischen Papierbögen zu interaktiven Wissensspeichern werden. Digitale Lernplakate bieten Schülern die Möglichkeit, Inhalte multimedial aufzubereiten – durch die Einbindung von Audio, Video, Verlinkungen und Animationen.	2 5 6	I - II	max. 30	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.

2 = Lebensweltbezug (L)

Num-mer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu ³	Niveau-stufe	TN-Zahl	Voraussetzung	Refe-rent(in)
L1	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 6	II	bis max. 30 (auch als Impuls-vortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet. Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an	S.H. E.H.
L2	Fake News, Deepfakes und Co.	Internetfähige Endgeräte bieten Schülerinnen, Schülern und Lehrkräften die Möglichkeit gezielt Informationen im Internet zu recherchieren. Aber sind die Informationen auch zuverlässig? Auf was muss man im Zeitalter von Fake News, Deepfakes und KI achten? Wie kann man dies im Unterricht sinnvoll integrieren und reflektieren? Was sind Fake News und Deepfakes? Woran erkennt man sie? Wie kann man die Thematik im Unterricht aufgreifen? Welche Handlungsmöglichkeiten gibt es? Diesen Fragen stellen wir uns in diesem Workshop.	6	I - II	bis max. 30 (auch als Impuls-vortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R. S.S.

³ DigCompEdu: 1 (Berufsbezogenes Handeln), 2 (Digitale Ressourcen), 3 (Lehren und Lernen), 4 (Lerndiagnose und Feedback), 5 (Schülerorientierung), 6 (Förderung der Medienkompetenz der Lernenden)

L3	Zwischen TikTok und Tafel – Die digitale Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler verstehen	In diesem Vortrag erhalten Lehrkräfte einen fundierten Einblick in die digitale Alltagswelt von Schülerinnen und Schülern. Warum ist das Smartphone ein ständiger Begleiter? Welche Bedürfnisse, Trends und Dynamiken stecken dahinter? Anhand konkreter Beispiele werden zentrale Bereiche beleuchtet: aktuelle Spiele, beliebte Apps, Messengerdienste sowie soziale Plattformen. Ziel ist es, ein besseres Verständnis für das Online-Verhalten von Schülerinnen und Schülern zu entwickeln und daraus Impulse für den schulischen Alltag abzuleiten. Ergänzend zum Workshop wird ein begleitender Elternabend angeboten. Dieser greift zentrale Inhalte auf, gibt Einblick in die Perspektive der Jugendlichen und unterstützt dabei, Schule und Elternhaus im Umgang mit digitalen Medien besser zu vernetzen.	1	I - II	bis max. 30 (auch als Impulsvortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
L4	Vom Medienhelden zum Netzgänger: Cybermobbing verstehen, verhindern, handeln	Cybermobbing ist Teil der Lebenswelt von Schülerinnen und Schülern und stellt Lehrkräfte vor neue Herausforderungen. Der Workshop vermittelt kompakt, wie digitale Konflikte erkannt, eingeordnet und präventiv reduziert werden können. Im Fokus stehen typische Dynamiken von Cybermobbing, konkrete Handlungsoptionen im Schulalltag sowie einfache präventive Ansätze zur Stärkung von Medienkompetenz und Klassenklima. Anhand praxisnaher Beispiele werden Strategien entwickelt, die direkt im Unterricht einsetzbar sind. Ergänzend ist ein passender Elternabend verfügbar, der Erziehungsberechtigte für Risiken im digitalen Raum sensibilisiert und sie in präventive Maßnahmen einbindet.	1	I - II	bis max. 25	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang	B.R.
L5	Kritische Reflexion 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? Diesen und weiteren Fragen stellen wir uns in diesem Workshop.	6	I - II	bis max. 30 (auch als Impulsvortrag)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang	S.S.
L6	Swipe, Share, Stop! – Sexuelle Grenzverletzungen im Netz erkennen,	Der Vortrag zeigt kompakt, welche Formen sexueller Grenzverletzungen im digitalen Raum für Kinder und Jugendliche besonders relevant sind und wie Lehrkräfte im schulischen Alltag sicher und sensibel damit umgehen können. Im Fokus stehen Risiken wie Sexting, Cybergrooming, problematische Challenges sowie pädokriminelle Netzwerke. Die Teilnehmenden	1	I - II	ab 10 (auch als Impulsvortrag)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang	B.R.

	verstehen und handeln	lernen, Warnsignale zu erkennen, betroffene Schülerinnen und Schüler zu unterstützen und wirksame Präventionsmaßnahmen in der Schule zu verankern. Ergänzend zum Workshop wird ein begleitender Elternabend angeboten, der Familien über Risiken, Schutzmöglichkeiten und eine stärkende Medienerziehung informiert.					
L7	Nur noch 30 Minuten! Internet-sucht bei Kindern und Jugendlichen	Der Vortrag gibt Lehrkräften einen kompakten Überblick über Internet-sucht bei Kindern und Jugendlichen. Im Fokus stehen typische Warnsignale, mögliche Folgen für Lernen, Verhalten und Gesundheit sowie zentrale Ursachen problematischer Online-Nutzung. Die Teilnehmenden erhalten praxisnahe Hinweise, wie sie Anzeichen frühzeitig erkennen und betroffene Schüler*innen sensibel unterstützen können. Ergänzend zum Workshop findet ein begleitender Elternabend statt, der Eltern über Risiken, Präventionsmöglichkeiten und einen gesunden Umgang mit digitalen Medien informiert und die schulische Arbeit sinnvoll ergänzt.	1	I - II	ab 10 (auch / nur als Impuls- vortrag)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzu- gang.	B.R.
L8	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 auch die Prozessbegleitung immer wichtiger werden	3 6	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzu- gang. Alle Teilnehmende brauchen ein digi- tales Endgerät und Zugang zum Internet.	S.S. E.H.
L9	Smart kommunizieren: Der ByCS-Messenger im Schulalltag	Der Workshop vermittelt Lehrkräften die Grundlagen für eine datenschutzkonforme und strukturierte digitale Kommunikation mit dem ByCS-Messenger- sowohl im Kollegium als auch mit Schülerinnen und Schülern. Die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über zentrale Funktionen, technische Einrichtung, Gruppenstrukturen sowie die Einbindung verschiedener Endgeräte. Ein Schwerpunkt liegt auf dem Rechte- und Rollenmanagement sowie der Entwicklung einer schulischen Netiquette. Abschließend erarbeiten die Lehrkräfte einen praxisnahen Fahrplan zur Einführung des Messengers – von der ersten Einrichtung bis zur nachhaltigen Implementierung im Schulalltag.	1 2	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzu- gang. Alle Teilnehmende brauchen ein digi- tales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.

