

Primarstufe

Sekundarstufe I

Sekundarstufe II

Berufliche Bildung

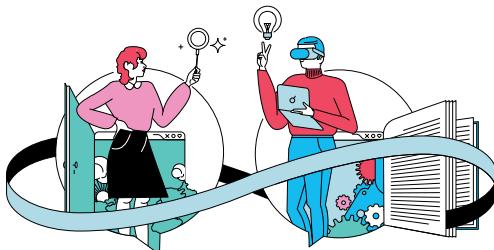
Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote

## Musik/Kunst/Sport

# Über den Kompetenzverbund

Der Kompetenzverbund lernen:digital gestaltet den Dialog zwischen Wissenschaft und Praxis für die digitale Transformation von Schule und Lehrkräftebildung. Vier Kompetenzzentren bündeln in den Bereichen MINT, Sprachen/Gesellschaft/Wirtschaft, Musik/Kunst/Sport und Schulentwicklung die Expertise aus rund 200 länderübergreifenden Forschungs- und Entwicklungsprojekten. In den Projekten entstehen evidenzbasierte Fort- und Weiterbildungen, Materialien sowie Konzepte für die Schul- und Unterrichtsentwicklung in einer Kultur der Digitalität. Eine Transferstelle macht die Ergebnisse für Lehrkräfte sichtbar, fördert die ko-konstruktive Weiterentwicklung mit der Praxis und unterstützt den bundesweiten Transfer in die Lehrkräftebildung.

Die Broschüre des Kompetenzverbund lernen:digital informiert Landesinstitute, Qualitätseinrichtungen und Multiplikator:innen über eine Auswahl der digitalisierungsbezogenen Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote aus dem Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport.



- Relevante Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote
- Kontaktmöglichkeiten
- Literaturangaben zum Weiterlesen

Die kompakten Informationen ermöglichen Verantwortlichen der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften, Schulleitungen und pädagogischem Personal einen Überblick über die konkreten Inhalte. Diese regen zur Nutzung und Weiterentwicklung der evidenzbasierten Angebote an, so dass digitalisierungsbezogene Kompetenzen des schulischen Personals deutschlandweit gestärkt werden können.

Mit unseren Inhalten möchten wir ein ansprechendes, praxisorientiertes und adaptives Angebot schaffen.

**Sie möchten gerne weitere Informationen zum  
Kompetenzverbund lernen:digital?  
Besuchen Sie unsere Website!**



# Projektverbünde

## Com<sup>e</sup>Arts



Com<sup>e</sup>Arts ist ein Verbund aus acht Hochschulen mit Schwerpunkt auf den lehrkräftebildenden Universitäten Nordrhein-Westfalens. Er zielt auf die Professionalisierung (angehender) Lehrkräfte zur Förderung der Teilhabe an einer „Kultur der Digitalität“ durch interdisziplinäre Vernetzung zwischen Musik, Kunst, Jugendforschung u. a. auch im Kontext (außerschulischer) Kultureller Bildung. Es entstehen prototypisch adaptive Fortbildungskonzepte für (angehende) Musik- und Kunstlehrkräfte zur Förderung von diversitätssensiblen, digitalisierungs- und digitalitätsbezogenen (d3) Kompetenzen für die Gestaltung von lernförderlichen, anspruchsvollen Lehr-Lern-Szenarien in der Primar- und Sekundarstufe. Dabei berücksichtigt der Verbund evidenzgestützte Kriterien lernwirksamer Fortbildungen wie Längerfristigkeit, Austausch- und Reflexionsmöglichkeiten. Die entwickelten Fortbildungsmodule werden in ihrer Wirkung erfasst und iterativ auf Basis des Design-Based-Research (DBR) angepasst, um eine qualitative Verbesserung von digitalitätssensiblen Lehr-Lern-Prozessen zu ermöglichen.

<https://comearts.uni-due.de>

## Com<sup>e</sup>Sport



Im Kompetenznetzwerk Com<sup>e</sup>Sport kooperieren elf Universitäten aus vier Bundesländern mit dem Ziel, das digitale und digital gestützte Unterrichten in Schule und Weiterbildung im Fach Sport zu fördern und nachhaltig abzusichern. Im Vordergrund steht die Systematisierung, qualitative Absicherung und (Weiter-) Entwicklung von digital orientierten Fort- und Weiterbildungsangeboten im Themenkomplex „Vermittlung, Bildung und Lernen im und durch Sport“ sowie deren nachhaltige Implementierung über den Ausbau vorhandener Netzwerke und (digitaler) Infrastrukturen.

<https://comesport.uni-due.de/>

## DiäS



Im DiäS-Projektverbund arbeiten neun Hochschulen und Forschungsinstitute gemeinsam an der evidenzbasierten (Weiter-)Entwicklung, Evaluation und Implementation von Fortbildungsmodulen für die 2. und 3. Phase der Lehrkräftebildung. Leitgedanke ist die Förderung digitaler Souveränität bei Lehrenden und Lernenden im Bereich ästhetisch-kultureller Bildung in anwendungsorientierter und ethisch-reflexiver Perspektive. Lehrkräfte sollen befähigt werden, digitale Lehr-Lern-Prozesse in den Fächern Deutsch, Kunst, Musik und Sport anzuregen und zu gestalten, die Schüler:innen beim Aufbau beziehungsweise bei der Vertiefung digitaler Souveränität unterstützen und ihnen kulturell-ästhetische Partizipation in und an der digitalen Welt nachhaltig ermöglichen.

<https://digitale-souveränität.online/>

## DiDiPro



Der Verbund entwickelt in fünf Teilprojekten diversitätssensible Fort- und Weiterbildungen für (angehende) Musiklehrkräfte unter schwerpunkt-mäßiger Berücksichtigung des digitalen Musik-Producings. Producing vereint in sich eine Vielzahl an Kernpraktiken populärer Musik. Dadurch birgt es einerseits ein enormes, bislang im deutschsprachigen Raum weitgehend ungenutztes, Potenzial für den Musikunterricht. Andererseits kann eine unreflektierte Einführung von Aspekten des Producings in den Musikunterricht nicht nur die Beteiligten überfordern, sondern auch soziale Ungleichheiten verstärken. DiDiPro zielt vor diesem Hintergrund auf den Aufbau, die Erweiterung sowie den späteren Transfer von fachwissenschaftlichen und fachdidaktischen Fähigkeiten und Fertigkeiten von Lehrkräften entlang diversitätssensibler Zugänge zu Producing im Kontext populärer Musik(-kulturen).

<https://didipro.uol.de/>

## DigiProSMK



DigiProSMK unterstützt Lehrkräfte dabei, digitale Medienkulturen effektiv in den Unterricht einzubinden. In den Communities of Practice (CoPs) entstehen innovative Lernarrangements für Lehrkräfte, die dadurch Anregungen erhalten sollen, wie ein Unterricht gestaltet werden kann, der Schüler:innen auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorbereitet. Ein Augenmerk liegt auf der Nutzung hochimmersiver Technologien wie virtuelle und erweiterte Realitäten, um fachübergreifende und fachspezifische Themen anschaulich zu vermitteln. Unter anderem erhalten Lehrkräfte Einblicke in die Rezeption von Körperbildern in sozialen Netzwerken und reflektieren den Einsatz digitaler Medien im Unterricht. Ein anderes Beispiel für die Schwerpunkte in DigiProSMK ist die Förderung von Wahrnehmungs- und Entscheidungsprozessen durch digitale Tools. DigiProSMK bietet Lehrkräften somit neue Perspektiven und Werkzeuge, um den Unterricht zeitgemäß zu gestalten und Schüler:innen für die digitale Gesellschaft zu rüsten.

<https://digiprosmk.de/>

## KuMuS-ProNeD



Der Verbund möchte Lehrkräften forschungs-basierte Fortbildungen und adaptive Lernarrange-ments anbieten, welche gezielt auf heterogene Lernvoraussetzungen in den Schulfächern Kunst, Musik und Sport (KuMuS) mithilfe digitaler Technolo-gien eingehen. Auf struktureller Ebene trägt Ku-MuS dazu bei, Netzwerke zwischen Bildungspraxis und -administration, lehrerbildenden Hochschulen und außeruniversitären Forschungsinstituten sys-tematisch zu stärken und nachhaltig auszubauen. Das Verbundvorhaben besteht aus drei Netzwer-ken: Fortbildungen, Unterrichtsentwicklung und -beratung sowie Future Innovation Hub.

<https://kumus-proned.de>

## LEVIKO-XR



Der Projektverbund LEVIKO XR trägt zur Qualitäts-entwicklung der Lehrkräftefortbildung bezüglich digitaler Kompetenzen für das Fach Musik im Be-reich der virtuellen und erweiterten Realität (VR/AR) bei. Dazu plant der Verbund bereits ent-wickelte VR- und AR-Werkzeuge zu verwenden beziehungsweise zu adaptieren und in spezielle VR- und AR-Lehr-Lern-Designs zu integrieren. Diese sollen am Ende des Vorhabens in verschie-denen Szenarien von Akteur:innen der Lehr-kräftekbildung einfach und intuitiv verwendet und weiterentwickelt werden können. So entstehen auf offenen Standards basierende, portable und mobile VR-/ AR-Fortbildungsformate für den Musikunterricht.

[www.leviko-xr.de/](http://www.leviko-xr.de/)

## MOBAK-DigiKo



Der Verbund aus drei Universitäten hat es sich zum Ziel gesetzt, die Entwicklung motorischer Basiskompetenzen (MOBAK) bei Grundschüler:innen zu fördern, indem digitale Formate und Tools entwickelt werden, welche die Unterrichtsvorbe-reitungen und -durchführungen von (angehenden) Lehrkräften im Fach Sport unterstützen. Dazu werden Blended-Learning-Formate konzipiert, die durch die Nutzung von App-basierter Diagnostik und App-basierten Förderkonzepten ergänzt wer-den. Somit kann auf die individuellen motorischen Voraussetzungen von Schüler:innen unter Nutzung des Kompetenzansatzes eingegangen werden.

[www.bw.uni-hamburg.de/arbeitbereiche/bewegungs-und-sportpaedagogik/forschung/forschungsprojekte/mobak-digiko.html](http://www.bw.uni-hamburg.de/arbeitbereiche/bewegungs-und-sportpaedagogik/forschung/forschungsprojekte/mobak-digiko.html)

# Inhaltsverzeichnis

<b>Über den Kompetenzverbund</b>	<b>1</b>
<b>Projektverbünde</b>	<b>2</b>
<b>Musik</b>	
1. Digitale Partner im kreativen Prozess!? Songwriting mit Künstlicher Intelligenz	8
2. Multimediale Performances – Setups und Praktiken von DJs und VJs	9
3. Postperformative Musikpraxen in postdigitaler Lern- und Bildungskultur	10
4. Tutorials zur digitalen Musikproduktion	11
5. Netzwerke des Pop: Digital-kreativer Musikunterricht	12
6. SongwrAlting. Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI/AI) beim Songwriting im Musikunterricht	13
7. KlangGestalten: Klassenmusizieren und musikalisches Körpererleben im Zeitalter von Apps & Co.	14
8. Wie der HipHop nach Deutschland kam – Digitales Songwriting	15
9. Mit einfachen Mitteln zum Klang: Praktischer Einstieg in die Musikkidaktik	16
<b>Kunst</b>	
10. Digitale Bildkulturen im Kunstunterricht – Ein Universum an Möglichkeiten im Crossover	17
11. Game-based Learning im Kunstunterricht – Kreativität mit Minecraft & Co.	18
12. Visual Empowerment – Schärfung geschlechtersensibler Blicke durch, in und mit Kunst im digitalen Raum	19
13. Hybride Prozesse des Zeichnens – William Kentridge im Kunstunterricht	20
14. Machine Learning & learning about machines – Kunst und AI Literacy	21
15. Postdigitale Kulturen – Eine Einführung	22
16. Virtuelle skulpturale Malerei – Künstlerische Potenziale von VR & AR in der Kunstpädagogik	23
17. (Deep)Dreams (Are Made of This) – Who am I to disagree?	24
18. Die Mensch-Maschine-Relation am Beispiel von „Deep Dream“ und „surrealistische Träume“	25

19. Stecksystem – Daten, Algorithmen und KI in der Fusion Kitchen **26**
20. Mobile-Eye-Tracking – Sehen und Verstehen ungegenständlicher Plastik im Kunstunterricht **27**
21. Glitch the (Teacher's) Body: Hand, Werk und Zeug für einen transformativen Kunstunterricht **28**
22. Google Arts and Culture: Plattformbasierte Kunstpädagogik am Bildschirm **29**

## **Medienbildung**

23. lernen:next-level – Game-based Learning im Unterricht anwenden **30**

## **Sport**

24. Körper in Sozialen Medien – Zwischen Inspiration und Druck **31**
25. Virtual Reality im Schulsport: Nähe-Distanz-Verhältnisse und bewegte Körper **32**
26. Digital gestützte Diagnostik und Förderung motorischer Basiskompetenzen von Kindern im Sportunterricht **33**
27. Digitale Medien im Sportunterricht – Experimentieren, Explorieren und Kreieren im Tanz **34**
28. Gesundheitsbildung im Sportunterricht im Kontext der Digitalisierung **35**
29. Gesundheitsförderung im Sportunterricht mit digitalen Medien **36**
30. E-Portfolio zur Förderung des motorischen Lernens **37**
31. Digitalisierung und Sport in der Lehrer:innenbildung **38**
32. SPODigi-Tools: Digitale Helfer für den Sport **39**
33. Bewegungslernen durch Videoanalyse und -feedback **40**
34. Digital-kollaboratives Lernen mit Videos im Gestalten, Tanzen, Darstellen **41**
35. VR Move **42**
36. Bewegungserfahrungen in Virtual Reality begleiten **43**
37. Digitalisierung, Diversität und Inklusion im Schulsport **44**
38. Körperbilder und soziale Medien im Sportunterricht **45**
39. Körperideale und Social Media – Chancen und Herausforderungen für den Sportunterricht **46**

- 
40. Körperbilder und Social Media im Sportunterricht praktisch zum Thema machen! **47**
41. Challenge Accepted! – Digitale Tools zur Förderung körperlicher Aktivität von Kindern und Jugendlichen **48**
42. Unterrichtsstörungen im Sportunterricht der digitalen Welt **49**
43. Digitale Körperbilder & YouTube im Sportunterricht – Kritische Reflexion und praxisnahe Anwendung **50**

## **Fächerübergreifend**

44. Lernwege mit Portfolioarbeit begleiten – Analog, digital oder KI-gestützt! **51**
45. Das digitale Monster zähmen – Selbstreguliert den Umgang mit Digitalisierung stärken **52**
46. Selbstlernkurs zur Qualifikation von Multiplikator:innen für Fortbildungen zum Einsatz digitaler Medien **53**
47. *Hands-on Planetary Citizenship Education.* Demokratische (Schul-)Kultur in der digital geprägten Gesellschaft gestalten **54**

## **Literaturverzeichnis**

## **Impressum**



# Wissen und Formate

Die Mediathek „Wissen und Formate“ des Kompetenzverbund lernen:digital bündelt spannende Publikationen, Qualifizierungskonzepte und praxistaugliche Unterrichtsmaterialien rund um die digitale Transformation von Schule und Lehrkräftebildung. Veranstaltungen, Videos und Podcasts bieten fundiertes Wissen und neue Impulse für digital gestütztes Lernen. Jetzt entdecken:



Musik

12 Stunden

Hybrid + Schulpraxisphasen

Modulare Fortbildungsreihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

## Digitale Partner im kreativen Prozess!? Songwriting mit Künstlicher Intelligenz

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, Fachberater:innen, Mitarbeiter:innen an den Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte im Fach Musik (Mittlere Schulformen, Gymnasien, Berufliche Schulen), Multimediatester:innen, Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** In der Bildungspraxis sind KI-Tools inzwischen omnipräsent und Musiklehrkräfte explorieren ihre Einsatzmöglichkeiten im Unterricht. Gerade im Hinblick auf den Musikunterricht stellen sich aber noch viele juristische, ethische, moralische und ästhetische Fragen. Digitale Tools und KI werden mitunter als Gegenpol zum sinnlich, körperlich und künstlerisch geprägten Kern des Faches angesehen. In der Fortbildung werden diese Aspekte konstruktiv diskutiert, KI-Tools praktisch erprobt und Anwendungsszenarien zum Songwriting thematisiert. Im Zentrum des gemeinsamen Nachdenkens steht die Frage, wie Schüler:innen einen kompetenten, selbstbestimmten und kritisch-reflexiven Umgang mit KI-Tools im Musikunterricht erlernen können.

