



**Künstliche Intelligenz**

**Alles nur Hype oder Game Changer für das eigene Fach?  
Finden wir's heraus!**

Entdecke die Zukunft des Unterrichts und erweitere deinen Werkzeugkasten mit innovativen KI-Technologien! In der praxisorientierten Fortbildungsreihe zur "KI-Didaktik im Unterricht" lernst du, KI sinnvoll in deine Unterrichtsszenarien zu integrieren. Lerne, wie KI-Tools eingesetzt werden können, um deinen Unterricht gezielt zu verbessern und dir gleichzeitig Arbeit zu ersparen. Die Fortbildung zeigt, wie KI als ein weiteres Werkzeug im großen Werkzeugkasten der Bildungstechnologien verstanden werden kann. Eine tolle Chance, mit neuem Wissen die Zukunft des Lehrens aktiv mitzugestalten!

Durchgeführt von Prof. Dr. Andreas Dengel,  
Leiter der Informatikdidaktik an der Goethe-Universität Frankfurt am Main

Geeignet für Lehrkräfte aller Schulformen und Fächer.  
Keine Vorerfahrungen oder Programmierkenntnisse notwendig!

**Termine 2024**  
(die Fortbildungsreihe umfasst alle 3 Termine)  
24. September, 18–20 Uhr  
1. Oktober, 18–20 Uhr  
5. November, 18-20 Uhr

[Mehr erfahren](#)



**AI4Teachers**

**Künstliche neuronale Netze begreifen**

Du erhältst einen kompakten Einstieg in das Themenfeld Künstliche Intelligenz, um im Unterricht und im Austausch mit Kolleg\*innen und Schüler\*innen »sprechfähig« zu sein. Welche Schlüsselbegriffe und Technologien stehen hinter KI? Wie hängen KI, Maschinelles Lernen (ML) und Deep Learning (DL) zusammen und warum feiern diese Technologien gerade jetzt Durchbrüche? Welche Tools stehen für den Einsatz im Unterricht zur Verfügung und welche ethischen Überlegungen sind bei der Gestaltung vertrauenswürdiger KI zu beachten? Mit einer Vielzahl von Fallbeispielen aus realen Anwendungen werden dir die vermittelten Konzepte veranschaulicht.

Geeignet für Lehrkräfte aller Fachrichtungen mit Interesse an KI und deren Anwendung.  
Keine Vorerfahrungen oder Programmierkenntnisse notwendig!

**Termine 2024**  
2. Oktober, 16–19 Uhr



[Mehr erfahren](#)



**Interaktive Geschichten und Spiele im Unterricht**

**Einstieg in die Programmierung mit Scratch und Scratch Jr**

Ein interaktives Märchen oder eine Geschichte über die Jahreszeiten gestalten und dabei Grundlagen des algorithmischen Denkens vermitteln? In dieser Fortbildungsreihe lernst du die Tools Scratch Jr und Scratch kennen: visuelle Programmiersprachen, mit denen der Einstieg ins Programmieren leicht gelingt. Gemeinsam mit anderen Lehrkräften entwickelst du Ideen, diese im Unterricht einzusetzen und probierst es angeleitet zur Code Week selbst in deinem Unterricht aus.

Geeignet für Grundschullehrkräfte der 2. - 4. Klasse.  
Keine Vorerfahrungen oder Programmierkenntnisse notwendig!

**Termine 2024**  
(die Fortbildungsreihe umfasst alle 3 Termine)  
12. September, 14–17 Uhr  
26. September, 14–17 Uhr  
30. Oktober, 13:30–15 Uhr



[Mehr erfahren](#)



**Interaktive Ausstellungen oder eine DNA Helix**

**Virtuelle Welten kreieren mit CoSpaces und PictoBlox**

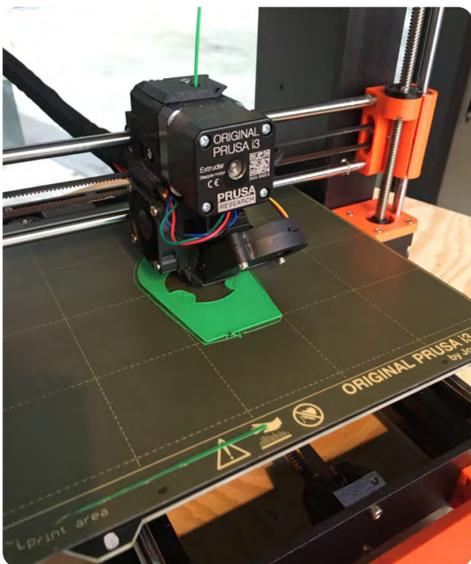
Das ägyptische Reich mit AR ins Klassenzimmer holen oder ein Programm entwickeln welches automatisch Sportpositionen erkennt? Lerne, wie du eine virtuelle Welt einfach programmieren und selbst in deinem Unterricht einsetzen kannst. Wir geben dir Einblicke in die vielfältigen und kreativen Anwendungsmöglichkeiten in allen Fächern. Gemeinsam mit Kolleg\*innen entwickelst du ein Umsetzungsbeispiel für deine Klasse und führst diese angeleitet zur Code Week durch.

Geeignet für Lehrkräfte weiterführender Schulen der 5.-10. Klasse.  
Keine Vorerfahrungen oder Programmierkenntnisse notwendig!

**Termine 2024**  
(die Fortbildungsreihe umfasst alle 3 Termine)  
11. September, 14–17 Uhr  
25. September, 14–17 Uhr  
30. Oktober, 15:30–17 Uhr



[Mehr erfahren](#)



**Rapid Prototyping**

**Vom digitalen Modell bis zum 3D Druck**

In diesem Workshop erhältst du einen allgemeinen Einblick in das Making und die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten im Schulalltag. Du lernst, wie du dein eigenes 3D Objekt anhand einer CAD Software (Tinkercad) entwickelst und wie du deinen Entwurf mittels der Slicer-Software (PrusaSlicer) für den Druck fertigstellst. Am Ende des Workshops hast du eine druckbare STL-Datei deines eigenen Modells und weißt, wie du ein Projekt zum 3D-Druck mit deinen Schüler\*innen durchführen kannst.

Geeignet für Lehrkräfte der Sekundarstufe I, die in das Thema 3D Druck einsteigen wollen.  
Keine Vorkenntnisse notwendig.

**Termine 2024**  
10. September, 13–17 Uhr

**Junge Tüftler\*innen**

[Mehr erfahren](#)