3 = Methodenvielfalt (M)

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu ⁴	Niveau-stufe	TN-Zahl	Voraussetzung	Referent(in)
M1 / V4	Effiziente Unterrichtsvorbereitung mit KI	In diesem Workshop werden Sie praktisch erlernen, welche KI-Modelle/Systeme und Tools es gibt, wie Sie Ihre Anfragen korrekt formulieren und Assistenten in der ByLKI erstellt. Diese unterstützen Sie anschließend bspw. dabei Klausurentexte zu finden, kürzen und anzupassen oder Nachholschulaufgaben zu entwerfen. Voraussetzung ist ein Zugang zur ByLKI (FIBS-Zugang), samt erfolgreichem Abschluss des Selbstlernkurses zur ByLKI, sowie ein ByCS-Zugang. Selbstlernkurs: https://links.alp.dillingen.de/kigrundlagenkurs	1 2	I - II	bis max. 25	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an	E.F., S.H., A.W.
M2 / V5	Lernvideos und Tutorials erstellen mit Legetechnik	Lernvideos - oder auch sogenannte Tutorials - sind ein beliebtes Einsatzmittel für Unterrichtskonzepte wie z.B. den Flipped Classroom. Wie erstelle ich jedoch diese Videos? Was braucht man dafür? Wie können auch Schülerinnen und Schüler diese erstellen? Darauf liefert der Workshop Antworten.	3 5 6	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L., S.S.
M3 / V6	Darf ich das? - Unterrichtsvorbereitung oder teure Abmahnung	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 ByCS Lernplattform und Drive den Schülerinnen und Schülern geteilt werden?	1 2	I - II	ab 10 (auch als Impulsvortrag)	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	A.W.

⁴ DigCompEdu: 1 (Berufsbezogenes Handeln), 2 (Digitale Ressourcen), 3 (Lehren und Lernen), 4 (Lerndiagnose und Feedback), 5 (Schülerorientierung), 6 (Förderung der Medienkompetenz der Lernenden)

		Diese Session soll hier Anhaltspunkte geben und die Expertise auf dem Gebiet "Urheberrecht" steigern.					
M4 / V7	Travel Writing - Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs	„Travelers must be content“ – W. Shakespeare (The Tempest). Reisebeschreibungen, Reiseführer und Reiseblogs sind fester Bestandteil des Unterrichts. 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 werden u.a. Bookcreator und "fake travel" Posts vorgestellt.	3 5 6	I - II	max. 15 (auch als Impulsvortrag)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
M5 / V8	Film ab! Erstellung von Lehr- und Lernvideos	Unterrichtskonzepte wie bspw. Flipped Classroom erfordern häufig die Erstellung eigener Videos. Mehrere Möglichkeiten zur Erstellung von Videos mithilfe typischer onboard Mittel (iOS, Windows, KI) werden im Rahmen eines Workshops vorgestellt und ausprobiert. Bitte bringen Sie ein eigenes Gerät mit einer geplanten Unterrichtsstunde mit.	2	I - II	max. 15	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet. Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an (nach vorheriger Absprache)	E.F., S.H., J.L., A.W.
M6 / V9	Anwendungen in der ByCS kennenlernen	Die BayernCloud Schule (ByCS) bietet weit mehr als nur eine Dateiablage. Als zentrale Plattform des Freistaats bündelt sie leistungsstarke Anwendungen, die die Kommunikation, Organisation und das gemeinsame Lernen in einem datenschutzkonformen Raum ermöglichen. In dieser Fortbildung lernen Sie, wie Sie die verschiedenen Module der ByCS effektiv in Ihren Schulalltag integrieren und für einen zeitgemäßen Unterricht nutzen.	2	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang##Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.F., S.H., E.H., J.L., B.R., A.W.

						Alle Teilnehmende brauchen ein iPad und Zugang zum Internet	
M7 / V10	TeachSHARE-Kurse im naturwissenschaftlichen Unterricht	TeachSHARE-Kurse sind bereits vollständig ausgearbeitete, interaktive Kurse, welche über ByCS zur Verfügung gestellt werden. Wie man diese für den naturwissenschaftlichen Unterricht verwendet und anpasst, wird in dieser Fortbildung gezeigt. Zudem gibt es einen Überblick über interessante Kurse von Unter- bis Oberstufe.	2 3 5	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
M8 / V11	Erstellung digitaler Lernplakate	Das klassische Plakat bekommt ein Upgrade! In dieser Fortbildung erfahren Sie, wie Lernplakate durch digitale Tools von statischen Papierbögen zu interaktiven Wissensspeichern werden. Digitale Lernplakate bieten Schülern die Möglichkeit, Inhalte multimedial aufzubereiten – durch die Einbindung von Audio, Video, Verlinkungen und Animationen.	2 5 6	I - II	max. 30	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
M9 / L9	Smart kommunizieren: Der ByCS-Messenger im Schulalltag	Der Workshop vermittelt Lehrkräften die Grundlagen für eine datenschutzkonforme und strukturierte digitale Kommunikation mit dem ByCS-Messenger- sowohl im Kollegium als auch mit Schülerinnen und Schülern. Die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über zentrale Funktionen, technische Einrichtung, Gruppenstrukturen sowie die Einbindung verschiedener Endgeräte. Ein Schwerpunkt liegt auf dem Rechte- und Rollenmanagement sowie der Entwicklung einer schulischen Netiquette. Abschließend erarbeiten die Lehrkräfte einen praxisnahen Fahrplan zur Einführung des Messengers – von der ersten Einrichtung bis zur nachhaltigen Implementierung im Schulalltag.	1 2	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.

M10	Kollaborative Textarbeit im Unterricht	Gemeinsam Ideen sammeln, Problemlösungen entwickeln oder Texte verfassen? Hierzu bieten digitale Tools verschiedene Möglichkeiten zur kollaborativen Zusammenarbeit mit geteilten Dokumenten im Unterricht, die in der Fortbildung erprobt werden.	3 6	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet. Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an	S.S. E.H.
M11	Prompten unterrichten und mit Prompten prüfen / Prüfen mit KI und Safe-ExamBrowser	In diesem Workshop werden Sie eine mögliche neue Prüfungskultur kennen lernen, bei der Schüler ihre Tests mit KI schreiben, jedoch weiterhin zu Ihrem Verständnis geprüft werden können. Bitte installieren Sie vorab den Safe Exam Browser und bringen Sie Ihre Zugangsdaten zu ByCS mit.	1 2 4	I - II	max. 25	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H. E.H. A.W.
M12	Digitale Messwerterfassung im naturwissenschaftlichen Unterricht	Der Einsatz von digitalen Messsystemen und Sensoren sowie die digitale Datenauswertung verknüpft beim Experimentieren eine analoge mit einer digitalen Lernumgebung und fördert somit unter anderem die Methodenvielfalt. Im Workshop wird anhand von mehreren Unterrichtsszenarien die Messwerterfassung und -auswertung sowohl mit tabletinternen Sensoren als auch mit externen Sensoren von MobileCASSY und PASCO exemplarisch gezeigt. Im Mittelpunkt des Workshops steht das Ausprobieren der gezeigten Möglichkeiten.	1 3 5	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet.	J.L.
M13	Serious Games im gesell-	Spiel, Spaß, Bildung – passt das zusammen? Im Workshop lernen Sie ausgewählte Lernspiele kennen, probieren diese selbst aus und analysieren	2 5	I - II	bis max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless)	E.H.