Die Fortbildungsmodule werden im November 2025 und im Februar 2026 beim ZSL (Zentrum für Schulqualität und Lehrerbildung Baden-Württemberg) angeboten: PRZKM8 und RPZKNV

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 **5.3** Lehrkräfte explorieren KI-Tools und wenden diese in künstlerisch-praktischen Songwriting-Prozessen an (Vuorikari et al., 2022).
- 2 **3.3** Lehrkräfte reflektieren postdigitale Gestaltungsprozesse in Hinblick auf juristische, ethische, moralische Implikationen, Fragen nach Originalität, Ownership und Kreativität (Vuorikari et al., 2022).
- 3 **3.1** Lehrkräfte entwickeln Lern-Lehr-Szenarien zu Songwriting mit KI und unterstützen und begleiten selbstständige, künstlerisch-creative Prozesse von Schüler:innen (Redecker, 2017).
- 4 **1.3** Lehrkräfte reflektieren ihren Unterricht im Rahmen einer professionellen Praxisgemeinschaft (Redecker, 2017).

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Kenntnisse zum Umgang mit digitalen Endgeräten wie beispielsweise dem (eigenen) Computer oder Tablet erleichtern die Nutzung browserbasierter KIs. Fachbezogene Kompetenzen zum Thema Songwriting werden vorausgesetzt.

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Thade Buchborn  
Hochschule für Musik Freiburg  
Musikpädagogik (Lehramt)  
t.buchborn@mh-freiburg.de

Mehr Informationen



Musik

10–12 Stunden

Präsenz

Fortbildungsreihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

## Multimediale Performances – Setups und Praktiken von DJs und VJs

**Zielgruppe:** Musiklehrkräfte an weiterführenden Schulen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildungsreihe beinhaltet das technische und spielpraktische Erproben einfacher Setups von DJs und VJs sowie das Kennenlernen von deren kulturellen Kontexten im Rahmen der Entwicklung, Realisation und Reflexion einer eigenen multimedialen Performance. Diese wird hinsichtlich möglicher Lehr-Lern-Szenarien und weiterführender Einsatzmöglichkeiten im Musikunterricht anhand des *Deeper Learning* diskutiert. Hierbei kommt entsprechendes Unterrichtsmaterial zum Einsatz, das gemeinsam besprochen wird.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 Die Lehrkräfte lernen, bei ihren Schüler:innen fachbezogene digitale Kompetenzen (Redecker, 2017; KMK, 2016) im Musikunterricht zu fördern.
- 2 Die Lehrkräfte erproben Setups von DJs und VJs und erwerben musikpraktische Fähigkeiten an digitalen MusikkmachDingen.
- 3 Die Lehrkräfte vertiefen ihr Fachwissen über Praktiken, die multimedialen Performances zugrunde liegen, und setzen sich mit deren soziokultureller Einbettung auseinander.
- 4 Die Lehrkräfte lernen Möglichkeiten kennen, Schüler:innen in Lehr-/Lernszenarien an eigene multimediale Performances heranzuführen und diese als Phänomene postdigitaler Musikkultur kritisch zu reflektieren.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Basale Fähigkeiten im Umgang mit Tablets und Musik-Apps werden vorausgesetzt.

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Valerie Krupp, Dr. Josef Schaubruch  
Hochschule für Musik Mainz  
kumus@uni-mainz.de

**Mehr Informationen**



Musik

2–5 Stunden

Präsenz/digital

Einzelveranstaltungen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

## Postperformative Musikpraxen in postdigitaler Lern- und Bildungskultur

**Zielgruppe:** Musiklehrkräfte aller Schulformen sowie fachfremd Unterrichtende

**Inhaltsschwerpunkte:** In der Fortbildung geht es um eine Auseinandersetzung mit all solchen künstlerisch-ästhetischen Praktiken, die explizit nicht live, sondern online bzw. vermittelt über Digitaltechnologien stattfinden. Darunter verstehen wir jegliche Form von Distanz- sowie hybriden und asynchronen Umsetzungen, die rein dem digitalen Raum vorbehalten sind. Die Teilnehmenden setzen sich mit diesen Praktiken auseinander, indem sie diverse Apps und Software erproben, mit Musiker:innen in Kontakt treten und die Relevanz für einen Musikunterricht im 21. Jahrhundert diskutieren. Dazu gehören neben der kollaborativen Musikproduktion im (Online-)Tonstudio oder der Umsetzung von Virtual Ensembles/Choirs ebenfalls die musikalische und musikpädagogische Praxis auf TikTok & Co. Unser Anliegen ist es, für postdigitale sowie postperformative Musikkultur und Musikpraktiken im 21. Jahrhundert zu sensibilisieren und gemeinsam Möglichkeiten und Lösungen für die Integration dieser in den Musikunterricht zu finden.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **2.1 Auswählen:** Lehrkräfte können geeignete audiovisuelle Musikformate auswählen.
- 2 **3.3 Kollaboratives Lernen:** Lehrkräfte können Mittel kollaborativer Musikproduktion zur gemeinsamen ästhetischen Entscheidungsfindung nutzen.
- 3 **5.3 Aktive Einbindung der Lernenden:** Lehrkräfte können erworbene Wissen anwenden, um die aktive Beteiligung der Schüler:innen zu fördern und an ihre Lebenswelt anzuknüpfen.
- 4 **6.3 Erstellen digitaler Inhalte:** Lehrkräfte können mit Apps postperformative Musizierpraktiken wie Virtuelle Ensembles, Open Verse Challenges realisieren.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Digitalisierungs- und kulturbezogenes Interesse ist wünschenswert, explizites Know-How wird jedoch nicht vorausgesetzt.
- Da es sich bei der Fortbildung um eine Sensibilisierung und häufig erste Auseinandersetzung mit post-digitaler Musikkultur handelt, sind Kompetenzanforderungen im Bereich digitalen Musizierens gewünscht, werden aber nicht vorausgesetzt und in der Fortbildung teilnehmendenorientiert vermittelt.

### Kontaktmöglichkeit

Phillip Gosmann, Prof. Dr. Marc Godau  
Universität Paderborn  
Institut für Begabungsforschung in der Musik  
pgosmann@mail.uni-paderborn.de, marc.godau@uni-paderborn.de

Mehr Informationen



Musik

Online

Fortbildungsreihe mit 4 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIDIPRO

## Tutorials zur digitalen Musikproduktion

**Zielgruppe:** Musiklehrkräfte aller Schulformen ab der 6. Klasse

**Inhaltsschwerpunkte:** In unserer Fortbildungsreihe finden sich Open-Education-Ressources zu verschiedenen Themen der Musikproduktion im Schulunterricht. Ein zentraler Bestandteil sind Tutorial-Videos, die direkt im Unterricht eingesetzt werden können. Bisherige Kurse decken die Bereiche Sampling und Beat-making, Mixing, sowie konkrete Apps wie Launchpad, Groovepizza oder Koala ab.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **3.1 Lehren:** Die Lehrkräfte können den Einsatz von digitalen Geräten und Materialien im Unterricht planen und gestalten.
- 2 **5.3 Aktive Einbindung der Lernenden:** Die Lehrenden können digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit dem Thema zu fördern.
- 3 **6.3 Erstellung digitaler Inhalte:** Die Lehrkräfte integrieren Aktivitäten in ihrem Unterricht, in denen Lernende sich durch digitale Medien ausdrücken und digitale Inhalte in verschiedenen Formaten bearbeiten und erstellen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Umgang mit digitalen Endgeräten: Die Lehrkräfte sollten in der grundsätzlichen Bedienung von Tablets geübt sein.

### Kontaktmöglichkeit

Arne Wachtmann  
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg  
didipro@uol.de

**Mehr Informationen**



Musik

4 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltungen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## Netzwerke des Pop: Digital-kreativer Musikunterricht

**Zielgruppe:** Lehrkräfte und Multiplikator:innen für das Fach Musik, Sekundarstufe I & II, alle Schulformen

**Inhaltsschwerpunkte:** Pop fordert zum eigenen Tun auf – und das ohne umfangreiche instrumentalpraktische Voraussetzungen. Klang entsteht in aktuellen Musikproduktionen fast immer digital. Schnittstellen und Programme ermöglichen komplexe Eingriffe in Sound und Form mit nur einem Klick oder Wischen. In dieser Fortbildung erhalten die Teilnehmenden einen Einblick in digitale Produktionsweisen aktueller Popmusik mit besonderem Fokus auf den Sound. Sie erproben Produktionstechniken zur kreativen Nutzung vorhandenen Materials und gestalten darauf aufbauend eigene Songs. Dabei reflektieren sie die klanglichen Ursprünge stilhybrider Popmusik sowie die Entstehungs- und Rezeptionskontakte digitaler Musikproduktionen. Zudem haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, Praxismaterialien zu erproben und dabei ihre pädagogischen wie technischen Kompetenzen weiterzuentwickeln.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **2.1 Auswahl digitaler Ressourcen:** Lehrkräfte können digitale Tools zur Planung nutzen.
- 2 **3.1 Lehren:** Lehrkräfte können Materialien erproben und adaptieren.
- 3 **3.4 Selbstgesteuertes Lernen:** Lehrkräfte können individuelles Arbeiten mit digitalen Medien fördern.
- 4 **5.1 Zugänglichkeit und Inklusion:** Lehrkräfte können diversitätssensible Materialien nutzen.
- 5 **5.3 Aktive Beteiligung:** Lehrkräfte können kreative Zugänge zur Musik fördern.
- 6 **6.3 Inhaltserstellung:** Lehrkräfte können digitale Musik gestalten und dabei auch urheberrechtliche Aspekte behandeln.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Die Fortbildung richtet sich an Musiklehrkräfte, die ihren Unterricht diversitätssensibel, kreativ und mediengestützt gestalten möchten.
- Vorerfahrungen im Bereich Musikproduktion sind hilfreich, aber nicht erforderlich.

### Kontaktmöglichkeit

Esther-Marie Verbücheln, Prof. Dr. Michael Ahlers  
Leuphana Universität Lüneburg  
Institut für Musik, Kunst und ihre Vermittlung  
esther.verbuecheln@leuphana.de, michael.ahlers@leuphana.de

**Mehr Informationen**



Musik

3 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltungen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## SongwrAlting: Einsatz von Künstlicher Intelligenz beim Songwriting im Musikunterricht

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, Fachberater:innen sowie Mitarbeiter:innen an den Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte im Fach Musik (Mittlere Schulformen, Gymnasien Sekundarstufe I & II, Berufliche Schulen), Multimedieberater:innen, Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Teilnehmenden erhalten einen Überblick über frei zugängliche KI-Tools und deren Potenziale für den Musikunterricht. Sie erproben den Einsatz KI-gestützter Anwendungen in verschiedenen Bereichen des Songwriting am Tablet und gestalten dabei einen eigenen Song mit Unterstützung von KI. Zudem reflektieren sie Chancen und Herausforderungen des KI-Einsatzes im Musikunterricht unter Berücksichtigung der Lehrpläne verschiedener Schulstufen.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- ① **3.1 Lehren:** Lehrkräfte können KI im Songwriting in den Unterricht integrieren und so eine innovative Lernumgebung schaffen.
- ② **3.3 Kollaboratives Lernen und 5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden:** Lehrkräfte lernen mit dem Einsatz von KI im Songwriting-Prozess Möglichkeiten aktivierenden und kollaborativen Lernens kennen, um Lernende zu befähigen, digitale Medien in Kleingruppenarbeit zu nutzen.
- ③ **6.1 Informations- und Datenkompetenz:** Lehrkräfte können Reflexionsräume in Bezug auf einen kritischen Umgang mit KI-Tools und auf die Bewertung von KI generierten Produkten initiieren.
- ④ **6.3 Erstellung digitaler Inhalte:** Lehrkräfte können Lernende darin unterstützen, in bestimmten Phasen des Songwriting KI-gestützte Anwendungen einzusetzen und eigene digitale Produkte zu entwickeln.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Interesse an digitaler Medienbildung und innovativen Unterrichtsmethoden
- Grundlegende digitale Kenntnisse am Tablet (GarageBand) sowie Offenheit für den Einsatz von KI-Tools im Unterricht
- Erfahrungen im Songwriting oder in künstlerischer Projektarbeit sind von Vorteil, jedoch keine Voraussetzung.

### Kontaktmöglichkeit

Katharina Reich, Veronika Phung  
Universität zu Köln  
Department Kunst und Musik  
kreich5@uni-koeln.de, veronika.phung@uni-koeln.de

**Mehr Informationen**



Musik

4 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltungen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## KlangGestalten: Klassenmusizieren und musikalisches Körpererleben im Zeitalter von Apps & Co.

