

Kursübersicht für Lehrkräfte

– gemäß Orientierungsrahmen für die Lehrerausbildung und Lehrerfortbildung in NRW

1. Unterrichten

1.1 Digitale Lehr- und Lernressourcen

- Mathematisches Entdecken mit Apps und Tools – Mathematikunterricht mit digitalen Medien in der Grundschule
- Rechengeschichten mit Apps und Tools erstellen – Mathematikunterricht mit digitalen Medien in der Grundschule
- Terme und Gleichungen digital darstellen und live lösen – Dudamath als Tool im Mathematikunterricht
- Im Mathematikunterricht digital dreidimensionale Körper erstellen – mit GeoGebra 3D
- Klanggeschichten komponieren mit Apps und Tools – Musikunterricht mit digitalen Medien in der Grundschule
- Digitale Daten, Karten und Modelle interpretieren – Geografieunterricht mit Apps und Tools in der Sekundarstufe I
- Das Lehrergerät als Tafelersatz – für den Unterricht geeignete Notizbuch-Apps und die Übertragung auf digitale Screens
- Inhalte mit ClassroomScreen visualisieren – Unterrichtsinhalte über Beamer und Whiteboard strukturieren
- Openboard kostenlos als digitale Tafel verwenden – Live im Unterricht am Whiteboard zeichnen
- Präsentationen für das Smartboard erstellen (z.B. mit Genially & Powerpoint) – Präsentationen, welche aktiv vom Schüler genutzt werden können, für Frontalphasen erstellen und für weitere Sozialformen umwandeln
- Fit in PowerPoint! – Schritt für Schritt zur gelungenen Präsentation für den vielseitigen Einsatz im Unterricht
- Die besten Apps für den Mathematikunterricht – Tipps und Hinweise
- Einsatz von TaskCards im Unterricht – Tipps und Hinweise
- Tablets im Unterricht – eine praktische Einführung
- Tablets in der Grundschule – gekonnt einsetzen, Unterricht kreativ und abwechslungsreich gestalten (2 Teile)
- Mit Tablets rechnen in der Grundschule – Anregungen zum produktiven Einsatz von Tablets im Matheunterricht der Grundschule
- E-Books erstellen mit Book Creator – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Legetechnikvideos erstellen mit mysimpleshow – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt

Digitale Fortbildungsoffensive NRW – Kursübersicht für Lehrkräfte

- Videos und Posts erstellen mit Adobe Spark – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Arbeiten mit kits-Tools: TeamMapper / Etherpad – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Wissen und Meinungen abfragen mit Mentimeter – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Digitale Bildschirmnotizen, Timer oder Zooms nutzen – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Fotobearbeitung to go mit Snapseed – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Mathematikunterricht mit GeoGebra – Grundlagen
- Kreative Feedbacks mit digitalen Instrumenten im Unterricht – Grundlagen
- Tablets im Biologie und Chemieunterricht – Grundlagen
- Geometrische Grundkonstruktionen digital anfertigen – Geometrieunterricht mit GeoEnzo 5.0
- Motivierende Online-Übungen selbst erstellen – LearningApps im Unterricht einsetzen
- Sketchnote im Unterricht der Berufsschule – Einführung in das Arbeiten mit visuellen Notizen
- Digitale Tools im MINT-Unterricht – Grundlagen
- Digital Storytelling im Fremdsprachenunterricht – Comics, animierte Bilder, Fake News, Fake Social Media Posts im Unterricht
- Rätseln digital – Digital mit Worten spielen - Kreuzworträtsel, Suchsel und Wortwolken im Sprachenunterricht einsetzen

1.2 Schüler- und Kompetenzorientierung

- Historische Ereignisse digital präsentieren – Geschichtsunterricht mit Apps und Tools in der Sekundarstufe I
- Christlich-ethische Fragen im modernen Unterricht – Religions- und Ethikunterricht mit Apps und Tools in der Sekundarstufe I
- Heimat und Orientierung im Raum mit Apps und Tools – Sachunterricht mit digitalen Medien in der Grundschule
- Digital unterrichten im Deutschunterricht der GS – Förderung der Erzählkompetenz und Sprachförderung
- Video-Tools im naturwissenschaftlichen Unterricht – Einsatz digitaler Medien in der Sekundarstufe I
- Digitale Medien punktgenau einsetzen – für einen abwechslungsreichen und erfolgreichen Unterricht in der Sekundarstufe
- Schüleraktivierung und Feedback im digital gestützten Unterricht – Grundlagen
- Kreatives Arbeiten und Erstellen eines eBooks in der Grundschule – eine Einführung
- Erweiterte Realitäten in der Grundschule – Methoden und Strategien