	schaftswissen- schaftlichen Unterricht - Spiel, Spaß, Bil- dung	deren Potenzial für multimediale Veranschaulichung, authentischen Lebensweltbezug und motivierende Methodenvielfalt.				und Internetzu- gang. Alle Teilneh- mende brauchen ein digitales End- gerät und Zugang zum Internet	
M14	Lernen auf Kurs – mit Lernlandkarten individuelle Lernpfade in der ByCS ge- stalten	In diesem Workshop lernen Lehrkräfte, wie sie mithilfe von Lernlandkarten strukturierte und zugleich flexible Lernpfade in der ByCS gestalten können. Es werden die technischen Grundlagen zur Erstellung und Einbindung von Lernlandkarten vermittelt sowie konkrete Umsetzungsschritte in der Lernplattform gezeigt. Darüber hinaus stehen didaktische Einsatzmöglichkeiten im Fokus: Wie können Lernprozesse individualisiert, transparent gemacht und die Selbststeuerung der Schülerinnen und Schüler gefördert werden? Anhand praxisnaher Beispiele entwickeln die Teilnehmenden eigene Ideen für den Einsatz im Unterricht.	3 4	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzu- gang. Alle Teilneh- mende brauchen ein digitales End- gerät und Zugang zum Internet	E.H. B.R.
M15	KI für Scholor- ganisation: El- ternbriefe, Zeugnisbemer- kungen, Gut- achten & Co – digitale Assis- tenten für effizi- ente Abläufe	Diese praxisnahe Fortbildung zeigt Lehrkräften, wie KI-gestützte Tools die schulische Verwaltung und Organisation erleichtern können. Im Mittelpunkt stehen Anwendungen, die beim Erstellen von Elternbriefen, bei der Formulierung passender Zeugnisbemerkungen sowie bei der Dokumentation von pädagogischen Maßnahmen unterstützen. Die Teilnehmenden erfahren, wie KI-Assistenten Routineaufgaben vereinfachen, sprachlich optimieren und datenschutzkonform eingesetzt werden können. Ergänzend werden Strategien vorgestellt, um KI-Tools sinnvoll in Kommunikations- und Dokumentationsprozesse zu integrieren – für mehr Zeit und Klarheit im Schulalltag.	1	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzu- gang. Alle Teilneh- mende brauchen ein digitales End- gerät und Zugang zum Internet.	B.R. (E.F.)
M16	Selbstorgani- siertes Lernen (SOL) mit digi- talen Hilfsmit- teln und KI	In dieser Schulung erfahren Sie, wie man mit verschiedenen digitalen Tools (auch außerhalb der ByCS) individuelle Materialien für selbstorganisiertes Lernen erstellen kann.	3 6	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzu- gang. Alle Teilneh- mende brauchen ein digitales End- gerät und Zugang zum Internet	S.H. E.F.

M17	Kurse in der Lernplattform in ByCS erstellen zur Umsetzung von selbstorganisiertem Lernen	Sie erstellen ein Kurs in der Lernplattform der ByCS 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.	2	IV	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät (Laptop oder Convertible, kein iPad) und Zugang zum Internet	E.F.
M18	KI für den Sprachenunterricht: Korrektur & Feedback	Künstliche Intelligenz (KI) bietet neue Möglichkeiten, Feedbackprozesse und Korrekturen im Sprachenunterricht effizienter, präziser und individueller zu gestalten. In diesem Workshop lernen Sie, wie KI-Tools sprachliche Leistungen analysieren, typische Fehler identifizieren und differenziertes, lernförderliches Feedback generieren können – von kurzen Rückmeldungen bis hin zu ausführlichen Kommentaren. Zudem reflektieren wir gemeinsam Chancen, Grenzen und ethische Aspekte, um den Einsatz von KI bei Korrektur und Feedback verantwortungsvoll und pädagogisch sinnvoll zu gestalten.	4	I – II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R. S.S.
M19	Gamification – spielerisch üben und lernen	In diesem Workshop lernen Sie digitale Unterrichtsideen für die Aktivierung der Schülerinnen und Schüler kennen. Es werden Ideen vorgestellt, wie man - auch mit Hilfe von KI - Quiz- und Spielformen erstellen kann. Dabei wird diskutiert, wann spielerische Aktivitäten sinnvoll eingesetzt werden können.	1 5	ab II	ab 10	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät (Laptop oder Convertible, kein iPad) und Zugang zum Internet	E.F. S.H.
M20	Kollaborativ & digital: Board, Kanban & Wiki	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die kollaborativen Tools Board, Kanban und Wiki der Lernplattform der ByCS 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.	1 2 3	ab II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen	J.L. B.R.

						ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	
M21	Einsteigen und Entdecken zu Anwendungsmöglichkeiten der KI	Dies ist ein Einführungsworkshop zu Anwendungsmöglichkeiten der KI. Für Sie als "KI-Starter" werden folgende Inhalte angeboten: • KI-Nutzung in der ByCS • ByCS-KI AIS.chat • Bereitstellungsmöglichkeiten für Schüler • Die ByLKI (KI der ALP) • Zugangsvoraussetzungen • Möglichkeiten der ByLKI kennenlernen • je nach Zeit - Bilder mit KI erstellen	2	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.F. S.H. A.W. J.L.
M22	Vom Test zur Lernchance: Digitale Leistungsnachweise mit der ByCS	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. Die Aktivität "Test" eignet sich auch zur Durchführung digitaler kleiner Leistungsnachweise.	3 4 5	ab II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
M23	Einsteigen und entdecken der ByCS-Lernplattform (ehemals mebis) - Kurserstellung	Dieser Workshop richtet sich an Anfänger, welche noch nicht oder nicht oft mit der BYCS-Lernplattform (ehemals mebis) gearbeitet haben und lernen einen eigenen Kurs zu erstellen und zu verwalten.	6	I – II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L. B.R. S.S. A.W.
M24	Unterricht in 360° – Virtuelle Touren mit H5P gestalten	In diesem praxisorientierten Workshop lernen Lehrkräfte, wie sie interaktive virtuelle Rundgänge mit dem Tool H5P erstellen können. Schritt für Schritt wird gezeigt, wie 360°-Bilder eingebunden, mit Informationen, Fragen und Multimedia-Elementen angereichert und für den Unterricht nutzbar gemacht werden. Ziel ist es, Lerninhalte anschaulich, explorativ und	2	ab II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang.	J.L. B.R.

		schüleraktivierend zu gestalten. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Von Vorteil ist der Zugang zu einer eigenen 360°-Kamera in der Schule, um individuelle und authentische Inhalte erstellen zu können. Einen ersten Eindruck erhalten Sie hier: https://h5p.org/tutorial-virtual-tour				Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	
M25	ePortfolios - mit Lerntagebüchern Lernprozesse selbst gestalten	In diesem Workshop erhalten Sie einen Einblick, wie ePortfolios im Unterricht eingesetzt werden können, um das selbstorganisierte Lernen und den individuellen Entwicklungsprozess der Lernenden zu stärken.	3 5	ab II	ab 5	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet. Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an.	E.H.
M26	Einsteigen und entdecken: Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den Sprachenunterricht	In diesem Workshop werden 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 Sprachenunterricht im Fokus liegen.	2	I - II	max. 25	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
M27	Interaktive Lerninhalte mit ByCS-Lernplattform	In diesem Workshop werden verschiedene Beispiele wie Quiz, Lückentext und Zeitleiste vorgestellt und die Einbindung in die ByCS – Lernplattform gezeigt. Ziel ist es, eine Vielzahl an Möglichkeiten von interaktiven Übungen kennenzulernen. Darüber hinaus wird der Einsatz im Unterricht thematisiert und KI-Unterstützung vorgestellt. Geeignet ist der Workshop für alle Lehrkräfte, die die Möglichkeiten interaktiver Lerninhalte und deren Einsatz auf der ByCS entdecken möchten. Die Kursinhalte können individuell an die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer angepasst werden.	3 4	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen	E.F., S.H., E.H., J.L., A.W., B.R.

						ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	
M28	Kollaboratives Arbeiten im Fremdsprachenunterricht	Gemeinsam Ideen sammeln, Problemlösungen entwickeln oder Texte verfassen? Hierzu bieten digitale Tools verschiedene Möglichkeiten zur kollaborativen Zusammenarbeit mit geteilten Dokumenten im Unterricht, die in der Fortbildung erprobt werden.	2 3	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
M29	Differenzierung leicht gemacht: Die Aktivität H5P-Branching Scenario	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.	2 3	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
M30	Vom Standbild zum Storytelling: Stop-Motion im Klassenzimmer	In diesem praxisnahen Workshop lernen Lehrkräfte, wie sie mit der App Stop Motion Studio kreative Stop-Motion-Filme im Unterricht produzieren können. Die Teilnehmenden entdecken grundlegende Funktionen, erproben einfache Produktionsabläufe und erhalten Tipps für den Einsatz im Fachunterricht. Ergänzend werden auch Open-Source-Alternativen wie qStopMotion vorgestellt, die sich besonders für schulische Geräteparks eignen und ohne Lizenzkosten nutzbar sind. Der Workshop zeigt, wie Stop-Motion-Projekte niedrigschwellig umgesetzt werden können und wie sie Schülerinnen und Schüler zu kreativem, selbstständigem Arbeiten motivieren.	5	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
M31	Einsteigen und Entdecken: Sofort einsetzbare	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	3 4 5	I - II	max. 30	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang.	S.H.

	digitale Werkzeuge für den Unterricht	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.				Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	
M32	interaktive Lerninhalte über genial.ly - Gamification im Unterricht	Diese Fortbildung zeigt, wie Sie mit Genial.ly interaktive Lerninhalte entwickeln und im Unterricht einsetzen können. Anhand praxisnaher Beispiele wird vermittelt, wie komplexe Themen visuell veranschaulicht, verschiedene Methoden kombiniert und motivierende Lernumgebungen geschaffen werden. Teilnehmende erfahren, wie sich Inhalte an unterschiedliche Lernniveaus anpassen lassen und wie digitale Produkte die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler einbeziehen. Neben den kreativen Möglichkeiten werden auch Fragen zur sinnvollen Strukturierung, zu Aufgabenformaten und zum reflektierten Umgang mit digitalen Medien behandelt.	2 3 5	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
M33	Kreative digitale Leistungserhebungen	In dieser Fortbildung lernen Sie alternative Methoden der Leistungserhebung kennen, die sich digital umsetzen lassen. Im Fokus stehen digitale Lernplakate und 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.	3 4	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
M34	Englischunterricht in der digitalen Welt: Kompetenzen in der Oberstufe fördern	Diese Fortbildung präsentiert digitale Wege zur Förderung sprachlicher Kompetenzen im Englischunterricht der Oberstufe. Orientiert am Lehrplan-PLUS erproben Sie Methoden zur digitalen Schreibunterstützung, Textarbeit und mündlichen Übung. Praxisbeispiele dienen der Analyse von Chancen und Bewertungskriterien in der digitalen Welt. Lernziele: - Digitale Werkzeuge zur Sprachförderung gezielt auswählen und einsetzen. - Passgenaue digitale Unterrichtsszenarien entwickeln und reflektieren.	4 5	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.

		• Einen transparenten und verantwortungsvollen Medieneinsatz reflektieren.					
M35	Englischunterricht in der digitalen Welt: Kompetenzen in der Unter- und Mittelstufe fördern	Diese Fortbildung präsentiert digitale Wege zur Förderung sprachlicher Kompetenzen im Englischunterricht der Unter- und Mittelstufe. Orientiert am LehrplanPLUS erproben Sie Methoden zur digitalen Schreibunterstützung, Textarbeit und mündlichen Übung. Praxisbeispiele dienen der Analyse von Chancen und Bewertungskriterien in der digitalen Welt. Lernziele: • Digitale Werkzeuge zur Sprachförderung gezielt auswählen und einsetzen. • Passgenaue digitale Unterrichtsszenarien entwickeln und reflektieren. • Einen transparenten und verantwortungsvollen Medieneinsatz reflektieren.	3 4	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
M36	TeachSHARE-Kurse für den Englischunterricht	TeachSHARE-Kurse sind bereits vollständig ausgearbeitete, interaktive Kurse, welche über ByCS zur Verfügung gestellt werden. Wie man diese für den Englischunterricht verwendet und anpasst, wird in dieser Fortbildung gezeigt. Zudem gibt es einen Überblick über interessante Kurse von Unter- bis Oberstufe.	2	I - II	keine	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet.	S.S.

4 = Individualisiertes Lernen (IL)

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu ⁵	Niveau-stufe	TN-Zahl	Voraussetzung	Referent(in)
IL1 / M8 / V11	Erstellung digitaler Lernplakate	Das klassische Plakat bekommt ein Upgrade! In dieser Fortbildung erfahren Sie, wie Lernplakate durch digitale Tools von statischen Papierbögen zu interaktiven Wissensspeichern werden. Digitale Lernplakate bieten Schülern die Möglichkeit, Inhalte multimedial aufzubereiten – durch die Einbindung von Audio, Video, Verlinkungen und Animationen.	2 5 6	I - II	max. 30	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
IL2 / M16	Selbstorganisiertes Lernen (SOL) mit digitalen Hilfsmitteln und KI	In dieser Schulung erfahren Sie, wie man mit verschiedenen digitalen Tools (auch außerhalb der ByCS) individuelle Materialien für selbstorganisiertes Lernen erstellen kann.	3 6	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H. E.F.
IL3 / M17	Kurse in der Lernplattform in ByCS erstellen zur Umsetzung von selbstorganisiertem Lernen	Sie erstellen ein Kurs in der Lernplattform der ByCS 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.	2	IV	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät (Laptop oder Convertible, kein iPad)	E.F.