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, Fachberater:innen sowie Mitarbeiter:innen an den Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte im Fach Musik, Sekundarstufe I & II, Multimediaberater:innen, Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** Flötenkonzert – Techno-Party – Klangkunst – Band-Auftritt – Rap-Battle: Jede kulturelle Musikpraxis hat ihre eigene Körperlichkeit. Das wird vor allem bei ‚instrumentalen‘ Live-Performances und beim Ensemblemusizieren erfahrbar. Die Fortbildung bietet konkrete Anregungen für körper- und wahrnehmungsorientierte Musizierangebote im Unterricht, die Apps als ‚Instrumentarium‘ facettenreicher digitaler Musikformen integrieren. Im Zentrum stehen drei Unterrichtsideen, die unterschiedliche Spielweisen in ihrer spezifischen Körperlichkeit erfahrbar machen: Eingebettet in zunächst explorative, künstlerische Projekte geht es um körperliches Erleben, unterschiedliche Spannungsverhältnisse und Schwung sowie verschiedene Spieltechniken und kulturelle Kontextualisierungen. Dafür können sowohl bekannte Apps wie GarageBand in ihrer Vielfalt mit einem eher instrumentalen, performance-orientierten Ansatz als auch Apps mit alternativen Interfaces genutzt werden. Zudem werden vielfältige Anknüpfungspunkte an übliche curriculare Anforderungen zum Thema *Musik und Körper* bzw. *Musik und Bewegung* aufgezeigt.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis:** Lehrkräfte erwerben die Kompetenz, Performance-Apps zielgerichtet in die Unterrichtsplanung und -gestaltung zu integrieren.
- 2 **3.1 Lehren:** Lehrkräfte können Performance-Apps in ihren Unterricht integrieren und so innovative Lernumgebungen schaffen.
- 3 **3.3 Kollaboratives Lernen:** Lehrkräfte können ihre Schüler:innen aktiv in kreative Prozesse einbinden, indem diese eigene Spielweisen, Begleitungen und Songs gestalten.
- 4 **3.4 Selbstgesteuertes Lernen:** Lehrkräfte können individuelles Arbeiten mit digitalen Performance-Apps unterstützen.
- 5 **5.1 Zugänglichkeit und Inklusion:** Lehrkräfte können diversitätssensible Materialien nutzen.
- 6 **5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden:** Lehrkräfte können durch die kreative Arbeit mit Performance-Apps die aktive Teilnahme und Motivation der Schüler:innen fördern.
- 7 **6.3 Erstellung digitaler Inhalte:** Lehrkräfte können ihre Schüler:innen darin unterstützen, durch das Experimentieren mit Performance-Apps eigene körperliche Zugänge zu entwickeln.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Interesse an digitaler Medienbildung und kultursensiblen Unterrichtsmethoden
- Grundlegende Kenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten im Musikunterricht
- Wissen zu Begriffen digitaler Musik wie Fader oder Filter ist von Vorteil, jedoch keine Voraussetzung.

### Kontaktmöglichkeit

Matthias Krebs  
Universität zu Köln  
Department Kunst und Musik  
matthias.krebs@uni-koeln.de



Musik

4 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltungen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## Wie der HipHop nach Deutschland kam – Digitales Songwriting

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, Fachberater:innen sowie Mitarbeiter:innen an den Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte im Fach Musik, Sekundarstufe I & II, Multimediaberater:innen, Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** An ausgewählten Songbeispielen der Unterrichtsreihe „Wie der HipHop nach Deutschland kam“, fokussiert die Fortbildung die praktische Auseinandersetzung mit konkreten Möglichkeiten des digitalen Songwriting mit Schüler:innen der Mittel- und Oberstufe. Dabei erproben die Teilnehmenden anknüpfend an didaktische Inputs kreative Aufgabenformate zum Komponieren und Produzieren eigener Deutschrap-Songs. Hierfür wird in die Arbeit mit einer kollaborativen und browserbasierten – und daher von den jeweiligen Endgeräten unabhängigen – Digital Audio Workstation (DAW) eingeführt. Im Rahmen der Fortbildung werden vielfältige Anknüpfungspunkte an übliche curriculare Anforderungen aufgezeigt. Die Teilnehmer:innen erhalten die Materialien zur Stundenreihe.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis:** Lehrkräfte können Digital Audio Workstations (DAW) reflektiert im Unterricht einsetzen
- 2 **2.1 Auswahl digitaler Ressourcen:** Lehrkräfte können einen DAW hinsichtlich unterschiedlicher Aufgabenstellungen nutzen.
- 3 **3.1 Lehren:** Lehrkräfte können die DAW in den Unterricht integrieren und so innovative Lernumgebungen schaffen.
- 4 **3.3 Kollaboratives Lernen:** Lehrkräfte können mit der DAW Aufgabenstellungen entwickeln, die kollaborative kreative Prozesse der Schüler:innen zur Voraussetzung haben.
- 5 **5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden:** Die kreative Arbeit mit der DAW fördert die aktive Teilnahme und Motivation der Schüler:innen.
- 6 **6.1 Informations- und Datenkompetenz:** Lehrkräfte können ihre Schüler:innen darin unterstützen, die DAW kritisch zu nutzen und deren Ergebnisse zu bewerten.
- 7 **6.3 Erstellung digitaler Inhalte:** Lehrkräfte unterstützen ihre Schüler:innen dabei, durch das Songwriting mit der DAW eigene digitale Produkte zu entwickeln.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Interesse an digitaler Medienbildung und innovativen Unterrichtsmethoden
- Grundlegende Kenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten im Musikunterricht
- Erfahrungen im Unterrichten von Songwriting und/oder HipHop sind wünschenswert.

### Kontaktmöglichkeit

Dr. Lukas Bugiel  
Universität zu Köln  
Department Kunst und Musik  
lbugiel@uni-koeln.de

Mehr Informationen



Musik

20–30 Stunden

Online/Präsenz

2 aufeinander aufbauende Module

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

## Mit einfachen Mitteln zum Klang: Praktischer Einstieg in die Musikdidaktik

**Zielgruppe:** Grundschullehrkräfte ohne Musikstudium

**Inhaltsschwerpunkte:** Diese Fortbildung vermittelt grundlegendes Wissen für einen kompetenzorientierten Musikunterricht in der Grundschule. In Modul 1 erhalten Sie in einem Online-Kurs einen Überblick über zentrale musiktheoretische Inhalte und Instrumentenkunde, um einen kindgerechten und praxisnahen Unterricht gestalten zu können. Modul 2 vertieft die Musikdidaktik in einem Präsenzkurs mit praxisnahen Ansätzen. Im Fokus stehen Instrumentenkunde, der musikalische Einsatz der Stimme und Klassenmusizieren. Sie lernen, wie Stimme und einfache Instrumente kreativ genutzt werden, um Kinder fundiert an Musik heranzuführen. Ein Schwerpunkt liegt auf praktischen, didaktischen Übungen zur direkten Anwendung im Unterricht. Sie üben das Anleiten und Umsetzen von Musik mit Kindern und erhalten Anregungen, um auch ohne umfangreiche Vorkenntnisse ein motivierendes musikalisches Lernumfeld zu schaffen. Digitale Tools unterstützen dabei die Planung und eröffnen kreative Möglichkeiten für die musikalische Praxis.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- ① **1.4 Digitale Weiterbildung:** Lehrkräfte erweitern ihr eigenes fachliches Wissen mit Lernsoftware für musiktheoretische Inhalte.
- ② **2.1 Auswählen digitaler Ressourcen:** Lehrkräfte reflektieren den Nutzen von digitalen Tools für den Musikunterricht.
- ③ **3.1 Lehren:** Lehrkräfte reflektieren den Einsatz digitaler Medien im Musikunterricht anhand konkreter Unterrichtsszenarien.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Kein spezielles Vorwissen erforderlich

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Johannes Hasselhorn, Katharina Zink  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg  
Lehrstuhl für Musikpädagogik und -didaktik  
katharina.zink@fau.de, johannes.hasselhorn@fau.de

**Mehr Informationen**



Kunst

15 Stunden

Digital

Selbstlernpfad

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

## Digitale Bildkulturen im Kunstunterricht – Ein Universum an Möglichkeiten im Crossover

**Zielgruppe:** (Angehende) Lehrkräfte der Primarstufe und Sekundarstufe I & II mit dem Fach Kunst (auch Quereinsteiger:innen)

**Inhaltsschwerpunkte:** Der Kurs vermittelt auf Einstiegs- und Vertiefniveau Möglichkeiten digitaler künstlerischer Bildung mit dem Ziel der Stärkung digital-ästhetischer Souveränität. Dabei wird nicht nur Wissen vermittelt: Im Kurs werden über eine aktive sowie reflexive Auseinandersetzung mit den Kursinhalten Kompetenzen im digital-ästhetischen Feld aufgebaut.

Im digitalen Selbstlernpfad (OPEN vhb) werden kunstpädagogische Grundlagen zu Digitalität sowie vier digital-künstlerische Techniken im Cross-Over haptisch-realer und digitaler Gestaltungsformen vermittelt: digitales und digital-analoges Gestalten in 2D, Bewegtbilder (z. B. Stop Motion), Augmented Reality und künstliche Intelligenz. Praxiserprobte Unterrichtskonzepte bzw. Unterrichtsmaterialien werden zur Adaption an die Bedingungen und Bedürfnisse des eigenen Kunstunterrichts bereitgestellt. Um das Gelernte nachhaltig zu verankern, reflektieren die Teilnehmenden ihre Erfahrungen kursbegleitend in Wort und Bild im „Visual Journal“.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 3. **Lehren und Lernen:** Entwicklung von Lernangeboten im Kunstunterricht zur Stärkung digital-ästhetischer Souveränität durch den Cross-Over-Ansatz und postdigitale Perspektiven
- 2 2. **Digitale Ressourcen:** Kennen, Nutzen und Entwickeln von digitalen Ressourcen, u. a. Tutorials und Netzwerkplattformen
- 3 6.1 **Informations- und Medienkompetenz:** Sensibilisierung zu lebensweltnahen Phänomenen von (Post-) Digitalität wie Deepfake, Memes, Social-Media-Art
- 4 5. **Lernendenorientierung:** Grundlagen zu Diklusion und Kunstunterricht
- 5 1. **Berufliches Engagement:** Einführung in Visual Journal als Reflexionsmethode im Cross-Over, kollegiale Begleitung und Netzwerke

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Fachwissenschaftliche wie fachdidaktische Vorkenntnisse werden empfohlen, sind aber nicht verbindlich.
- Routinierter Umgang mit Smartphone oder Tablet, um die praktischen Aufgaben umzusetzen
- Freude am Ausprobieren und Reflektieren neuer digital-orientierter Unterrichtsansätze ermöglicht eine intensive Auseinandersetzung mit den Fortbildungsinhalten.

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Nicole Berner, Inkeri Martini, Prof. Dr. Anja Mohr, Regina Bäck  
Friedrich-Alexander-Universität, Ludwig-Maximilians-Universität  
Kunstpädagogik  
nicole.berner@fau.de, inkeri.martini@fau.de,  
anja.mohr@lmu.de, r.baeck@lmu.de

### Mehr Informationen



Kunst

Flexibel gestaltbar

Online

Selbstgesteuertes Lernen in 3 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS KUMUS-PRONED

## Game-based Learning im Kunstunterricht – Kreativität mit *Minecraft* & Co.

**Zielgruppe:** Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II, insbesondere aus den Fächern Kunst und Medienbildung sowie fachübergreifend Interessierte ab Klasse 5

**Inhaltsschwerpunkte:** Diese praxisorientierte Online-Fortbildung führt in die Grundlagen des Game-based Learning (GBL) ein und zeigt auf, wie digitale Spiele wie *Minecraft Education* und *Minetest* kreativ im Kunstunterricht eingesetzt werden können. Die Teilnehmenden lernen, eigene Lernszenarien zu planen, digitale Tools didaktisch zu integrieren und reflektieren über Chancen, Herausforderungen und Medienkritik im Kontext von GBL. Zudem erhalten sie einen Überblick über praktische Werkzeuge, Plattformen und Materialquellen sowie die Möglichkeit zum Erfahrungsaustausch und kollegialen Feedback.

### Modul 1: Game-based Learning – Einführung und didaktische Konzepte

- Unterschiede zwischen GBL und Gamification
- Didaktische Grundlagen und Einsatzmöglichkeiten im Kunstunterricht

### Modul 2: Kreative Nutzung von *Minecraft/Minetest* im Kunstunterricht

- Grundlagen und kreative Einsatzmöglichkeiten von *Minecraft* und *Minetest*
- Beispiele für Bauaufgaben und Projekte

### Modul 3: Planung eigener Lernszenarien mit digitalen Tools

- Entwicklung von Unterrichtseinheiten mit GBL
- Integration von digitalen Tools und Plattformen

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 Die Fortbildung befähigt Lehrkräfte, digitale Spielräume wie *Minecraft Education* und *Minetest* als kreative Lernumgebungen im Kunstunterricht zu nutzen. Sie reflektieren den Einsatz von Game-based Learning (GBL) in ihrem Unterricht und entwickeln Kompetenzen zur didaktischen Integration digitaler Werkzeuge. Dabei orientieren sie sich am DigCompEdu-Rahmen (Redecker, 2017), insbesondere in den Bereichen **digitales Lehren und Lernen** sowie der **Nutzung kollaborativer Tools**.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Teilnehmende sollten ein grundlegendes Verständnis für digitale Medien mitbringen und Interesse an innovativen Unterrichtsformen zeigen. Offenheit gegenüber dem Einsatz digitaler Tools im Fachunterricht wird vorausgesetzt. Vorkenntnisse in *Minecraft* sind nicht erforderlich; eine Einführung in die Anwendung erfolgt im Rahmen der Fortbildung.

### Kontaktmöglichkeit

Bettina Gärtner  
ABK Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart  
bettina.gaertner@abk-stuttgart.de

Mehr Informationen



Kunst

4 Stunden

Online

Materialien für Workshop-Tagung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## Visual Empowerment – Schärfung geschlechtersensibler Blicke durch, in und mit Kunst im digitalen Raum

**Zielgruppe:** Kunstlehrkräfte, Kunstpädagogik-Studierende, interessierte (Kunst-)Pädagog\*innen

**Inhaltsschwerpunkte:** Online-Materialien zur Weiterbildung, orientiert an der gleichnamigen Workshop-Tagung, Kunstakademie Düsseldorf, verfügbar über den QR-Code unten. Konzeption: Marley Schlarb.