Digitale Fortbildungsoffensive NRW – Kursübersicht für Lehrkräfte

- Sprachförderung mit digitalen Medien im Fremdsprachenunterricht – Erhöhung individueller Sprechzeiten durch Bildergeschichten, Videos etc.
- Präsentieren mal anders mit Pecha Kucha – es muss nicht immer PowerPoint sein

1.3 Veränderung der Lernkultur

- Coding für alle – optional oder notwendig?
- Codings und Robotik für alle – einfaches Programmieren in der Grundschule
- Einstieg in die Programmierung (3 Teile)
- Einfacher Einstieg in Swift Playgrounds – In der Schule programmieren wie die Profis
- Swift Playgrounds für Fortgeschrittene – In der Schule programmieren wie die Profis
- Kurzgeschichten mit Apps und Tools erarbeiten – Deutschunterricht mit digitalen Medien in der Sekundarstufe I
- Lernen mit digitalen Medien in der Grundschule am Beispiel Englisch – Tipps und Hinweise
- Mit digitalen Karteikarten & Spielen den Unterricht interaktiv gestalten – Quizlet im Unterricht
- Die digitale Quizshow für den Unterricht – spielerisch lernen mit kahoot!
- Lernvideos mit PowerPoint erstellen – Videos erstellen, freigeben und verwalten mit Microsoft Stream
- Videoproduktion mit den Boardmitteln des iPads – Produktion kurzer Videoclips im Handumdrehen
- Schrittweises Erstellen von Lernvideos mit Hilfe von Piktogrammen – ein Leitfaden zur Erstellung von Lernvideos
- Interaktive Unterrichtsmaterialien und digitale Arbeitsblätter – ganz einfach erstellen
- Interaktive PowerPoint Präsentationen entwickeln – PowerPoint-Profi werden
- Interaktive PDF-Dateien erstellen – Professionelle Arbeitsblätter für den schulischen Gebrauch
- Mit tutorio professionelle Unterrichtsmaterialien erstellen – Unterrichtsvorbereitung leicht gemacht
- Kollaboratives Arbeiten im Unterricht mit digitalen Tools – eine praktische Einführung
- Kollaboratives Designen mit Canva – Anspruchsvolle Designs mit Canva kollaborativ erstellen

1.4 Digitale Transformationsprozesse

- Attraktiver Deutschunterricht mit digitalen Medien – Tools und Unterrichtsbeispiele für die Sekundarstufe I
- Digitale MINT-Bildung – Zeitgemäßer MINT-Unterricht
- Zukunftsorientiertes Lernen – mit Extended Reality & Game-BASED Learning als Chance für ein besseres Morgen
- Augmented Reality im beruflichen Schulunterricht – Reale Objekte und Arbeitsblätter digital erweitern
- VR & AR in den naturwissenschaftlichen Fächern – ein Einstieg

Digitale Fortbildungsoffensive NRW – Kursübersicht für Lehrkräfte

- Digitales IHK-Berichtsheft im Serviceportal Aus- und Weiterbildung
- Scrum im Unterricht – die Methode kennenlernen und im Schulalltag einsetzen
- Design Thinking im Unterricht – agiles Arbeiten in der Sekundarstufe II
- Universe Design für Learning – Lernen im 21. Jahrhundert
- Modellbasierte Systemarchitektur am Beispiel einer eigenen Eltern-Website – Wie kann ich die Auswahl meiner digitalen Tools mit Hilfe eines Prozesses strukturieren?

2. Erziehen

- Hautnah erlebt: (Cyber-)Mobbing in der Schule – das sind die Gefahrenpotenziale und so handeln Sie rechtzeitig
- Herausforderung „Cybermobbing“ (1)+(2) – das müssen Sie wissen, so gehen Sie dagegen vor und so schützen Sie Ihre Schüler*innen
- 4K: Selbst- statt fremdbestimmt – Wie ein systematisches Üben kritischen Denkens zur Identitätsbildung und Informationskritik beitragen kann
- Games, Apps, Blogs, Videos und Social Media – Verantwortliche Mediennutzung durch den Dreischritt „Nutzen - Analysieren - Produzieren“
- Social Media in und um Schule – Social Media-Kanäle in der Übersicht, Risiken, Chancen und Einsatz in der Schule
- Medienkompetenz der SuS fördern
- Mein Digitales Ich
- Sexting, erotische Selfies & Co. – zwischen Identitätsbildung und Cybermobbing
- Herausforderndes Schülerverhalten entschärfen – Methoden und Strategie
- Medienzeit, Smartphone-Regeln und Co. – Elternarbeit über Medien

3. Lernen und Leisten fördern

3.1. Diagnostik und individuelle Förderung

- Der Heterogenität von Lerngruppen gerecht werden – mit digitalen Medien kompetenzorientierten Unterricht verbessern
- Diklusion – digital individuell fördern
- Digitale Medien im Mathematikunterricht – mit einem digital gestützten Lehr-Lernkonzept der Heterogenität von Lerngruppen gerecht werden
- Individualisierung mit mobilen Endgeräten im Mathematikunterricht der Grundschule
- Digital differenzieren – Mit Tools und Methode in allen Unterrichtsformen differenzieren
- Die Potentiale digitaler Medien beim Lernen und Lehren ausschöpfen – Das Modell individuelles Lernen digital (MiLd)