⁵ DigCompEdu: 1 (Berufsbezogenes Handeln), 2 (Digitale Ressourcen), 3 (Lehren und Lernen), 4 (Lerndiagnose und Feedback), 5 (Schülerorientierung), 6 (Förderung der Medienkompetenz der Lernenden)

						und Zugang zum Internet	
IL4 / M18	KI für den Sprachenunterricht: Korrektur & Feedback	Künstliche Intelligenz (KI) bietet neue Möglichkeiten, Feedbackprozesse und Korrekturen im Sprachenunterricht effizienter, präziser und individueller zu gestalten. In diesem Workshop lernen Sie, wie KI-Tools sprachliche Leistungen analysieren, typische Fehler identifizieren und differenziertes, lernförderliches Feedback generieren können – von kurzen Rückmeldungen bis hin zu ausführlichen Kommentaren. Zudem reflektieren wir gemeinsam Chancen, Grenzen und ethische Aspekte, um den Einsatz von KI bei Korrektur und Feedback verantwortungsvoll und pädagogisch sinnvoll zu gestalten.	4	I – II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R. S.S.
IL5 / M19	Gamification – spielerisch üben und lernen	In diesem Workshop lernen Sie digitale Unterrichtsideen für die Aktivierung der Schülerinnen und Schüler kennen. Es werden Ideen vorgestellt, wie man – auch mit Hilfe von KI – Quiz- und Spielformen erstellen kann. Dabei wird diskutiert, wann spielerische Aktivitäten sinnvoll eingesetzt werden können.	1 5	ab II	ab 10	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät (Laptop oder Convertible, kein iPad) und Zugang zum Internet	E.F. S.H.
IL6 / M20	Kollaborativ & digital: Board, Kanban & Wiki	In diesem Workshop lernen Sie, wie Sie die kollaborativen Tools Board, Kanban und Wiki der Lernplattform der ByCS 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.	1 2 3	ab II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L. B.R.

IL7 / M21	Einsteigen und Entdecken zu Anwendungsmöglichkeiten der KI	Dies ist ein Einführungsworkshop zu Anwendungsmöglichkeiten der KI. Für Sie als "KI-Starter" werden folgende Inhalte angeboten: • KI-Nutzung in der ByCS • ByCS-KI AIS.chat • Bereitstellungsmöglichkeiten für Schüler • Die ByLKI (KI der ALP) • Zugangsvoraussetzungen • Möglichkeiten der ByLKI kennenlernen • je nach Zeit - Bilder mit KI erstellen	2	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.F. S.H. A.W. J.L.
IL8 / M22	Vom Test zur Lernchance: Digitale Leistungsnachweise mit der ByCS	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. Die Aktivität "Test" eignet sich auch zur Durchführung digitaler kleiner Leistungsnachweise.	3 4 5	ab II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
IL9 / M23	Einsteigen und entdecken der ByCS-Lernplattform (ehemals mebis) - Kurserstellung	Dieser Workshop richtet sich an Anfänger, welche noch nicht oder nicht oft mit der BYCS-Lernplattform (ehemals mebis) gearbeitet haben und lernen einen eigenen Kurs zu erstellen und zu verwalten.	6	ab II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L. B.R. S.S. A.W.
IL10 / M24	Unterricht in 360° – Virtuelle Touren mit H5P gestalten	In diesem praxisorientierten Workshop lernen Lehrkräfte, wie sie interaktive virtuelle Rundgänge mit dem Tool H5P erstellen können. Schritt für Schritt wird gezeigt, wie 360°-Bilder eingebunden, mit Informationen, Fragen und Multimedia-Elementen angereichert und für den Unterricht nutzbar gemacht werden. Ziel ist es, Lerninhalte anschaulich, explorativ und schüleraktivierend zu gestalten. Vorkenntnisse sind nicht erforderlich. Von Vorteil ist der Zugang zu einer eigenen 360°-Kamera in der Schule, um individuelle und authentische Inhalte erstellen zu können.	2	ab II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät	J.L. B.R.

		Einen ersten Eindruck erhalten Sie hier: https://h5p.org/tutorial-virtual-tour				und Zugang zum Internet	
IL11 / M25	ePortfolios - mit Lerntagebüchern Lernprozesse selbst gestalten	In diesem Workshop erhalten Sie einen Einblick, wie ePortfolios im Unterricht eingesetzt werden können, um das selbstorganisierte Lernen und den individuellen Entwicklungsprozess der Lernenden zu stärken.	3 5	ab II	ab 5	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet. Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an.	E.H.
IL12 / M26	Einsteigen und entdecken: Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den Sprachenunterricht	In diesem Workshop werden 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 Sprachenunterricht im Fokus liegen.	2	I - II	max. 25	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
IL13 / M27	Interaktive Lerninhalte mit ByCS-Lernplattform	In diesem Workshop werden verschiedene Beispiele wie Quiz, Lückentext und Zeitleiste vorgestellt und die Einbindung in die ByCS – Lernplattform gezeigt. Ziel ist es, eine Vielzahl an Möglichkeiten von interaktiven Übungen kennenzulernen. Darüber hinaus wird der Einsatz im Unterricht thematisiert und KI-Unterstützung vorgestellt. Geeignet ist der Workshop für alle Lehrkräfte, die die Möglichkeiten interaktiver Lerninhalte und deren Einsatz auf der ByCS entdecken möchten. Die Kursinhalte können individuell an die Kursteilnehmerinnen und -teilnehmer angepasst werden.	3 4	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.F., S.H., E.H., J.L., A.W., B.R.

IL14 / M28	Kollaboratives Arbeiten im Fremdsprachenunterricht	Gemeinsam Ideen sammeln, Problemlösungen entwickeln oder Texte verfassen? Hierzu bieten digitale Tools verschiedene Möglichkeiten zur kollaborativen Zusammenarbeit mit geteilten Dokumenten im Unterricht, die in der Fortbildung erprobt werden.	2 3	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
IL15 / M29	Differenzierung leicht gemacht: Die Aktivität H5P-Branching Scenario	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.	2 3	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
IL16 / M30	Vom Standbild zum Storytelling: Stop-Motion im Klassenzimmer	In diesem praxisnahen Workshop lernen Lehrkräfte, wie sie mit der App Stop Motion Studio kreative Stop-Motion-Filme im Unterricht produzieren können. Die Teilnehmenden entdecken grundlegende Funktionen, erproben einfache Produktionsabläufe und erhalten Tipps für den Einsatz im Fachunterricht. Ergänzend werden auch Open-Source-Alternativen wie qStopMotion vorgestellt, die sich besonders für schulische Geräteparks eignen und ohne Lizenzkosten nutzbar sind. Der Workshop zeigt, wie Stop-Motion-Projekte niedrigschwellig umgesetzt werden können und wie sie Schülerinnen und Schüler zu kreativem, selbstständigem Arbeiten motivieren.	5	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
IL17 / M31	Einsteigen und Entdecken: Sofort einsetzbare digitale Werkzeuge für den Unterricht	Diese Fortbildung bietet einen praxisnahen Überblick über digitale Werkzeuge, die ohne lange Einarbeitungszeit direkt im Unterricht eingesetzt werden können. Sie lernen, wie diese Tools genutzt werden, um Inhalte anschaulich darzustellen, unterschiedliche Methoden einzubinden und Lernprozesse abwechslungsreicher zu gestalten. Durch konkrete Beispiele wird gezeigt, wie digitale Anwendungen helfen, Aufgaben passgenau zuzuschneiden und lebensweltnahe Zugänge für Schülerinnen und Schüler	3 4 5	I - II	max. 30	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät	S.H.