#writtenbyawoman #womeninmalefields #femalegaze – Phrasen, die in sozialen Plattformen unter Kurzvideos auftauchen und auf ähnliches hindeuten: Rollenbilder, Sehgewohnheiten und Blickregime, in denen wir uns bewegen und die digital verhandelt werden. Mit wachsenden digitalen Zugängen zu Bildern verfestigen und bewegen sich Vor- und Darstellungen von Geschlecht durch Räume des Internets und prägen unsere Wahrnehmung. Teil der Workshop-Tagung und den dazugehörigen Online-Materialien ist eine Verhandlung von hegemonial geprägten Sehgewohnheiten und dazu gehörigen Theorien sowie die Erforschung pädagogischer Potentiale digitalitätsbezogener (Medien-)kunst im Kunstunterricht. Im Vordergrund stehen dabei Prozesse des Be- und Hinterfragens von Blickregimen und deren Dekonstruktion in ausgewählten künstlerischen Positionen. Mit verschiedenen Materialien wird aus künstlerischer, kunstwissenschaftlicher und -pädagogischer Sicht über Theorien, performative Unterrichtskonzepte und digitale Trends in Hinblick auf Geschlecht referiert. Studierende der Kunstakademie Düsseldorf führten einen Workshop zur Performativität im Digitalen mit allen Teilnehmenden der Workshop-Tagung durch, dessen Inhalte, Aufgabenstellungen und Ergebnisse sie nun online einsehen können.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **2 Digitale Ressourcen:** Lehrkräfte können geeignete digitale Ressourcen für den Unterricht auswählen und modifizieren.
- 2 **6.1 Informations- und Medienkompetenz:** Lehrkräfte können Aktivitäten integrieren, in denen Lernende digitale Medien nutzen, um Informationen und Ressourcen zu finden, zu organisieren, zu verarbeiten, zu analysieren und zu interpretieren und die Glaubwürdigkeit und Zuverlässigkeit der Informationen und ihrer Quellen kritisch zu bewerten.
- 3 **6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien:** Lehrkräfte können Maßnahmen ergreifen, um das physische, psychische und soziale Wohlergehen der Lernenden bei der Nutzung digitaler Medien zu gewährleisten. Lehrkräfte können den Lernenden ermöglichen, Risiken zu bewältigen und digitale Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Generelles Verständnis für Jugendkultur und digitale Medien
- Die Nutzung von Apps wie Instagram wird in der Lernumgebung des Workshops angeleitet.
- Grundlegendes Verständnis für die theoretische Auseinandersetzung mit patriarchalen Strukturen

### Kontaktmöglichkeit

Marley Schlarb [they/them]  
Kunstakademie Düsseldorf  
kunstdidaktik@kunstakademie-duesseldorf.de

**Mehr Informationen**



Kunst

6–8 Stunden

Blended Learning/Präsenz

7 Module

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## Hybride Prozesse des Zeichnens. William Kentridge im Kunstunterricht

**Zielgruppe:** Lehrkräfte des Faches Kunst, allgemein- und berufsbildende Schulen, Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildungsreihe eröffnet Möglichkeiten, das Werk William Kentridges in seinen unterschiedlichen Facetten kennenzulernen. Zwei auf Video aufgezeichnete Vorträge leiten die Reihe ein: Prof.in Dr. Sara Hornák stellt zunächst anhand der „Drawing Lessons“ die Frage nach kunstpädagogischen Implikationen seiner Werke; darüber hinaus steht ein weiterer Impulsvortrag von Dr. Angela Breidbach zur Verfügung. Diese beiden Module können asynchron bearbeitet werden. In den sich anschließenden Präsenz-Workshops werden Schüler\*innenbeispiele und Unterrichtskonzepte vorgestellt, künstlerische und kunstwissenschaftliche Herangehensweisen sowie unterrichtspraktische Ideen erprobt und reflektiert. Kentridge bietet einerseits gute Anknüpfungsmöglichkeit an obligatorische Abiturthemen. Andererseits liefern seine Arbeiten sehr eindrückliche Beispiele und damit auch Inspiration dafür, wie Kunst politisch werden kann. So kann das politische Bewusstsein der Lernenden gefördert werden.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **5.3 Aktive Einbindung der Lernenden:** Lehrkräfte können digitale Medien nutzen, um das aktive und kreative Engagement der Lernenden mit einem Thema zu fördern. Sie können digitale Medien im Rahmen didaktischer Strategien einsetzen, die transversale Fähigkeiten, tiefgründiges Denken und kreativen Ausdruck fördern. Sie können den Unterricht öffnen, um neue, reale Lernkontakte zu schaffen, die die Lernenden in praktische Aktivitäten, wissenschaftliche Untersuchungen oder komplexe Problemlösungen einbeziehen, oder auf andere Weise die aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit komplexen lebensweltlichen Sachverhalten erhöhen.
- 2 **6.2 Digitale Kommunikation und Zusammenarbeit:** Lehrkräfte können Aktivitäten integrieren, in denen Lernende effektiv und verantwortungsbewusst digitale Medien für die Kommunikation, Kooperation und politische Partizipation nutzen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Basiswissen im Umgang mit einer Stop-Motion-App
- Basiswissen zur digitalen Bildbearbeitung

### Kontaktmöglichkeit

Prof.in Dr. Sara Hornák, Dr. Anna Kreysing, Canan Tercan  
Kunstakademie Düsseldorf  
Didaktik der bildenden Künste  
kunstdidaktik@kunstakademie-duesseldorf.de

**Mehr Informationen**



Kunst

3–9 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung/Reihe mit 3 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## Machine Learning & learning about machines – Kunst und AI Literacy

**Zielgruppe:** (Angehende) Lehrkräfte & Multiplikator:innen im Fach Kunst, Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** Den Ausgangspunkt für das modulare (Fort-)Bildungskonzept *Learning about machines* bilden künstlerische Strategien, die technologische Phänomene wie KI befragen und erfahrbar machen.

Unter Berücksichtigung diversitätssensibler Aspekte werden einerseits grundlegende Kenntnisse zu Aufbau und Funktion maschiner Lernsysteme vermittelt und andererseits gesellschaftlich-kulturelle Auswirkungen (vgl. Gesellschaft für Informatik e.V. 2016) in den Blick genommen und künstlerisch erforscht.

Das Modul besteht aus drei unabhängigen, aber kombinierbaren Einheiten:

- M1 – Learning about data
- M2 – Learning about machine „vision“
- M3 – Learning about the body/ies of AI

Sie enthalten jeweils ein fertiges Unterrichtskonzept (zur gemeinschaftlichen Erprobung), ein Impulskartenset (mit künstlerischen Positionen, Wortkarten, Alltagsbeispielen & Übungen) sowie ein dazugehöriges Nutzungskonzept (mit Optionen für deren flexiblen Einsatz in (Fort-)Bildungskontexten).

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **1.2 Berufliche Zusammenarbeit und 1.3 Reflektierte Praxis:** Die Fortbildung soll einen möglichst freien, explorativen Raum für professionellen Austausch und kollegiale Zusammenarbeit schaffen. Teilnehmende testen und reflektieren gemeinsam Materialien und entwickeln anhand ausgewählter Impulse aus Kunst, Theorie und Alltag kollaborativ Ideen für die eigene Unterrichtspraxis.
- 2 **6.1 Informations- und Medienkompetenz:** Ziel ist es, gesellschaftlich-kulturelle Perspektiven auf Medientechnologien einzunehmen und eine reflexive, kritische und kreative Haltung zu entwickeln.
- 3 **6.4 Verantwortungsvoller Umgang:** Das Modul vermittelt diversitätssensible bzw. diskriminierungskritische Perspektiven auf Medientechnologien und deren soziale, politische, ökonomische, ökologische Auswirkungen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Die Teilnehmenden benötigen kein bestimmtes Vorwissen.

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Konstanze Schütze, Anja Lomparski, M.Ed.  
Pädagogische Hochschule Karlsruhe  
Institut für Kunst  
konstanze.schuetze@ph-karlsruhe.de, anja.lomparski@ph-karlsruhe.de

**Mehr Informationen**



Kunst

8–16 Stunden

Präsenz/hybrid

9 Module, frei sequenzierbar

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COMEARTS

## Postdigitale Kulturen – Eine Einführung

**Zielgruppe:** Fortbildner:innen/ Multiplikator:innen für fächerübergreifende und fachspezifische (Kunst-) Fortbildungen in der 2. und 3. Phase der Lehrkräftebildung

**Inhaltsschwerpunkte:** In diesem Fortbildungsmodul sind Teilnehmende eingeladen, ästhetische, historische und kulturelle Perspektiven auf aktuelle Medientechnologie(n) einzunehmen und mit den Künsten in Verbindung zu bringen. Wie können Medientechnologien unsere Wahrnehmungsweise verändern? Was können die Künste zu einem Verständnis postdigitaler Kulturen beitragen? Und wie können bzw. sollten sich Schüler:innen mit ihnen auseinandersetzen? Im Zentrum steht die gesellschaftlich-kulturelle Dimension von Digitalität und ihre Bedeutung für die Künste und deren Vermittlung (vgl. Gesellschaft für Informatik e.V., 2016). Ziel ist es, grundlegende Fragen im Zusammenhang mit (post-)digitaler Medienkultur inhaltlich zu motivieren und dabei für teilnehmende Lehrkräfte einen möglichst freien, explorativen Raum zum Austausch zu schaffen. Das Modul lädt daher zu hoher Eigenaktivität ein und bietet sowohl theoretische als auch praktische Auseinandersetzung mit künstlerisch-performativen Methoden an. Das Fortbildungsmodul ist in neun Modulteile (M1-M9) gegliedert. Es umfasst medientheoretische Inputs, künstlerische Beispiele aus der Gegenwartskunst, Einblicke in die gegenwärtige fachdidaktische und erziehungswissenschaftliche Fachdiskussion sowie künstlerisch-performativen Aktivierungen. Die Modulteile sind frei sequenzierbar, sodass sie, je nach Kenntnisstand der Teilnehmenden, auch unabhängig voneinander eingesetzt werden können. Als Modul mit einführendem Profil ist es fachunabhängig einsetzbar. Für Fortbildungen im Unterrichtsfach Kunst finden sich gesonderte Vorschläge.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **1.2 Berufliche Zusammenarbeit und 1.3 Reflektierte Praxis:** Die Fortbildung soll einen möglichst freien, explorativen Raum für professionellen Austausch und kollegiale Zusammenarbeit schaffen. Die Teilnehmenden reflektieren ihre pädagogische Praxis vor dem Hintergrund postdigitaler (Lern-)Kulturen und entwickeln sie kritisch weiter.
- 2 **2.1 Auswahl von digitalen Ressourcen:** Das Modul bietet Anregungen, Positionen der Gegenwartskunst, die sich (kritisch) mit Digitalität auseinandersetzen, für das Lehren und Lernen zu identifizieren und in die eigene pädagogische Praxis einzubinden.
- 3 **6.1 Informations- und Medienkompetenz:** Das Modul unterstützt Lehrkräfte dabei, Lernende auf die gesellschaftlich-kulturelle Dimension von Digitalität aufmerksam zu machen und Lernszenarien zu entwickeln, die zu einer reflexiven, kritischen und kreativen Haltung beitragen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Die Teilnehmenden benötigen kein bestimmtes Vorwissen.

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Torsten Meyer, Prof. Dr. Konstanze Schütze  
Universität zu Köln, Department Kunst und Musik,  
Pädagogische Hochschule Karlsruhe, Institut für Kunst  
torsten.meyer@uni-koeln.de, konstanze.schuetze@ph-karlsruhe.de

**Mehr Informationen**



Kunst

3–6 Stunden

Präsenz/online

Einzelveranstaltungen/Aufbaumodule

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Virtuelle skulpturale Malerei – Künstlerische Potenziale von VR & AR in der Kunstpädagogik

**Zielgruppe:** Lehrkräfte für das Fach Kunst, Sekundarstufe I & II, Kunstpädagog:innen, Kunstvermittler:innen, Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die skulpturale Malerei transformiert das traditionelle Medium, indem sie es im virtuellen Raum um körperliche und räumliche Dimensionen erweitert. Farbe wird Volumen, Linie wird Bewegung, und das Werk selbst wird begehbar (Dierich-Hoche & Brönnecke, 2025). Die Fortbildung eröffnet Zugänge zu digitalen Materialitäten und immersiven Gestaltungsmethoden. Im Zentrum steht das Zusammenspiel von Körper, Raum und Interface.

Durch eine Verbindung aus künstlerischer Praxis und kunstpädagogischer Rahmung erschließt sich eine neue Perspektive auf das Malerische im postdigitalen Zeitalter. Gestalterisches Handeln impliziert nicht nur die Erkundung digitaler Materialitäten, sondern auch die Dekonstruktion bildlicher Ordnungen im Hinblick auf ihre gesellschaftlichen, epistemologischen und ethischen Bedingungen (Chittenden, 2018). Die skulpturale Malerei in VR wird so zur künstlerischen Forschung in Echtzeit – eine multisensorische Praxis zwischen Erkenntnis und Erfahrung, Körper und Interface, Affekt und Reflexion.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 **Engagement:** Stärkung der Fähigkeit, digitale Technologien zur kollaborativen Unterrichtsentwicklung und zum fachlichen Austausch einzusetzen
- 2 **Resources:** Kritische Reflexion digitaler Materialien im Kontext bildnerischer, immersiver Lernumgebungen
- 3 **Teaching:** Vermittlung von Strategien, um digitale Medien gezielt zur Gestaltung kooperativer Lehr-Lernprozesse einzusetzen
- 4 **Empowering:** Förderung der Entwicklung didaktischer Szenarien, die zu selbstbestimmtem und reflexivem Handeln befähigen
- 5 **Digital Competence:** Unterstützung der Lehrkräfte, die Schüler:innen im kritischen, ethisch reflektierten Umgang mit digitalen Medien und virtuellen Identitäten anzuleiten

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Souveräner Umgang mit Datensicherheit und Medienethik: Teilnehmende sollten ein Bewusstsein für Datenschutz, Urheberrechte und ethische Aspekte im Umgang mit digitalen Medien besitzen.
- Reflexionsfähigkeit hinsichtlich digitaler Bildpraktiken: Erwartet wird die Fähigkeit, die Wirkung und Ästhetik digitaler Bildräume kritisch zu hinterfragen und medienkulturell einzuordnen.

### Kontaktmöglichkeit

Maja Dierich-Hoche  
Universität Potsdam  
dierich-hoche@uni-potsdam.de

**Mehr Informationen**



Kunst      5 Stunden      Präsenz      Workshop

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## (Deep)Dreams (Are Made of This) – Who am I to disagree?

**Zielgruppe:** Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II im Fachbereich Kunst, Berufsschule, Interessierte und Kunstvermittler:innen in der außerschulischen Kunst-/ Kulturvermittlung

**Inhaltsschwerpunkte:** Der Workshop fokussiert Erfahrungen mit der künstlerisch-ästhetischen Auseinandersetzung, konkret in Bezug auf Fake News und Audio-Video-Synchronisationspraktiken, die eine Schulung der Urteilsfähigkeit mitverhandeln und darüber hinaus eine Erweiterung eines gegenwartsbezogenen Kunstunterrichts anstreben. Ausgehend von den künstlerischen Arbeiten von Bjørn Melhus und Hito Steyerl **komponieren Sie Ihre eigene individuelle Bildwelt vom „Schnipsel“** (Poor Image, Found Footage, abgefilmten Piece) herleitend, indem Sie mithilfe von Humor, Ironie, Wiederholungen oder Verfremdung die ursprüngliche Erzählspur verlassen und stattdessen die Fantasie anregen, um so etwas Neues, Anderes zu erzeugen.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 **DigComp 5.3 Kreativer Gebrauch von digitalen Technologien** (Vuorikari et al., 2022): Lehrkräfte explorieren KI-Tools und wenden diese in künstlerisch-praktischen Prozessen an.
- 2 **DigCompEdu 1.3 Reflektierte Praxis** (Redecker, 2017): Lehrkräfte reflektieren ihren Unterricht im Rahmen einer professionellen Praxisgemeinschaft.
- 3 **DigCompEdu 3.1 Lehren** (Redecker, 2017): Lehrkräfte entwickeln Lern-Lehr-Szenarien zu Poor Image, Fake, digitalen Bildpraktiken u. a. mit KI, Video, Sound und Found Footage. Sie unterstützen und begleiten künstlerische Prozesse von Schüler:innen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Ideal wäre ein zeitgenössischer Kunstbegriff, der sich kritisch mit gesellschaftlichen Verfasstheiten auseinandersetzt.
- Hilfreich ist ein grundsätzlich diskriminierungskritisches und kritisch-reflexives Verständnis von Bildung und Wissensvermittlung von Kunst aus.