3.2 Eigenverantwortliches Lernen

Digitale Fortbildungsoffensive NRW – Kursübersicht für Lehrkräfte

- Scratch für Einsteiger – Digitale Lernspiele im MINT-Unterricht, auch ohne Programmierkenntnisse direkt loslegen
- Scratch für Fortgeschrittene – Forschendes Arbeiten mit Simulationen im MINT-Unterricht
- Robot your classroom – ein Konzept zum Programmieren in Kindergarten und Grundschule
- Effizient zusammenarbeiten mit Taskcards – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Selbstgesteuert und kollaborativ lernen mit Scrum – Schüler*innen in ihrem Arbeitsprozess unterstützen und den Überblick im Unterrichtsgeschehen behalten
- Flipped Classroom – digital lehren und lernen
- Offene Lernzeiten
- Asynchrones vs. synchrones Lernen im Berufskolleg – was zu beachten ist

3.3 Aufgaben- und Prüfungsformate

- Effektiv kollaborieren im Unterricht der Sek I – mit den richtigen digitalen Tools und Methoden für jedes Leistungsniveau
- Mit „Board“ kollaborativ arbeiten – ein Tool von LOGINEO NRW LMS
- BreakoutEdu – der Escape Room im Klassenzimmer der Grundschule (2 Teile)
- Escape Games im Unterricht der Sekundarstufe – motivierende interaktive Lernumgebungen erstellen mit Google Slides
- EduBreakout – Einführung in analoge und digitale Formate
- Mysterys im Unterricht der Sekundarstufe – Schülerinnen und Schüler spielerisch kognitiv aktivieren und zur Diskussion anregen
- Gamification im Unterricht – Einstieg, Prinzipien und Hinweise
- Kreative Filmarbeit und Storytelling mit iMovie – Lieblingsapps unserer Expert*innen einfach erklärt
- Zuhörkompetenz fördern im Deutschunterricht der Grundschule
- Alternative Prüfungsformate
- Projektarbeit digital – Wie organisieren, wie durchführen und wie evaluieren?
- Kompetenztest statt Klassenarbeit
- Kreative Umsetzung der KMK-Kompetenzbereiche im Unterricht
- Kompetenzorientierung im Unterricht stärken – durch den Einsatz digitaler Medien in der Sekundarstufe
- Unterrichtsmaterialien erstellen mit Word – ein Werkzeugkoffer für ansprechende Arbeitsblätter, Prüfungen & Co.

3.4 Bildungschancen

- 4K: Digitale Kommunikation und Kollaboration – systematisch und zielgerichtet trainieren
- 4K: Produktiv statt konsumorientiert – wie ein systematisches Üben von Kreativität das eigene Medienhandeln beeinflussen kann

Digitale Fortbildungsoffensive NRW – Kursübersicht für Lehrkräfte

4. Beraten

- Konferenzen und Elternabende kollaborativ gestalten
- Feedback mit digitalen Medien – Rückmeldung und Interaktion im zeitgemäßen Unterricht
- Digitale Schüler*innenarbeiten benoten: So geht's! – Voraussetzungen und Kriterien zur Bewertung von Taskcards, E-Books, Erklärvideos & Co.
- Potenzialentwicklung Schüler_innen Hochbegabung – Was Lehrkräfte wissen sollten
- Dystopie oder Zukunft des Lernens
- Künstliche Intelligenz im Klassenzimmer – Lehren und Lernen
- Feedback per App mit Edkimo – im Unterricht, in der Elternarbeit und in Konferenzen
- Digitale Rituale im Unterricht – Beziehungsaufbau durch Rituale im Einklang mit der Digitalität
- DSGVO für Schule – was kann darf, muss ich tun?
- Die papierlose Lehrkraft
- Die digitale Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen
- OER – was Lehrkräfte darüber wissen müssen

5. Schule entwickeln

- Maker Education in der Schule
- Professionelle Lerngemeinschaften etablieren – Systematisieren und entwickeln Sie die Zusammenarbeit an Ihrer Schule
- Professionelle Lerngemeinschaften etablieren – Systematisieren und entwickeln Sie die Zusammenarbeit an Ihrer Schule
- Lernen über und lernen mit Künstlicher Intelligenz – KI in der Grundschule
- Eine projektorientierte Lehr- und Lernarchitektur entwickeln – Projektlernen stufenweise implementieren
- Lernbegleitung
- Agile Schulentwicklung: Grundlagen und Anwendungsbeispiele
- Agile Methoden in der digitalen Schulentwicklung