		zu schaffen. Neben der praktischen Umsetzung werden auch Fragen der Unterrichtsorganisation, Motivation und kritischen Reflexion behandelt, so dass digitale Werkzeuge den Unterricht sinnvoll ergänzen und Lernprozesse gezielt fördern.				und Zugang zum Internet	
IL18 / M32	interaktive Lerninhalte über genial.ly - Gamification im Unterricht	Diese Fortbildung zeigt, wie Sie mit Genial.ly interaktive Lerninhalte entwickeln und im Unterricht einsetzen können. Anhand praxisnaher Beispiele wird vermittelt, wie komplexe Themen visuell veranschaulicht, verschiedene Methoden kombiniert und motivierende Lernumgebungen geschaffen werden. Teilnehmende erfahren, wie sich Inhalte an unterschiedliche Lernniveaus anpassen lassen und wie digitale Produkte die Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler einbeziehen. Neben den kreativen Möglichkeiten werden auch Fragen zur sinnvollen Strukturierung, zu Aufgabenformaten und zum reflektierten Umgang mit digitalen Medien behandelt.	2 3 5	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
IL19 / M33	Kreative digitale Leistungserhebungen	In dieser Fortbildung lernen Sie alternative Methoden der Leistungserhebung kennen, die sich digital umsetzen lassen. Im Fokus stehen digitale Lernplakate und selbstgedrehte Erklärvideos. Sie erhalten praxisnahe Anleitungen, wie sie diese digitalen Formate effektiv in ihrem Unterricht einsetzen können, um die Kreativität und das Engagement der Schüler zu fördern. Es werden Bewertungsrastern vorgestellt, um traditionelle kleine Leistungsnachweise zu ersetzen und trotzdem faire und transparente Bewertungen durchführen zu können.	3 4	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
IL 20	Gestaltung und Organisation eines fächerübergreifenden Projektes	Projektarbeit ist eine der wichtigsten Methoden, um soziales Lernen, Problemlösungsstrategien und eigenverantwortliches Arbeiten bei Schülerinnen und Schülern zu fördern. Diese kollaborative Arbeitsform wird immer wichtiger wie z.B. in der Wissenschaftswoche. 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.	3 5	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H., S.S.
IL 21	Chatbots/KI-Assistenten als digitale Gesprächspartner	In diesem Workshop wird der Einsatz von Chatbots/KI-Assistenten im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht beleuchtet, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden	1 3 6	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless)	E.F., S.H., A.W.

	und Lerntutoren im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht	Sie nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen kennenlernen, sondern auch mithilfe von ByLKI selbst individualisierte Chatbots erstellt und angepasst, sodass Sie diese als digitale Lerntutoren in der ByCS-Lernplattform, AIS.chat oder Fobizz integrieren können.				und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	
IL 22	Chatbots/KI-Assistenten als digitale Lerntutoren im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht	In diesem Workshop wird der Einsatz von Chatbots/KI-Assistenten als Lerntutoren im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht beleuchtet, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden kann. Dabei werden Sie nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen kennenlernen, sondern auch mithilfe von ByLKI selbst individualisierte Chatbots erstellt und angepasst, sodass Sie diese als digitale Lerntutoren in der ByCS-Lernplattform, AIS.chat oder Fobizz integrieren können.	1 3 6	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H., J.L., A.W.
IL 23	Einsteigen und Entdecken: Lernförderliches Feedback mit KI-Tools in der ByCS	Eine zeitnahe und individuelle Rückmeldung unterstützt Lernende effektiv in ihrem Lernprozess. In diesem Workshop lernen Sie verschiedene Optionen eines automatisierten Feedbacks in der BayernCloud Schule kennen.	4	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.H.
IL 24	Grundlegende Realisierungsmöglichkeiten von individualisiertem Lernen mithilfe der ByCS-Lernplattform	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 KI, H5P, Boards und Aktivitätsvoraussetzungen gezeigt, wie einerseits Lernende bei der selbstständigen Lernplanung unterstützt und andererseits individuelle Lernpfade zur Differenzierung bereitgestellt werden können. Im Mittelpunkt des Workshops steht das Kennenlernen und Ausprobieren der gezeigten Möglichkeiten. Sie sammeln erste Erfahrungen auf die Sie anschließend aufbauen können. Für den Workshop wird ein Account bei ByCS benötigt.	2 3 5	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L.

IL 25	ByLKI, AIS.chat & Co.: KI-Tools im Unterricht praktisch und differenzierend einsetzen	In dieser Fortbildung erhalten Lehrkräfte eine praxisnahe Einführung in ausgewählte KI-Tools für den schulischen Einsatz. Die Anwendungen ByLKI, die KI der Lernplattform sowie Telli werden vorgestellt und in ihren grundlegenden Funktionen erläutert. Anhand konkreter Praxisbeispiele mit Schwerpunkt auf dem Sprachenunterricht wird aufgezeigt, wie KI-gestützte Werkzeuge zur Unterrichtsvorbereitung, zur Differenzierung und zur gezielten Unterstützung individueller Lernprozesse eingesetzt werden können. Ergänzend zur Demonstration haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, die vorgestellten Tools selbst zu erproben, eigene Anwendungsideen zu entwickeln und offene Fragen zu klären. Die Fortbildung richtet sich insbesondere an Lehrkräfte, die einen strukturierten Einstieg in die Nutzung von KI-Tools im Unterricht suchen.	1	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.
IL 26	Deeper Learning im Deutschunterricht	Deeper Learning verknüpft fachliches Wissen mit überfachlichen Kompetenzen und fördert tiefgehende Lernprozesse, in denen Lernende Wissen anwenden, kritisch reflektieren und kreativ erweitern. In diesem Lehrgang erhalten Lehrerinnen und Lehrer Einblicke in die Prinzipien des Deeper Learning speziell für den Deutschunterricht. Der Fokus wird hierbei auf die Arbeit mit literarischen Texten liegen. Sie lernen, wie sie authentische Problemstellungen gestalten, kooperative Lernformen etablieren und Schülerinnen und Schüler dazu anleiten, ihre Lernwege eigenverantwortlich zu steuern. Ziel ist es, eine Einheit für den Deutschunterricht so zu konzipieren, dass er zugleich fachliche Sicherheit vermittelt und Schlüsselkompetenzen wie Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken stärkt.	3 6	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
IL 27	Einsatz von KI im Deutschunterricht mit Fokus auf Aufsatzerziehung	KI-Tools bieten viele Möglichkeiten den Unterricht modern und kreativ zu gestalten. Ein Fokus liegt in diesem Workshop auf Aufsatzerziehung.	1 6	I - II	max. 25	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.H., S.S.
IL28 / M36	TeachSHARE-Kurse für den	TeachSHARE-Kurse sind bereits vollständig ausgearbeitete, interaktive Kurse, welche über ByCS zur Verfügung gestellt werden. Wie man diese	2	I - II	keine	Beamer (HDMI oder Wireless)	S.S.