### Kontaktmöglichkeit

Dr.in Antje Winkler  
Universität Potsdam  
Fachbereich Kunstpädagogik  
Antje.Monika.Winkler@uni-potsdam.de

**Mehr Informationen**



Kunst

6 Stunden

Präsenz/Blended Learning

Workshop

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Die Mensch-Maschine-Relation am Beispiel von „Deep Dream“ und „surrealistische Träume“

**Zielgruppe:** Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II aus dem Fachbereich Kunst, Lehrende und Vermittler:innen in der kulturellen oder medienpädagogischen Bildung

**Inhaltsschwerpunkte:** Der Workshop untersucht die Beziehung zwischen menschlicher Vorstellungskraft und maschineller Bilderzeugung durch Künstliche Intelligenz am Beispiel von Google Deep Dream. Ausgangspunkt ist eine Bildanalyse, gefolgt von einer gestalterischen Aufgabe, in der eigene abstrakte Bildausschnitte gesucht, interpretiert und künstlerisch überarbeitet werden. Dabei werden technische Grundlagen wie Convolutional Neural Networks vermittelt und kritisch reflektiert. Ziel ist es, das Prinzip der Mustererkennung künstlerisch zu erforschen und die Grenzen maschineller Kreativität sichtbar zu machen. In einem abschließenden Reflexionsprozess werden Unterschiede zwischen menschlichem und maschinellem Denken analysiert sowie mögliche Vorurteile (Bias) in KI-Systemen thematisiert. Surrealistische Verfahren dienen dabei als kreative Strategie zur Öffnung von Wahrnehmung und Deutung.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 3.1 Planung kreativer, KI-bezogener Lernaktivitäten
- 2 3.2 Digital gestützter Unterricht
- 3 3.3 Förderung kollaborativen Lernens
- 4 4.1 Bewertung individueller digitaler Bildprodukte
- 5 6.1 Förderung von Medienkompetenz durch kritische Reflexion KI-basierter Bilderzeugung
- 6 6.4 Thematisierung der gesellschaftlichen Auswirkungen algorithmischer Systeme

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Grundkenntnisse im Umgang mit digitalen Tools (z. B. Bildanzeige, Plattformen)
- Fachdidaktische Erfahrung in gestalterischen Prozessen
- Offenheit für KI- und Medienthemen
- Erste Einblicke in die Funktionsweise von KI (z. B. Mustererkennung) sowie Erfahrungen mit reflexiven oder projektorientierten Unterrichtsformen sind hilfreich.

### Kontaktmöglichkeit

Dr.in Antje Winkler  
Universität Potsdam  
Fachbereich Kunstpädagogik  
Antje.Monika.Winkler@uni-potsdam.de

**Mehr Informationen**



Kunst

12 Stunden

Präsenz/Blended Learning

Fortbildungsreihe mit 3 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Stecksystem – Daten, Algorithmen und KI in der Fusion Kitchen

**Zielgruppe:** Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II aus dem Fachbereich Kunst

**Inhaltsschwerpunkte:** Im Zentrum stehen die ästhetische Auseinandersetzung mit Daten, die Reflexion über KI-Systeme sowie das kreative Arbeiten mit digitalen und analogen Mitteln. In drei Modulen – „Datenportrait“, „FusionKitchen“ und „Datenfresser“ – erleben die Teilnehmenden, wie künstlerische Strategien wie Collage, Transformation und Rollenspiel genutzt werden können, um Prinzipien von Datensammlung, Mustererkennung und maschinellem Lernen zu vermitteln. Ziel ist es, Lernende zur kritischen und gestaltenden Auseinandersetzung mit digitalen Technologien zu befähigen.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

Die Fortbildung stärkt lehrerseitige Kompetenzen gemäß DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 3.1 und 3.2 Kreative Nutzung digitaler Medien für daten- und KI-bezogenen Kunstunterricht
- 2 3.3 Gezielte Förderung kollaborativer Lernprozesse
- 3 4.1 Reflexion über maschinelle Bildproduktion
- 4 6.1 und 6.4 Vermittlung kritischer Medienkompetenz, insbesondere zur gesellschaftlichen Wirkung algorithmischer Systeme

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Grundlegende digitale Kompetenzen im Umgang mit Präsentationstools, Bildrecherche und einfachen KI-Anwendungen
- Erfahrungen im künstlerisch-gestalterischen Arbeiten
- Offenheit für interdisziplinäre Zugänge zu Medien und Technologie

### Kontaktmöglichkeit

Dr.in Antje Winkler  
Universität Potsdam  
Fachbereich Kunstpädagogik  
Antje.Monika.Winkler@uni-potsdam.de

**Mehr Informationen**



Kunst      4–6 Stunden      Präsenz      Workshop

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Mobile-Eye-Tracking – Sehen und Verstehen ungegenständlicher Plastik im Kunstunterricht

**Zielgruppe:** Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II im Fach Kunst, Fachberater:innen, Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** Seit Beginn des 20. Jahrhunderts vollzog sich in der Bildhauerei ein grundlegender Wandel, dessen Höhepunkt die documenta 2 (1959) markierte: Das geschlossene Körpervolumen wurde durch die „geformte Leere“ abgelöst. Die ungegenständliche Plastik öffnet sich zum Raum hin und ist nun derart komplex gestaltet, dass sie mitnichten auf eine einzige Schauseite zu reduzieren ist. Ihre Erschließung vollzieht sich im bewegten Hinsehen und der leiblich-räumlichen Erfahrung.

Basierend auf Mobile-Eye-Tracking-Studien mit Schüler:innen, aufbereitet als digitale Videovignetten, wird im Workshop reflektiert, wie räumliche Übergänge, Brüche und Freiräume durch gezieltes Umschreiten und physisches Annähern bewusst erlebt werden und sich ein umfassenderes Verständnis dieser Kunst herausbildet (Lauschke, 2019). Analysemodelle, Materialien und bewegungsbasierte Lernsettings vermitteln praxiswirksame Kompetenzen zu Wahrnehmungs- und Verstehensprozessen, um den reflexiven, körperlich eingebundenen Umgang mit plastischen Objekten nach 1945 im Kunstunterricht zu fördern (Hörnak, 2017).

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis:** Die Lehrkräfte können Wahrnehmungsprozesse, die mithilfe von Mobile-Eye-Tracking-Videovignetten sichtbar gemacht werden, analysieren und reflektieren.
- 2 **3.1 Lehren:** Basierend auf Erkenntnissen aus mobilem Eye-Tracking, können die Lehrkräfte bewegungsorientierte Lernsettings zur ästhetischen Erfahrung plastischer Objekte gestalten.
- 3 **4.2 Feedback geben und 5.1 Zugänglichkeit und Inklusion:** Gestützt auf mobile Eye-Tracking-Daten können die Lehrkräfte Rückmeldestrategien zu individuellen Wahrnehmungswegen entwickeln und dabei unterschiedliche Ausgangslagen und Bewegungsmuster der Schüler:innen berücksichtigen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Grundlegendes Verständnis für ästhetische Wahrnehmungsprozesse im Kunstunterricht
- Kenntnisse zu digitalen Studienformaten sind nicht notwendig. Reflexions- und Transferbereitschaft stehen im Vordergrund.
- Freude am Erproben und Reflektieren neuer, das Schauen und Agieren im Raum erforschender Experimente

### Kontaktmöglichkeit

Dr. Martina Ide, Dr. Nick Böhnke  
Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Fachdidaktik Kunst  
ide@kunstgeschichte.uni-kiel.de, boehnke@kunstgeschichte.uni-kiel.de

Mehr Informationen



Kunst

3 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung mit Online-Weiterbildungskurs

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Glitch the (Teacher's) Body: Hand, Werk und Zeug für einen transformativen Kunstunterricht

**Zielgruppe:** Lehrkräfte für Bildende Kunst, Kunst & Gestaltung, Künstlerische Erziehung an allen Schulformen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildung setzt sich zum Ziel, digital vermittelte Körperkulturen zu diskutieren, Implikationen für den eigenen Kunstunterricht transformierend mitzunehmen und eingeschriebene Sichtweisen auf Körper aufzubrechen: PLEASE DISTURB!

Anhand eines kurzen Lernvideos besprechen wir zunächst:

- Körperbilder und wie sie auf uns wirken
- wie wir den eigenen Körper wahrnehmen
- ausgewählte digitale Phänomene und Kontexte, z. B. wie Influencer:innen oder VTuber:innen unmittelbaren Einfluss auf Körperpraktiken haben
- welche Erfahrungen bzw. Beobachtungen die Lehrkräfte bereits bei ihren Schüler:innen gemacht haben. Anschließend wollen wir digitale KörperBILDER selbst inszenieren, um ein Gespür für analoge leibigeine Ausübung und digitale körperliche Ausstellung zu bekommen. Mit diesen Studien soll in einem dritten Schritt in einer „Körperwerkstatt“ mehrschichtig gearbeitet werden. Im Zentrum stehen Bildverfremdungsstrategien, bei denen sowohl Kohle und Acryl als auch die Panorama-Funktion der Handykamera, Handscanner und Bildbearbeitungs-Apps zum Einsatz kommen.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 Kritisch über die eigene digitale und pädagogische Praxis reflektieren
- 2 Eine kontinuierliche Ausweitung und Verbesserung des eigenen Repertoires an digitalen pädagogischen Praktiken anstreben
- 3 Nutzung des Internets zur Aktualisierung eigener fachspezifischer Kompetenzen
- 4 Nutzung von Weiterbildungsangeboten online, z. B. Video-Tutorials, MOOCs etc.
- 5 Nutzung von digitalen Medien und Lernumgebungen, um Kolleg:innen auf Weiterbildungsmöglichkeiten aufmerksam machen zu können

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Navigation in und durch soziale Medienplattformen
- Suchanfragen in digitalen Suchmaschinen speziell im Kontext der Bildersuche stellen und Ergebnisse sortieren können
- Umgang mit digitalen Geräten, Ressourcen und digitalen Informationsstrategien
- Erstellen von Audio-, Videoaufnahmen oder Fotos zur Dokumentation von Lernfortschritten und -ergebnissen

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Andreas Brenne, Niklas Washausen  
Universität Potsdam  
andreas.brenne@uni-potsdam.de, niklas.washausen@uni-potsdam.de

Mehr Informationen



Kunst

5 Stunden

Präsenz

Fortbildungsreihe mit 2 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Google Arts and Culture: Plattformbasierte Kunstpädagogik am Bildschirm

**zielgruppe:** Kunstlehrkräfte der Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Plattform *Google Arts & Culture* (GA&C) verfolgt das Ziel, einen niederschwelligen digitalen Zugang zu musealen Sammlungen und künstlerischen Inhalten zu ermöglichen. Zu den Kernfunktionen gehören systematische Sammlungen, die Verschlagwortung von Kunststilen, Künstler:innen, Materialien, sowie kuratierte Themenbereiche, Augmented Reality und KI-basierte Spiele und Bildgenerierung. In Auseinandersetzung mit GA&C als digitalem, algorithmisch organisiertem „Gedächtnis“ der Kunstgeschichte stehen Fragen nach Kanonisierung, Sichtbarkeit und der Relevanz digitaler Praktiken für kunstpädagogische Bildungsprozesse im Fokus. Dementsprechend wird GA&C nicht nur als ästhetisches und didaktisches Werkzeug, sondern als kritischer Untersuchungsgegenstand im Kontext digitaler Kunstvermittlung genutzt. Kunstpädagog:innen stehen vor der Aufgabe Schüler:innen in der Navigation durch postdigitale Bildwelten zu begleiten, um ästhetische Bildung situiert, kritisch und handlungsorientiert zu gestalten.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 Lehrkräfte vertiefen ihr Verständnis für kulturelle, gesellschaftliche und bildungstheoretische Dimensionen der Postdigitalität.
- 2 Teilnehmende erarbeiten eine kritische Analyse plattformbasierter, algorithmisch strukturierter Bildarchive im Hinblick auf Kanonbildung, Sichtbarkeit, Differenz und ästhetische Deutungsmuster.
- 3 Lehrkräfte lernen, digitale Plattformen in den Unterricht zu integrieren und entwickeln eigene Unterrichtsimpulse zu ästhetischer Urteilsbildung, Medienkompetenz und kultureller Teilhabe.
- 4 Lehrkräfte erweitern ihre Kompetenz bei der Vermittlung von Augmented Reality, sowie KI-gestützten Funktionen wie Filter- und Bildgenerierungstools und interaktiven kunstbezogenen Spielen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Grundlagen kunstpädagogischer Theorie und Praxis
- Erste Erfahrungen im Umgang mit digitalen Medien im Unterricht
- Medienpädagogisches Orientierungswissen
- Offenheit für kulturtheoretische und diskursive Zugänge
- Interesse an didaktischer Entwicklung und kollegialem Austausch

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Michaela Kaiser, Marion Seiler  
Carl von Ossietzky Universität Oldenburg  
michaela.kaiser@uni-oldenburg.de, marion.seiler@uni-oldenburg.de

**Mehr Informationen**



Medienbildung

9–12 Stunden

Online/asynchron

Fortbildung mit 5 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## lernen:next-level

# Game-based Learning im Unterricht anwenden

**Zielgruppe:** Lehrkräfte aller Schulformen und Fächer, die Game-based Learning (GBL) als digital gestützte Lehrmethode kennenlernen möchten

**Inhaltsschwerpunkte:** Diese Fortbildung führt Lehrkräfte in Game-based Learning ein und begleitet sie von der Theorie bis zur Integration in den eigenen Unterricht. Zunächst werden die Grundlagen von GBL definiert. Anschließend erfolgt eine kritisch-konstruktive Auseinandersetzung mit gängigen Mythen bzw. berechtigten Hürden beim Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht. Diese werden anhand wissenschaftlicher Erkenntnisse eingeordnet. Zudem werden die vielfältigen Potenziale von GBL beleuchtet. Dabei ermöglichen optionale Module die Anpassung an individuelles Vorwissen.

Die Teilnehmenden erarbeiten Kriterien zur Auswahl geeigneter digitaler Spiele. Sie machen sich mit didaktischen Planungsmodellen für deren sinnvolle Integration in den Unterricht vertraut. Ein starker Fokus liegt auf der Entwicklung eigener Unterrichtsideen.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

Die Fortbildung stärkt Lehrkräftekompetenzen gemäß dem europäischen Rahmenplan für digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu, Redecker, 2017):

- 1 2.1 Auswahl und Bewertung digitaler Spiele als Lernressourcen
- 2 3.1 und 3.2 Didaktische Planung und Durchführung von GBL im Unterricht
- 3 3.4 und 5.3 Förderung von Motivation und selbstreguliertem Lernen durch GBL
- 4 5.2 und 5.3 Einsatz von GBL zur Förderung überfachlicher Kompetenzen

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Vorausgesetzt werden grundlegende Kenntnisse im Umgang mit Computern, Webbrowsersn und dem Internet.
- Spezifisches Vorwissen zu Game-based Learning ist nicht erforderlich. Wichtig sind Offenheit für digital gestützte Lehrmethoden und die Bereitschaft, sich aktiv mit den Inhalten und Aufgaben auseinanderzusetzen.
- Interesse und Erfahrungen mit Videospielen sind von Vorteil, werden aber nicht vorausgesetzt.

### Kontaktmöglichkeit

Kevin Birkefeld, Sophie-Louise Wagner, Prof. Dr. Steve Nebel  
Universität Potsdam  
birkefeld@uni-potsdam.de, sophie-louise.wagner@uni-potsdam.de,  
steve.nebel@uni-potsdam.de

### Mehr Informationen



Sport

6 Stunden

Digital

Fortbildungsreihe mit 3 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Körper in Sozialen Medien – Zwischen Inspiration und Druck

**Zielgruppe:** Lehrkräfte des Faches Sport aller Schulformen und Schulstufen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Online-Fortbildung thematisiert propagierte Körperverständnisse in Bewegungspraktiken auf Sozialen Medien. In drei Modulen erhalten Lehrkräfte fachübergreifendes und fachspezifisches Wissen zu Körperverständnissen, Sozialen Medien und deren Auswirkungen auf Lernende. Die Inhalte werden praxisnah reflektiert und mit einer erprobten Unterrichtssequenz verknüpft, die aus drei aufeinander aufbauenden Einheiten besteht. Lehrkräfte erhalten somit konkrete Impulse für ihren Unterricht. Am Ende sind sie in der Lage, ihr eigenes Körperverständnis zu reflektieren, das Mediennutzungsverhalten von Lernenden sowie deren (veränderte) Umgangsweisen mit Sport und Körperlichkeit zu verstehen sowie den Einfluss von (Fitness)-Influencer:innen einzuordnen. Auf dieser Grundlage können sie mediale Körperbilder fachlich fundiert analysieren, kritisch thematisieren und altersgerecht im Sportunterricht integrieren.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis:** Lehrkräfte reflektieren und entwickeln ihre eigene pädagogische Praxis weiter – insbesondere im Hinblick auf vermittelte Körperbilder in medialen Lernkontexten.
- 2 **5.3 Aktive Beteiligung der Lernenden:** Lehrkräfte erwerben die Kompetenz, Unterrichtseinheiten zum Thema „Körperbilder in sozialen Medien“ methodisch didaktisch so anregend zu gestalten, dass sie durch dialogische Methoden und reflexive Auseinandersetzung die aktive Beteiligung der Lernenden fördern.
- 3 **6.1 Informations- und Medienkompetenz:** Lehrkräfte stärken die Analyse- und Urteilskompetenz der Lernenden, damit diese die Wirkung medial vermittelter Körperbilder systematisch analysieren und ihre Wirkung kritisch einordnen können.
- 4 **6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit Digitalen Medien:** Lehrkräfte erwerben die Fähigkeit, den verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien im Unterricht zu thematisieren und dabei eine sichere, wertschätzende Lernumgebung zu fördern, in der sich Schüler:innen kritisch und reflektiert mit digitalen Inhalten auseinandersetzen können.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Es wird ein Basisverständnis sportpädagogischer Konzepte sowie Offenheit für medienpädagogische Fragestellungen vorausgesetzt.
- Lehrkräfte brauchen keine grundlegenden Kenntnisse in der Nutzung Sozialer Medien.

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Esther Pürgstaller  
Universität Potsdam  
Fachdidaktik Sport  
esther.puergstaller@uni-potsdam.de

**Mehr Informationen**



Sport

3 x 3 Stunden

Präsenz + Selbstlernmaterialien

Fortbildungsreihe mit 3 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIGIPROSMK

## Virtual Reality im Schulsport: Nähe-Distanz-Verhältnisse und bewegte Körper

**Zielgruppe:** Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II im Bereich Sport; auch fächerübergreifend

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildungsreihe thematisiert den Einsatz von Virtual Reality (VR) mit Fokus auf das Fach Sport.

1. Modul „Grundlagen“: Neben einer Begriffsbestimmung und technischen Kernelementen geht es um eine Auseinandersetzung mit den infrastrukturellen, plattformökonomischen und datenschutzrechtlichen Bedingungen von VR. Eine Handreichung informiert zudem über technische und organisatorische Aspekte zum unterrichtspraktischen Einsatz von VR sowie über eine pädagogisch sensibilisierte Begleitung der Lerngruppe.
2. Modul „Nähe und Distanz“: Die Antinomie von Nähe und Distanz wird erfahrbar gemacht und ihre besondere Bedeutung in der VR sowie im hybriden Raum im Abgleich mit bekannten Konventionen reflektiert, so dass pädagogische Herausforderungen und Potenziale bei der Nutzung von VR im (Sport-)Unterricht deutlich werden.
3. Modul „Bewegte Körper in, mit und durch VR“: Das Modul informiert über und sensibilisiert für die Rolle des Körpers, Körperdarstellungen und -inszenierungen in VR, VR-Technik und Interaktionsformen mit VR sowie Bewegungsexploration und das Anregen neuer Bewegungserfahrung durch VR.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis:** Lehrkräfte können ihre eigene digitale pädagogische Praxis selbstkritisch reflektieren und aktiv weiterentwickeln.
- 2 **2.1 Auswählen digitaler Ressourcen:** Lehrkräfte können geeignete VR-bezogene Lehr- und Lernressourcen identifizieren, auswerten und auswählen. Sie können dafür Lernziele, Kontext, den didaktischen Ansatz sowie die Lerngruppe berücksichtigen.
- 3 **5.1 Digitale Teilhabe:** Lehrkräfte können gewährleisten, dass alle Lernenden, auch solche mit besonderen Bedürfnissen, Zugang zu den eingesetzten digitalen Medien und Lernaktivitäten haben. Sie können die Vorkenntnisse und Fähigkeiten der Lernenden berücksichtigen, sowie kontextbezogene, physische oder kognitive Einschränkungen bei der Mediennutzung bedenken.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- O Erfahrung im Umgang mit anderen digitalen Endgeräten erleichtert den Einstieg.

### Kontaktmöglichkeit

Dr. des. Nicola Przybylka, Dr. Sebastian Salomon, Prof. Dr. David Wiesche  
Universität Duisburg-Essen  
Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften  
nicola.przybylka@uni-due.de, sebastian.salomon@uni-due.de,  
david.wiesche@uni-due.de

**Mehr Informationen**



Sport

10–30 Stunden

Blended Learning

Modulare Fortbildung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS MOBAK-DIGIKO

# Digital gestützte Diagnostik und Förderung motorischer Basiskompetenzen von Kindern im Sportunterricht

**Zielgruppe:** Lehrkräfte im Fach Sport an Grundschulen

**Inhaltsschwerpunkte:** Ein Ziel des Sportunterrichts in der Grundschule besteht in der Förderung elementarer Bewegungskompetenzen. Vor diesem Hintergrund gewinnen wissenschaftlich fundierte Konzepte wie die motorischen Basiskompetenzen (MOBAKs) zunehmend an Bedeutung. MOBAKs gelten als funktionale, kontextabhängige Leistungsdispositionen, die Kinder dazu befähigen, typische Anforderungen der Bewegungs-, Spiel- und Sportkultur zu bewältigen (Herrmann & Gerlach, 2020). Für die MOBAK-Diagnostik stehen altersdifferenzierte Testinstrumente (u. a. Herrmann, 2018) und die MOBAK-App (Lüthy et al., 2025) zur Verfügung. Zur Qualifizierung von Lehrkräften für die digital gestützte Diagnostik und Förderung motorischer Basiskompetenzen im Sportunterricht wurde ein modulares Fortbildungskonzept im Blended-Learning-Format entwickelt und erprobt. Die Module können einzeln oder in Kombination durchlaufen werden.

**Modul 1 (ca. 10 Stunden):** Im Fokus steht der Erwerb digitaler und diagnostischer Kompetenzen von Sportlehrkräften.

**Modul 2 (ca. 20 Stunden):** Aufbauend auf Modul 1 werden digitale und planungsbezogene Kompetenzen vermittelt – insbesondere im Hinblick auf die Arbeit mit Lernaufgaben und den Einsatz der MOBAK-App zur Unterrichtsplanung.

## Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

Die Fortbildung adressiert ausgewählte digitalisierungsbezogene Kompetenzen von (angehenden) Lehrkräften im Fach Sport an Grundschulen, die im Kompetenzmodell DigCompEdu (Redecker, 2017) berücksichtigt sind:

- 1 **Professionelles Engagement:** Reflexion der eigenen Entwicklung digitaler pädagogischer Praxis
- 2 **Digitale Ressourcen:** Auswahl, Erstellung, Bearbeitung, Management und Teilen digitaler Ressourcen
- 3 **Lehren und Lernen:** individualisierte und evidenzbasierte Förderung von MOBAKs
- 4 **Digital gestütztes Assessment:** formative und summative Diagnostik; Planung und Feedback zum App-basierten Förderkonzept

## Vorwissen der Lehrkräfte

Für die Teilnahme an der Fortbildung ist kein spezifisches Fachwissen erforderlich. Von Vorteil ist Basiswissen zu folgenden Themen:

- Motorische Entwicklung im Kindesalter
- Curriculare Vorgaben für das Fach Sport in der Grundschule
- Diagnostik und Förderung motorischer Leistungsdispositionen

## Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Erin Gerlach  
Universität Hamburg  
Professur für Bewegungs- und Sportpädagogik  
mobak.bw@uni-hamburg.de

**Mehr Informationen**



Sport

4 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

## Digitale Medien im Sportunterricht: Experimentieren, Explorieren und Kreieren im Tanz

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I & II an allen weiterführenden Schulen

**Inhaltsschwerpunkte:** In der Fortbildung erwerben Lehrkräfte digitale Kompetenzen, die sie befähigen, virtuelle Lernräume eigenständig zu nutzen und VR-gestützte Bewegungsangebote kreativ und didaktisch fundiert zu gestalten. Dabei reflektieren sie sowohl die Potenziale als auch die Herausforderungen immersiver Medien für das Körpererleben im schulischen Sportunterricht (KMK, 2016; Huwer et al., 2019). Digitale Medien, insbesondere VR, eröffnen geschützte Erfahrungsräume, die kreative, subjektorientierte Bewegungserfahrungen fördern und die Dekonstruktion normativer Körperbilder unterstützen (Howahl & Kieltyka, 2023; Rudi, 2021). Der immersive Charakter dieser Technologien unterstützt die Förderung sensomotorischer Wahrnehmung und Selbstreflexion. Die Fortbildung vermittelt den Lehrkräften neben technischen Fertigkeiten auch pädagogisch-didaktische Handlungskompetenzen, um VR-Anwendungen im Unterricht lernförderlich einzusetzen und so zur Persönlichkeitsentwicklung sowie zu einem positiven Körpererleben der Schülerinnen und Schüler beizutragen.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

In der Fortbildung erwerben Lehrkräfte digitale Kompetenzen entsprechend dem DigCompEdu-Rahmen (Redecker, 2017):

- 1 **Berufliches Engagement:** Lehrkräfte erweitern ihre Fähigkeiten zur selbstständigen Nutzung digitaler Werkzeuge.
- 2 **Digitale Ressourcen:** Lehrkräfte lernen, VR-Anwendungen didaktisch aufzubereiten und kreativ in Bewegungsangebote zu integrieren.
- 3 **Lehren und Lernen:** Lehrkräfte können Methoden entwickeln, um immersive Lernräume lernförderlich und inklusiv zu gestalten.
- 4 **Evaluations-Kompetenz:** Lehrkräfte lernen, Lernprozesse digital zu beobachten und zu evaluieren.
- 5 **Lernendenorientierung:** Lehrkräfte fördern die Medienkompetenz ihrer Schüler:innen und unterstützen sie in der selbstbestimmten Nutzung digitaler Räume für kreative Körpererfahrungen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Keine Vorkenntnisse im Umgang mit VR-Technologien erforderlich

### Kontaktmöglichkeit

Luisa Heyn, Dr. Helena Rudi  
Johannes Gutenberg-Universität Mainz  
Institut für Sportwissenschaft  
luheyn@uni-mainz.de, hrudi@uni-mainz.de

**Mehr Informationen**



EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

# Gesundheitsbildung im Sportunterricht im Kontext der Digitalisierung

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I an Mittleren Schulformen und Gymnasien

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildungsreihe wurde im Teilprojekt KuMuS-ProNeD Koblenz im Fach Sport, das dem Netzwerk Fortbildungen des Gesamtprojektes KuMuS-ProNeD angehört, von Wissenschaftler:innen, Lehrkräftebildner:innen und Lehrkräften entwickelt.

**Modul 1:** Gesundheitsbildung im Sportunterricht im Kontext der Digitalisierung

**2 Stunden****Selbstlernmodul****VA-Nr.: 25KOVSGB01**

Aufzeigen von Chancen und Herausforderungen digitaler Medien für Alltag und Gesundheit Heranwachsender. Anbahnung einer digitalisierungssensiblen Gesundheitsbildung im Sportunterricht.

**Modul 2:** Fitness-Workouts auf Social-Media-Plattformen im Sportunterricht kritisch-reflexiv einsetzen

**6 Stunden****Präsenz-Modul am 18.11.2025 In Koblenz****VA-Nr.: 25KOVSGB02**

Anhand einer ausgearbeiteten Unterrichtsreihe lernen Sie, Schüler:innen zur kritischen Bewertung und eigenen Gestaltung von Fitness-Workouts auf Social Media anzuleiten.

**Modul 3:** Reflexion des Transfers von Modul 1 & 2 in den eigenen Unterricht

**1,5 Stunden****Online-Modul, synchron , Frühjahr 2026**

Im Austausch mit Kolleg:innen reflektieren Sie den Praxistransfer aus Modul 1 & 2 und entwickeln Lösungen für mögliche UmsetzungsbARRIEREN.

Die Module sind über das Portal <https://evewa.bildung-rp.de/veranstaltungskatalog> zu buchen.

## Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1** **1.3 Reflektierte Praxis:** Sie analysieren und entwickeln den Einsatz digitaler Medien im gesundheitsbezogenen Sportunterricht weiter.
- 2** **3.4 Selbstgesteuertes Lernen:** Sie unterstützen Lernende bei der Planung, Reflexion und Dokumentation ihres Lernens.
- 3** **6.1 Informations- und Medienkompetenz:** Sie befähigen Schüler:innen, Fitnessinhalte kritisch zu bewerten und eigene Videos zu gestalten

## Kontaktmöglichkeit

Fortbildungen: Regina Fink, Unterrichtsreihe: Brit Teutemacher  
Universität Koblenz, Universität Tübingen  
utsch@uni-koblenz.de, brit.teutemacher@uni-tuebingen.de

**Mehr Informationen**

Sport

1,5 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

## Gesundheitsförderung im Sportunterricht mit digitalen Medien

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I & II an allen weiterführenden Schulen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Digitalisierung aller Lebensbereiche bietet Lehrkräften zahlreiche neue Möglichkeiten bei der Gestaltung ihres Unterrichts. Auch im Sportunterricht sind die Lehrkräfte dazu angehalten, digitale Medien für effizientere Lehr-Lern-Prozesse zu nutzen (Kultusministerkonferenz, 2021). Tablets, Smartphones und Wearables können vielseitige Möglichkeiten für Lehrkräfte und Schüler:innen im Sportunterricht bieten (Knoke et al., 2022). Die Fortbildung verfolgt das Ziel, digitale Endgeräte als Mittel zur Gesundheitsförderung von Schüler:innen zu verwenden, beispielsweise durch eine Verbesserung der Motivation, eine Erhöhung der körperlichen Aktivität (Knoke et al., 2024) oder eine Stärkung der Gesundheitskompetenz (Baumann et al., 2022). Neben einer Einführung in den aktuellen Forschungsstand wird es eine praktische Workshop-Phase geben.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 **2.1 Auswählen digitaler Ressourcen und 2.2 Erstellen und Anpassen digitaler Ressourcen:** Die Sportlehrkräfte können digitale Ressourcen selbst auswählen und für ihren Unterricht anpassen.
- 2 **3.1 Lehren:** Die Lehrkräfte sind in der Lage, mithilfe digitaler Medien zu lehren und ihre Unterrichtseinheiten damit effektiver zu gestalten.
- 3 **3.4 Selbstgesteuertes Lernen:** Die Sportlehrkräfte können den Schüler:innen im Sportunterricht Zeit zum selbstgesteuerten Lernen mit digitalen Technologien bieten.
- 4 **5.2 Differenzierung und Individualisierung:** Digitale Medien ermöglichen eine Individualisierung, welche den Lehrkräften nähergebracht wird, sodass individuelle Lernwege im Sportunterricht ermöglicht werden können.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Der bisherige Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht ist keine Voraussetzung.
- Der sichere Umgang mit Tablets, Smartphones und ggf. Trackern ist von Vorteil.