	Englischunterricht	für den Englischunterricht verwendet und anpasst, wird in dieser Fortbildung gezeigt. Zudem gibt es einen Überblick über interessante Kurse von Unter- bis Oberstufe.					und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	
--	---------------------------	---	--	--	--	--	--	--

5 = Kompetenzorientierte Aufgabenformate und intelligentes Üben (KA)

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu ⁶	Niveau-stufe	TN-Zahl	Voraussetzung	Referent(in)
KA1 / M8 / IL1 / V11	Erstellung digitaler Lernplakate	Das klassische Plakat bekommt ein Upgrade! In dieser Fortbildung erfahren Sie, wie Lernplakate durch digitale Tools von statischen Papierbögen zu interaktiven Wissensspeichern werden. Digitale Lernplakate bieten Schülern die Möglichkeit, Inhalte multimedial aufzubereiten – durch die Einbindung von Audio, Video, Verlinkungen und Animationen.	2 5 6	I - II	max. 30	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.
KA2 / L8	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 auch die Prozessbegleitung immer wichtiger werden	3 6	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet.	S.S. E.H.
KA3 / IL19 / M33	Kreative digitale Leistungserhebungen	In dieser Fortbildung lernen Sie alternative Methoden der Leistungserhebung kennen, die sich digital umsetzen lassen. Im Fokus stehen digitale Lernplakate und selbstgedrehte Erklärvideos. Sie erhalten praxisnahe Anleitungen, wie sie diese digitalen Formate effektiv in ihrem Unterricht einsetzen können, um die Kreativität und das Engagement der Schüler zu fördern. Es werden Bewertungsrastern vorgestellt, um traditionelle kleine Leistungsnachweise zu ersetzen und trotzdem faire und transparente Bewertungen durchführen zu können.	3 4	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H.

⁶ DigCompEdu: 1 (Berufsbezogenes Handeln), 2 (Digitale Ressourcen), 3 (Lehren und Lernen), 4 (Lerndiagnose und Feedback), 5 (Schülerorientierung), 6 (Förderung der Medienkompetenz der Lernenden)

KA4 / M34	Englischunterricht in der digitalen Welt: Kompetenzen in der Oberstufe fördern	Diese Fortbildung präsentiert digitale Wege zur Förderung sprachlicher Kompetenzen im Englischunterricht der Oberstufe. Orientiert am LehrplanPLUS erproben Sie Methoden zur digitalen Schreibunterstützung, Textarbeit und mündlichen Übung. Praxisbeispiele dienen der Analyse von Chancen und Bewertungskriterien in der digitalen Welt. Lernziele: • Digitale Werkzeuge zur Sprachförderung gezielt auswählen und einsetzen. • Passgenaue digitale Unterrichtsszenarien entwickeln und reflektieren. Einen transparenten und verantwortungsvollen Medieneinsatz reflektieren.	4 5	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
KA5 / M35	Englischunterricht in der digitalen Welt: Kompetenzen in der Unter- und Mittelstufe fördern	Diese Fortbildung präsentiert digitale Wege zur Förderung sprachlicher Kompetenzen im Englischunterricht der Unter- und Mittelstufe. Orientiert am LehrplanPLUS erproben Sie Methoden zur digitalen Schreibunterstützung, Textarbeit und mündlichen Übung. Praxisbeispiele dienen der Analyse von Chancen und Bewertungskriterien in der digitalen Welt. Lernziele: • Digitale Werkzeuge zur Sprachförderung gezielt auswählen und einsetzen. • Passgenaue digitale Unterrichtsszenarien entwickeln und reflektieren. Einen transparenten und verantwortungsvollen Medieneinsatz reflektieren.	3 4	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag möglich)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.
KA6 / IL 26	Deeper Learning im Deutschunterricht	Deeper Learning verknüpft fachliches Wissen mit überfachlichen Kompetenzen und fördert tiefgehende Lernprozesse, in denen Lernende Wissen anwenden, kritisch reflektieren und kreativ erweitern. In diesem Lehrgang erhalten Lehrerinnen und Lehrer Einblicke in die Prinzipien des Deeper Learning speziell für den Deutschunterricht. Der Fokus wird hierbei auf die Arbeit mit literarischen Texten liegen. Sie lernen, wie sie authentische Problemstellungen gestalten, kooperative Lernformen etablieren und Schülerinnen und Schüler dazu anleiten.	3 6	I - II	max. 20	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.S.

		ten, ihre Lernwege eigenverantwortlich zu steuern. Ziel ist es, eine Einheit für den Deutschunterricht so zu konzipieren, dass er zugleich fachliche Sicherheit vermittelt und Schlüsselkompetenzen wie Kommunikation, Kollaboration und kritisches Denken stärkt.					
KA7 / IL 27	Einsatz von KI im Deutschunterricht mit Fokus auf Aufsatzerziehung	KI-Tools bieten viele Möglichkeiten den Unterricht modern und kreativ zu gestalten. Ein Fokus liegt in diesem Workshop auf Aufsatzerziehung.	1 6	I - II	max. 25	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.H., S.S.
KA8	Einsatzmöglichkeiten von ByCS-Drive in digitalen Lernsettings	Mit dem Drive bietet die BayernCloud Schule nicht nur einen Online-speicher, sondern ermöglicht auch kollaboratives Arbeiten, sodass der Grundstein für kompetenzorientierte Aufgabenformate gelegt werden kann. Im Workshop werden Sie anhand von praxisnahen Anwendungsfällen die grundlegenden Möglichkeiten von ByCS-Drive kennenlernen, wie beispielsweise das Freigeben von Dateien und gemeinsame Bearbeiten von Dokumenten. Im Mittelpunkt des Workshops steht das Ausprobieren der gezeigten Möglichkeiten. Für den Workshop wird ein Account bei ByCS benötigt.	1 2 3	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	J.L.
KA9	Präsentieren und Referieren im Zeitalter von KI	Künstliche Intelligenz fordert ein Neudenken von Präsentationen und Referaten. In diesem Workshop sollen Ideen präsentiert werden, wie man Schülervorträge im Zeitalter von KI sinnvoll gestalten kann. Dabei werden z.B. Formate wie PechaKucha vorgestellt.	3 6	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.H., S.S., S.H., A.W.

KI = Künstliche Intelligenz (KI)

Nummer	Thema	Beschreibung	DigComp Edu ⁷	Niveau-stufe	TN-Zahl	Voraussetzung	Referent(in)
KI1 / V4 / M1	Effiziente Unterrichtsvorbereitung mit KI	In diesem Workshop werden Sie praktisch erlernen, welche KI-Modelle/Systeme und Tools es gibt, wie Sie Ihre Anfragen korrekt formulieren und Assistenten in der ByLKI erstellt. Diese unterstützen Sie anschließend bspw. dabei Klausurentexte zu finden, kürzen und anzupassen oder Nachholschulaufgaben zu entwerfen. Voraussetzung ist ein Zugang zur ByLKI (FIBS-Zugang), samt erfolgreichem Abschluss des Selbstlernkurses zur ByLKI, sowie ein ByCS-Zugang. Selbstlernkurs: https://links.alp.dillingen.de/kigrundlagenkurs	1 2	I - II	bis max. 25	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet Gerne gehen wir auf Ihre Wünsche und Ihre bestehende Ausstattung ein und passen die Fortbildung entsprechend an	E.F., S.H., A.W.
KI2 / L8 / KA2	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 auch die Prozessbegleitung immer wichtiger werden	3 6	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet.	S.S. E.H.
KI3 / M11	Prompten unterrichten und mit Prompten prüfen / Prüfen mit KI und SafeExamBrowser	In diesem Workshop werden Sie eine mögliche neue Prüfungskultur kennen lernen, bei der Schüler ihre Tests mit KI schreiben, jedoch weiterhin zu Ihrem Verständnis geprüft werden können. Bitte installieren Sie vorab den SafeExam Browser und bringen Sie Ihre Zugangsdaten zu ByCS mit.	1 2 4	I - II	max. 25	Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H. E.H. A.W.