### Kontaktmöglichkeit

Carolin Knoke  
Karlsruher Institut für Technologie  
Institut für Schulpädagogik und Didaktik  
carolin.knoke@kit.edu

**Mehr Informationen**



Sport

1,5 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung oder Reihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS KUMUS-PRONED

## E-Portfolio zur Förderung motorischen Lernens

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I & II an allen weiterführenden Schulen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Digitalisierung der Schullandschaft bringt auch für den Sportunterricht neue Herausforderungen und Chancen mit sich (Kultusministerkonferenz, 2021). So bietet der Einsatz von Videos die Möglichkeit, motorisches Lernen im Sportunterricht zu unterstützen (Mödinger et al., 2022). Neben lehrerzentrierten Varianten geben jüngste Untersuchungen nun Hinweise, wie motorisches Lernen auch stärker selbstorganisiert – also eigenverantwortlich – durch Schüler:innen im Unterricht erfolgen kann (Mödinger et al., 2024). Die Fortbildung illustriert auf Grundlage dieser Erkenntnisse eine Umsetzungsmöglichkeit mittels E-Portfolio und gibt einen Überblick, wie Feedbackprozesse gestaltet werden sollten, um das Bewegungslernen bestmöglich zu unterstützen (Blischke et al., 1999; Wulf, 2013; Zetou et al., 2009).

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis, 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen und 3.1 Lehren:** Lehrkräfte reflektieren den Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht und setzen diese zielgerichtet ein.
- 2 **3.4 Selbstgesteuertes Lernen:** Lehrkräfte fördern selbstgesteuertes Lernen und unterstützen Lernende bei Planung, Reflexion und Dokumentation durch digitale Technologien.
- 3 **4.1 Lernstand erheben:** Lehrkräfte nutzen digitale Medien, um Lernstände zu erfassen, Beurteilungsformate zu erweitern und Leistungen angemessen zu bewerten.
- 4 **5.3 Aktive Einbindung der Lernenden und 6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien:** Lehrkräfte erwerben die Fähigkeit, den Lernerfolg der Schüler:innen durch den zielgerichteten Einsatz digitaler Medien zu optimieren.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Der **Einsatz digitaler Medien** im eigenen Sportunterricht ist keine zwingende Voraussetzung, Erfahrung erleichtert jedoch die Implementierung.
- Ein **sicherer Umgang mit dem Tablet** (Videoanalyse, Screenshot, Spiegelung von Inhalten über Beamer) ist vorteilhaft.
- **Grundlegende Fertigkeiten an Laptop und PC** (Textverarbeitung, Fotobearbeitung) wären wünschenswert.

### Kontaktmöglichkeit

Dr. Moritz Mödinger  
Karlsruher Institut für Technologie  
Institut für Sport und Sportwissenschaft  
moritz.moedinger@kit.edu



Sport

Präsenz/online

Modulare Fortbildungsreihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## Digitalisierung und Sport in der Lehrer:innen-bildung

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte aller Schulformen, Primarstufe und Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** Der Verbund Com<sup>e</sup>Sport widmet sich der Frage, wie Sportunterricht im digitalen Zeitalter zukunftsfähig gestaltet werden kann. In einem bundesweiten Netzwerk von Expert:innen aus elf Universitäten entwickeln wir in fünf Community Networks (Com<sup>e</sup>Nets) systematisiert Fortbildungsmodule, die sowohl den gezielten Einsatz digitaler Tools als auch Themen wie Diversität, Körperfilder und Inklusion adressieren. Dabei verbinden wir technologische Innovationen mit sportpädagogischer Expertise. Unser Ansatz fördert die Fähigkeit von Lehrkräften, digitale Medien didaktisch sinnvoll einzusetzen und Schüler:innen dabei zu unterstützen, reflektierte, kompetente und verantwortungsbewusste Nutzer:innen digitaler Technologien zu werden. In Com<sup>e</sup>Sport entstehen 15 Fortbildungsmodule, die auf wissenschaftlicher Basis und praxisnahen Erprobungen beruhen. Unsere Fortbildungen tragen zur nachhaltigen Verankerung digitalisierungsbezogener Kompetenzen im Schulsport bei und unterstützen eine chancengerechte sowie diversitätssensible Bildung. Details zu den einzelnen von den Com<sup>e</sup>Nets ausgearbeiteten Fortbildungen finden Sie in dieser Broschüre.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 In den Com<sup>e</sup>Sport-Fortbildungen erwerben Lehrkräfte Kompetenzen in den übergeordneten Bereichen **Digitale Ressourcen nutzen, Lehren und Lernen, Lernendenorientierung** sowie **Förderung der digitalen Kompetenzen der Lernenden** (DigCompEdu, Redecker 2017). Sie lernen, digitale Tools gezielt im bewegungsorientierten Unterricht einzusetzen, Lernprozesse differenziert zu gestalten und Schüler:innen zu einem kritischen und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu befähigen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Lehrkräfte sollten grundlegende Kenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten und Medien besitzen.
- Zudem werden grundlegende sportdidaktische Kompetenzen und Bewegungserfahrungen vorausgesetzt.

### Kontaktmöglichkeit

Dr. Julia Mierau  
Deutsche Sporthochschule Köln  
j.mierau@dshs-koeln.de

**Mehr Informationen**



EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## SPODigi-Tools: Digitale Helfer für den Sport

**zielgruppe:** Sportlehrkräfte aller Schulformen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Plattform SPODigi-Tools enthält Informationen zu 580 digitalen Werkzeugen für den Sportunterricht. Von Lernspielen und Bewegungs-Apps über Tools zur Unterrichtsorganisation bis hin zu webbasierten Anwendungen zur Trainingsplanung und Bewegungsanalyse werden verschiedenste Bereiche abgedeckt. Lehrkräfte werden durch strukturierte Suchfunktionen und praxisnahe Empfehlungen bei der Integration der digitalen Tools in verschiedene Unterrichtskontexte unterstützt. Mit einer Freitextsuche und Filtern kann die Treffermenge anhand von unterrichtsspezifischen Inhalten, Einsatzzwecken und Toolfunktionen sowie von anderen Kategorien wie Konnektivität und Kosten eingegrenzt werden. Zu den gefundenen Tools kann jeweils ein Steckbrief aufgerufen werden, in dem für Lehrkräfte wichtige Informationen mit Hilfe von Piktogrammen und kurzen Texten dargestellt werden. Die Entscheidung für oder gegen ein Tool kann zusätzlich mit einer Vergleichsansicht erleichtert werden. Die Möglichkeit Tools zu bewerten sowie die Kommentarfunktion bieten die Gelegenheit zu informellem kollegialem Austausch. Die inhaltliche Ausgestaltung der Filter basiert unter anderem auf Vorarbeiten, in deren Rahmen eine Befragung von Sportlehrkräften und -pädagogen zur Bedeutsamkeit von Toolfunktionen für den Sportunterricht durchgeführt wurde (Wibowo et al., 2023). Bei der Entwicklung und fortlaufenden Verbesserung der Plattform werden Theorien und eigene Untersuchungen zur Technikakzeptanz, eingebettet in einen Design-Research-Ansatz, berücksichtigt (Wibowo & Hofmann, 2024).

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 Der Suchbereich und die zu digitalen Tools auf der Plattform SPODigi-Tools enthaltenen Informationen sind an didaktisch-methodischen Prinzipien und Rahmenbedingungen des Sportunterrichts ausgerichtet. Dadurch unterstützt sie Lehrkräfte bei der Entwicklung grundlegender digitalisierungsbezogener Kompetenzen im schulischen Sportunterricht. Durch den Einsatz der Plattform bei der Auswahl von Tools für Planung, Durchführung und Evaluation des Sportunterrichts werden implizit Lernprozesse in allen digitalisierungsbezogenen Kompetenzbereichen angestoßen. Die integrierte Möglichkeit zum kollegialen Austausch kann informelle Lernprozesse begünstigen und die Innovationsbereitschaft im Kollegium fördern.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Für die Suche nach digitalen Werkzeugen auf der Plattform SPODigi-Tools sind grundlegende Kenntnisse im Umgang mit digitalen Endgeräten und Medien aufgrund des intuitiv gestalteten User-Interface der Plattform vollkommen ausreichend.
- Sportdidaktische Kompetenzen und Bewegungserfahrungen sind für den Einsatz der mit Hilfe von SPODigi-Tools ausgewählten digitalen Werkzeuge im Sportunterricht obligatorisch.

### Kontaktmöglichkeit

Hendrik Wiese, Dr. Jonas Wibowo  
Universität Hamburg, Ruhr-Universität Bochum  
Fakultät für Erziehungswissenschaft, Fakultät für Sportwissenschaft  
Hendrik.wiese@uni-hamburg.de, jonas.wibowo@rub.de

**Mehr Informationen**



Sport

6 Stunden

Blended Learning

Fortbildungsreihe mit 4 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## Bewegungslernen durch Videoanalyse und -feedback

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte aller Schulformen

**Inhaltsschwerpunkte:** Diese Fortbildung thematisiert den lernförderlichen Einsatz von Video-Tools zur Bewegungsanalyse und individuellen Rückmeldung im Schulsportunterricht. Ziel ist es, verschiedene digitale Anwendungen kennenzulernen und praktisch auszuprobieren. Anschließend werden ihre didaktischen Potenziale und Herausforderungen für das Bewegungslernen gemeinsam reflektiert. Die Fortbildung ist hybrid konzipiert. Drei vorbereitende, digitale Selbstlernmodule vermitteln im ersten Schritt Grundlagen in Videografie, Bewegungsanalyse und motorischem Lernen. In der anschließenden Präsenzphase arbeiten die Teilnehmenden mit verschiedenen Bewegungsanalyse-Tools, entwickeln damit gemeinsam Unterrichtskonzepte und erproben die Umsetzung praktisch. Abschließend diskutieren die Teilnehmenden Einsatzmöglichkeiten, Voraussetzungen und Grenzen der Tools im schulischen Kontext. Die Fortbildung bietet eine fundierte Grundlage für die gezielte Integration digitaler Medien in einen lernförderlichen Sportunterricht.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen:** Lehrkräfte lernen den Umgang mit personenbezogenen Daten und die angemessene Umsetzung im Unterricht.
- 2 **3. Lehren und Lernen:** Lehrkräfte entwickeln Lern-Lehr-Szenarien, um das Bewegungslernen zu unterstützen. Dabei wird je nach Methode das kollaborative oder selbstgesteuerte Lernen gefördert.
- 3 **4.1 Lernstand erheben:** Lehrkräfte nutzen digitale Medien, um Lernstände zu erfassen, Beurteilungsformate zu erweitern und Leistungen angemessen zu bewerten.
- 4 **5.2 Differenzierung und Individualisierung:** Lehrkräfte können digitale Medien nutzen, um individuelle Lernwege durch differenzierte Aufgabenschwerpunkte gezielt zu unterstützen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Ein sicherer Umgang mit dem Tablet ist vorteilhaft.
- Der bisherige Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht ist keine Voraussetzung. Die asynchronen Selbstlernmodule dienen als theoretische Grundlage.

### Kontaktmöglichkeit

Jannik Severin, Dr. Marlen Schapschröer  
Deutsche Sporthochschule Köln  
j.severin@dshs-koeln.de, m.schapschroeer@dshs-koeln.de

**Mehr Informationen**



Sport

1,5 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## Digital-kollaboratives Lernen mit Videos im Gestalten, Tanzen, Darstellen

**zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** In dieser praxisorientierten Fortbildung für Lehrkräfte erhalten die Teilnehmenden eine Einführung in das digital-kollaborative Lernen in den Bereichen Gestalten, Tanzen und Darstellen. Innerhalb von 90 Minuten werden zunächst theoretische Grundlagen vermittelt und durch praktische Beispiele vertieft. An exemplarischen Sequenzen eines Unterrichtsvorhabens werden Möglichkeiten des kollaborativen Lernens, unterstützt durch das digitale Medium „Video“, im Gestaltungsprozess aufgezeigt und praxisnah erprobt. Ziel ist es, neue Methoden zur Förderung von Kollaboration und Kreativität mit digitalen Medien im Unterricht kennenzulernen, selbst auszuprobieren und zu reflektieren.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **3.3 Kollaboratives Lernen:** Lehrkräfte integrieren Videos in den Lernprozess, um kollaboratives Lernen zu fördern.
- 2 **3.4 Selbstgesteuertes Lernen:** Lehrkräfte nutzen Videos, um den Lernenden zu ermöglichen, ihr eigenes Lernen zu reflektieren, Fortschritte zu dokumentieren und Ergebnisse zu kommunizieren.
- 3 **6.1 Informations- und Medienkompetenz:** Lehrkräfte binden gezielt Aufgaben ein, bei denen Lernende Videos zur Analyse und Bewertung von Bewegung und Gestaltung verwenden.
- 4 **6.2 Kommunikation und Kollaboration:** Lehrkräfte steuern Lernprozesse durch Aufgaben, sodass Lernende digitale Medien effektiv und verantwortungsbewusst für die Kommunikation und Kooperation einsetzen.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Umgang mit digitalen Endgeräten: Bei der Fortbildung wird unter anderem mit Tablets und Laptops gearbeitet, deren grundsätzliche Funktionen bekannt sein sollten.
- Pädagogische Inhaltskompetenz im Fach Sport

### Kontaktmöglichkeit

Britta Schröder, Prof. Dr. Thomas Jaitner  
Technische Universität Dortmund  
Institut für Sport und Sportwissenschaft  
britta2.schroeder@tu-dortmund.de, thomas.jaitner@tu-dortmund.de

**Mehr Informationen**



Sport

4–6 Unterrichtsstunden

Präsenz

Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## VR Move

**Zielgruppe:** Lehrkräfte im Fach Sport aller Schularten der Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** VR Move vermittelt eine Unterrichtsreihe für den Einsatz von Virtual Reality (VR) im Sportunterricht mit Schwerpunkt Tanz bzw. kreative Bewegungsgestaltung. Das Zeichenprogramm OpenBrush wird dafür in die Bewegungsvermittlung und zum Erwerb allgemeiner digitaler Kompetenzen eingebunden. Teilnehmende entdecken analoge und virtuelle Räume durch Bewegung, improvisieren mit Visualisierungen geometrischer Strukturen und gehen leiblich in Bezug dazu. Neben der Erarbeitung spezifischer Bewegungsdimensionen (Howahl et al., 2024), begleiten die Unterrichtseinheiten Teilnehmer\*innen dabei, VR-Technik zu erproben, Funktionen zu verstehen und Wirkmechanismen zu reflektieren und zu beurteilen. Das Unterrichtskonzept bietet Material für 4–6 Unterrichtseinheiten, ist für unterschiedliche Altersgruppen geeignet und kann auf heterogene Leistungsgruppen angepasst werden. VR und die damit verbundenen Visualisierungsmöglichkeiten bieten einen hohen Anreiz und Motivation zur Bewegungsexploration und ermöglicht auf besondere Weise Digitalisierung körperlich zu reflektieren (Howahl & Steinberg, 2024; Howahl et al., 2023).