⁷ DigCompEdu: 1 (Berufsbezogenes Handeln), 2 (Digitale Ressourcen), 3 (Lehren und Lernen), 4 (Lerndiagnose und Feedback), 5 (Schülerorientierung), 6 (Förderung der Medienkompetenz der Lernenden)

KI4 / M15	KI für Schulorganisation: Elternbriefe, Zeugnisbemerkungen, Gutachten & Co – digitale Assistenten für effiziente Abläufe	Diese praxisnahe Fortbildung zeigt Lehrkräften, wie KI-gestützte Tools die schulische Verwaltung und Organisation erleichtern können. Im Mittelpunkt stehen Anwendungen, die beim Erstellen von Elternbriefen, bei der Formulierung passender Zeugnisbemerkungen sowie bei der Dokumentation von pädagogischen Maßnahmen unterstützen. Die Teilnehmenden erfahren, wie KI-Assistenten Routineaufgaben vereinfachen, sprachlich optimieren und datenschutzkonform eingesetzt werden können. Ergänzend werden Strategien vorgestellt, um KI-Tools sinnvoll in Kommunikations- und Dokumentationsprozesse zu integrieren – für mehr Zeit und Klarheit im Schulalltag.	1	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet.	B.R. (E.F.)
KI5 / M16 / IL2	Selbstorganisiertes Lernen (SOL) mit digitalen Hilfsmitteln und KI	In dieser Schulung erfahren Sie, wie man mit verschiedenen digitalen Tools (auch außerhalb der ByCS) individuelle Materialien für selbstorganisiertes Lernen erstellen kann.	3 6	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H. E.F.
KI6 / M18 / IL4	KI für den Sprachenunterricht: Korrektur & Feedback	Künstliche Intelligenz (KI) bietet neue Möglichkeiten, Feedbackprozesse und Korrekturen im Sprachenunterricht effizienter, präziser und individueller zu gestalten. In diesem Workshop lernen Sie, wie KI-Tools sprachliche Leistungen analysieren, typische Fehler identifizieren und differenziertes, lernförderliches Feedback generieren können – von kurzen Rückmeldungen bis hin zu ausführlichen Kommentaren. Zudem reflektieren wir gemeinsam Chancen, Grenzen und ethische Aspekte, um den Einsatz von KI bei Korrektur und Feedback verantwortungsvoll und pädagogisch sinnvoll zu gestalten.	4	I – II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R. S.S.
KI7 / M21 / IL7	Einsteigen und Entdecken zu Anwendungsmöglichkeiten der KI	Dies ist ein Einführungsworkshop zu Anwendungsmöglichkeiten der KI. Für Sie als "KI-Starter" werden folgende Inhalte angeboten: • KI-Nutzung in der ByCS • ByCS-KI AIS.chat • Bereitstellungsmöglichkeiten für Schüler • Die ByLKI (KI der ALP) • Zugangsvoraussetzungen • Möglichkeiten der ByLKI kennenlernen	2	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und	E.F. S.H. A.W. J.L.

		je nach Zeit - Bilder mit KI erstellen				Zugang zum Internet	
KI8 / IL 21	Chatbots/KI-Assistenten als digitale Gesprächspartner und Lerntutoren im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht	In diesem Workshop wird der Einsatz von Chatbots/KI-Assistenten im gesellschaftswissenschaftlichen Unterricht beleuchtet, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden Sie nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen kennenlernen, sondern auch mithilfe von ByLKI selbst individualisierte Chatbots erstellt und angepasst, sodass Sie diese als digitale Lerntutoren in der ByCS-Lernplattform, AIS.chat oder Fobizz integrieren können.	1 3 6	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.F., S.H., A.W.
KI9 / IL 22	Chatbots/KI-Assistenten als digitale Lerntutoren im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht	In diesem Workshop wird der Einsatz von Chatbots/KI-Assistenten als Lerntutoren im mathematisch-naturwissenschaftlichen Unterricht beleuchtet, sodass individualisiertes Lernen und intelligentes Üben realisiert werden können. Dabei werden Sie nicht nur praxisnahe Anwendungsmöglichkeiten und Herausforderungen kennenlernen, sondern auch mithilfe von ByLKI selbst individualisierte Chatbots erstellt und angepasst, sodass Sie diese als digitale Lerntutoren in der ByCS-Lernplattform, AIS.chat oder Fobizz integrieren können.	1 3 6	I - II	max. 15	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	S.H., J.L., A.W.
KI10 / IL 23	Einsteigen und Entdecken: Lernförderliches Feedback mit KI-Tools in der ByCS	Eine zeitnahe und individuelle Rückmeldung unterstützt Lernende effektiv in ihrem Lernprozess. In diesem Workshop lernen Sie verschiedene Optionen eines automatisierten Feedbacks in der BayernCloud Schule kennen.	4	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.H.
KI 11/ IL 25	ByLKI, AIS.chat & Co.: KI-Tools im Unterricht praktisch und differenzierend einsetzen	In dieser Fortbildung erhalten Lehrkräfte eine praxisnahe Einführung in ausgewählte KI-Tools für den schulischen Einsatz. Die Anwendungen ByLKI, die KI der Lernplattform sowie Telli werden vorgestellt und in ihren grundlegenden Funktionen erläutert. Anhand konkreter Praxisbeispiele mit Schwerpunkt auf dem Sprachenunterricht wird aufgezeigt, wie KI-gestützte Werkzeuge zur Unterrichtsvorbereitung, zur Differenzierung und zur gezielten Unterstützung individueller Lernprozesse ein-	1	I - II	ab 5	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	B.R.

		gesetzt werden können. Ergänzend zur Demonstration haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, die vorgestellten Tools selbst zu erproben, eigene Anwendungsideen zu entwickeln und offene Fragen zu klären. Die Fortbildung richtet sich insbesondere an Lehrkräfte, die einen strukturierten Einstieg in die Nutzung von KI-Tools im Unterricht suchen.					
KI 12/ IL 27 / KA7	Einsatz von KI im Deutschunterricht mit Fokus auf Aufsatzerziehung	KI-Tools bieten viele Möglichkeiten den Unterricht modern und kreativ zu gestalten. Ein Fokus liegt in diesem Workshop auf Aufsatzerziehung.	1 6	I - II	max. 25	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.H., S.S.
KI13 / KA9	Präsentieren und Referieren im Zeitalter von KI	Künstliche Intelligenz fordert ein Neudenken von Präsentationen und Referaten. In diesem Workshop sollen Ideen präsentiert werden, wie man Schülervorträge im Zeitalter von KI sinnvoll gestalten kann. Dabei werden z.B. Formate wie PechaKucha vorgestellt.	3 6	I - II	max. 20 (auch als Impulsvortrag)	Beamer (HDMI oder Wireless) und Internetzugang. Alle Teilnehmende brauchen ein digitales Endgerät und Zugang zum Internet	E.H., S.S., S.H., A.W.