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

#### 1 Methodisch-didaktisch differenziert mit digitalen Tools im Sportunterricht arbeiten

Dabei werden digitale Kompetenzen in den Bereichen **3 Lehre, Lernen mit digitalen Medien, 5 Einsatz digitaler Medien zur Differenzierung, Individualisierung und aktiven Einbindung der Lernenden** und **6 Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden** des Kompetenzrahmens DigCompEdu (Redecker, 2017) adressiert. Die Unterrichtsreihe zielt auf die Förderung von kooperativem Lernen der Schüler:innen sowie das selbstständige Erschließen von digitalen Funktionen und Oberflächen. Darüber hinaus wird versucht, Vorbehalten zum Einsatz von digitalen Tools entgegenzuwirken. Hier werden besonders zeitliche Faktoren der Unterrichtskonzeption (Bewegungszeit) für den Einsatz digitaler Tools in den Blick genommen und reflektiert.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Grundlagen der Bewegungsvermittlung in der kreativen Bewegungsgestaltung auf Basis des Lehrplans Sport Sekundarstufe I & II werden vorausgesetzt, digitalisierungsbezogene Kompetenzen nicht.

### Kontaktmöglichkeit

Univ. Prof. Dr. Claudia Steinberg  
Deutsche Sporthochschule Köln  
Institut für Tanz und Bewegungskultur  
c.steinberg@dshs-koeln.de

**Mehr Informationen**



Sport

6 Stunden

Präsenz

Fortbildungsreihe mit 4 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## Bewegungserfahrungen in Virtual Reality begleiten

**Zielgruppe:** Sonderpädagog:innen, Lehr- und Fachkräfte aller Förderschulen und weitere Schulformen, Sportlehrkräfte

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildung thematisiert die Nutzung von Virtual Reality (VR) in der Schule und fokussiert die sonderpädagogische Förderung sowie bewegtes Lernen.

Sie besteht aus einem obligatorischen Selbstlernmodul, das die technische Einrichtung von und den Umgang mit VR beinhaltet. Dies bildet die Grundlage für die Durchführung drei weiterer Module, die jeweils VR-Selbsterfahrungen sowie Gruppenwerkstätten und Diskussionen (Bremer & Teiwes-Kügler, 2012) beinhalten.

- Im ersten Modul „VR als Bildungsmedium“ diskutieren die Teilnehmenden die Potenziale und Grenzen von VR für die Schulpraxis (Schäfer et al., 2023).
- Im zweiten Modul „VR und Bewegung“ reflektieren die Lernenden ihre eigene Körperwahrnehmung. Auf dieser Grundlage wird verkörperte und bewegtes Lernen aus sonderpädagogischer und sportspezifischer Perspektive eingeordnet (Rohse & Schäfer, 2024).
- Das dritte Modul „VR und Begleitung“ widmet sich der Erarbeitung von Strategien und präventiven Maßnahmen, um Schüler:innen während ihrer VR-Erfahrungen in selbstbestimmten Lernprozessen zu begleiten und vor grenzüberschreitendem Verhalten zu schützen.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 In der Fortbildungsreihe entwickeln bzw. erweitern Lehr- und Fachkräfte ihre Informations- und Medienkompetenzen.
- 2 Sie sensibilisieren sich für digitale Teilhabe an und durch VR, indem sie den Einsatz von VR für Lernende mit und ohne sonderpädagogischen Unterstützungsbedarf erproben.
- 3 Die Lehrkräfte setzen sich mit der aktiven Einbindung der Lernenden auseinander.  
Sie berücksichtigen die Notwendigkeit von Individualisierung und Differenzierung für die Erarbeitung von
- 4 Strategien im Bereich Bewegung und Begleitung von VR.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Vorausgesetzt wird berufliches Engagement, das sich auf die digitale Weiterbildung bezieht.
- Lehrkräfte sollten bereit sein, sich mit der digitalen Ressource VR auseinanderzusetzen, indem sie sich mit dem Erstellen und Anpassen sowie Organisieren, Schützen und Teilen der Hard- und Software von VR beschäftigen.
- Für die Durchführung der Fortbildung braucht es einen verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien sowie die Bereitschaft zu digitalem Problemlösen.

### Kontaktmöglichkeit

M.Ed. Dorina Rohse, Prof. Dr. David Wiesche  
Universität Duisburg-Essen  
Institut für Sport- und Bewegungswissenschaften  
dorina.rohse@uni-due.de, david.wiesche@uni-due.de

**Mehr Informationen**



Sport

16 Stunden

Hybrid

4 Module, auch einzeln belegbar

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## Digitalisierung, Diversität und Inklusion im Schulsport

**Zielgruppe:** Sport unterrichtende Lehrpersonen aller Schulformen

**Inhaltsschwerpunkte:** Im Zentrum steht die Förderung fachlicher und methodisch-didaktischer Kompetenzen von Sportlehrpersonen an der Schnittstelle von Digitalisierung, Diversität und Inklusion. Die fachlichen Module „Professionelle Unterrichtswahrnehmung“ (PH Freiburg & BU Wuppertal) und „Diversitätssensibler und diskriminierungskritischer Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht“ (DSHS Köln) legen den Schwerpunkt auf die Sensibilisierung für Prozesse, welche die Anerkennung und Teilhabe von Schüler:innen fördern, sowie auf die Vermittlung theoretischer Grundlagen für einen diversitätssensiblen und diskriminierungskritischen Einsatz digitaler Medien. Innerhalb der methodisch-didaktischen Module „Diversitätssensible Unterrichtsgestaltung mit digitalen Medien“ (Universität Leipzig) und „Demokratische Partizipation mit digitalen Medien“ (TU Chemnitz) soll durch die Erprobung und Reflexion digitaler Tools gezeigt werden, wie im Sportunterricht vielfältige Möglichkeiten der Förderung von gleichberechtigter Teilhabe aller Schüler:innen eröffnet werden können.

Die modulare Fortbildung besteht aus unterschiedlichen Formaten: einem asynchronen Selbstlernmodul, einem synchronen Online-Modul sowie zwei Präsenzmodulen, die jeweils auch einzeln belegt werden können.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

- 1 Der Fokus der Fortbildung liegt auf der Förderung sowohl fachlicher als auch methodisch-didaktischer Kompetenzen von Sportlehrpersonen an der Schnittstelle von Digitalisierung, Diversität und Inklusion, entlang der digitalen Vielfaltsbezogenen Grundkompetenzen nach Wirths et al., 2023.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Bei den teilnehmenden Lehrkräften werden keine besonderen digitalen Kompetenzen vorausgesetzt, lediglich die Teilnahme an Online-Fortbildungsmodulen mittels Videokonferenz und das Einloggen und Bedienen einer Online-Selbstlernumgebung sind erforderlich.

### Kontaktmöglichkeit

Jun.-Prof. Dr. Anne-Christin Roth, Prof. Dr. Judith Frohn,  
Prof. Dr. Heike Tiemann  
Pädagogische Hochschule Freiburg, Bergische Universität Wuppertal,  
Universität Leipzig  
anne.roth@ph-freiburg.de, frohn@uni-wuppertal.de,  
heike.tiemann@uni-leipzig.de

### Mehr Informationen



Sport

1–3 Stunden

Präsenz

Modulare Fortbildungsreihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## Körperbilder und soziale Medien im Sportunterricht

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte und Referendar:innen im Fach Sport; Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildung befasst sich mit Körperbildern und fitnessbezogenen Inhalten in sozialen Medien sowie deren Relevanz für den Sportunterricht. Ziel ist es, Sportlehrkräfte dazu zu befähigen, diese Themen reflektiert und kompetent im Unterricht aufzugreifen. Ein theoretischer Input definiert zentrale Begriffe wie Körperbild und soziale Medien sowie deren Bedeutung und Implikationen für den Sportunterricht. Ein Schwerpunkt ist die kritische Reflexion eigener körperbezogener Vorstellungen seitens der teilnehmenden Lehrkräfte. Diese Selbstreflexion dient der Professionalisierung und soll die pädagogische Sensibilität im Umgang mit körperbezogenen Themen im Unterricht stärken. Potenzielle Chancen und Risiken fitnessbezogener Inhalte in sozialen Medien werden diskutiert und anhand konkreter Beispiele analysiert. Abschließend werden praxisorientierte didaktische Impulse, die eine direkte und fundierte Umsetzung der gewonnenen Erkenntnisse in den Unterricht ermöglichen, vorgestellt (Grimminger-Seidensticker, Voogd & Krückels, 2025; Arbeitsgruppe ComeNet 5). Die Fortbildungsmodule können individuell auf die Zielgruppe angepasst werden.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

Die Fortbildung verfolgt das Ziel, Lehrende in den drei übergeordneten Kompetenzbereichen des Kompetenzrahmens DigCompEdu (Redecker, 2017) weiterzubilden:

- 1 Bei der beruflichen Kompetenz von Lehrenden werden die reflektierte Praxis und digitale Weiterbildung gefördert.
- 2 Im Bereich der pädagogischen und didaktischen Kompetenzen von Lehrenden zielt sie auf digitale Ressourcen auswählen, digitale Ressourcen erstellen und anpassen sowie auf die aktive Einbindung der Lernenden ab.
- 3 Bei den Kompetenzen von Lernenden werden vor allem die Informations- und Medienkompetenz und der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien gefördert.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Lehrkräfte benötigen kein spezielles Vorwissen oder besondere digitale oder fachliche Kompetenzen.
- Multiplikator:innen, die die Fortbildung durchführen, sollten grundlegende Kenntnisse in PowerPoint haben. Für die Durchführung der Module sind darüber hinaus keine weiteren digitalen oder fachbezogenen Kompetenzen nötig.
- Aufgeschlossenheit gegenüber sozialen Medien und die Bereitschaft, sich mit Körperbildern und Schönheitsidealen zu befassen, werden vorausgesetzt.

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Elke Grimminger-Seidensticker  
Universität Paderborn, Department Sport & Gesundheit,  
Arbeitsgruppe Sportdidaktik und -pädagogik  
elke.grimminger.seidensticker@uni-paderborn.de

**Mehr Informationen**



Sport

2 Stunden

Online/Präsenz

Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

# Körperideale und Social Media – Chancen und Herausforderungen für den Sportunterricht

**Zielgruppe:** (Sport-)Lehrkräfte der Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** Ziele dieser Fortbildung sind die kritische Auseinandersetzung mit medialen Körperidealen und die Sensibilisierung für Fake-Phänomene in Social Media. Neben den Herausforderungen sollen die Potenziale von Social Media für den Sportunterricht herausgestellt werden. Zentraler Inhalt der Fortbildung ist ein Leitfaden für eine kritisch-reflexive Analyse von sport- und körperbezogenen Social-Media-Inhalten, der sich am Modell der digitalen Textsouveränität von Frederking (2023) orientiert. Lehrkräfte können den Leitfaden bei der Thematisierung von digitalen Körperbildern im Sportunterricht als ein unterstützendes Tool nutzen. Dabei werden insbesondere die Reflexions- und Kritikfähigkeiten als essenzielle Medienkompetenzen für einen souveränen Umgang mit idealisierten und manipulierten Körperdarstellungen in Social Media angesehen. Das offene Austauschformat der Fortbildung schafft einen Gesprächsrahmen, in dem die Gelingensbedingungen einer kritischen Medienbildung im Fach Sport gemeinsam diskutiert werden (Arbeitsgruppe ComeNet 5, 2025).

## Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 1.3 Reflektierte Praxis, 2.1 und 2.2 Digitale Ressourcen auswählen und erstellen: Lehrkräfte reflektieren den Einsatz sozialer Medien im Sportunterricht und können diese zielgerichtet auswählen und erstellen.
- 2 5.3 Aktive Einbindung der Lernenden: Lehrkräfte können Social Media im Sportunterricht nutzen, um die Lernenden aktiv einzubinden.
- 3 6.1 Medienkompetenzen und 6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien: Lehrkräfte können die Medienkompetenzen von Lernenden für einen kritisch-reflexiven und verantwortungsvollen Umgang mit sozialen Medien fördern.

## Vorwissen der Lehrkräfte

- Basiswissen zu sozialen Medien erleichtert die kritisch-reflexive Auseinandersetzung mit digitalen Körperbildern, wird aber nicht vorausgesetzt.

## Kontaktmöglichkeit

Nina Radek, Prof. Dr. Thomas Wendeborn  
Universität Leipzig  
Professur für Sportpädagogik  
nina.radek@uni-leipzig.de, thomas.wendeborn@uni-leipzig.de

**Mehr Informationen**



Sport

3 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS COM<sup>e</sup>SPORT

## Körperbilder und Social Media im Sportunterricht praktisch zum Thema machen!

**zielgruppe:** Sportlehrkräfte an weiterführenden Schulformen, alle Klassenstufen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildung verbindet die moderne, digitale Welt der sozialen Medien mit dem traditionellen Ankerpunkt des Sportunterrichts, dem Körper, insbesondere mit dem Körperbild.

Neben einer Einordnung sozialer Medien und deren Bedeutung für Kinder und Jugendliche sowie der Vermittlung theoretischer Hintergründe, u. a. zum mehrdimensionalen Konstrukt des Körperbildes, wird besonderer Wert auf die praktische Auseinandersetzung mit dem eigenen Körperbild und die Erprobung einzelner Bausteine für eine Umsetzung der Thematik im Sportunterricht gelegt. Hierbei kommen verschiedene Spiel- und Übungsformen zum Einsatz.

Darüber hinaus wird die Auswahl von geeigneten Social Media-Inhalten (z. B. Video-Tutorials, Challenges etc.) für den Sportunterricht thematisiert. Eine Hilfestellung hierbei bietet ein Analysetool, das in der Fortbildung vorgestellt wird. Es handelt sich um eine Kombination aus Kurzcheckliste, Kriterienkatalog und weitergehenden Erläuterungen zu den Indikatoren.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 **6.4** Die Fortbildung fördert einen **verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien** und zeigt Möglichkeiten auf, den Themenkomplex Körperbilder und Social Media im Sportunterricht aufzugreifen. Dadurch wird eine bewusste Auseinandersetzung mit dem Körperbild und ein reflektierter Umgang mit sport- und körperbildbezogenen Inhalten in sozialen Medien angestrebt.
- 2 **1.3** Das Analysetool trägt zu einer **reflektierten Praxis** bei, indem Inhalte aus sozialen Medien mit Bezug zum Körperbild analysiert und reflektiert und auch ihre didaktische Eignung kritisch hinterfragt wird.
- 3 **2.1** Außerdem erarbeiten die Lehrkräfte sich eine Sensibilisierung und Orientierung für die **Auswahl digitaler Ressourcen** im Sportunterricht.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Spezielles Vorwissen ist nicht nötig. Aufgeschlossenheit gegenüber sozialen Medien und die Bereitschaft, sich mit Körperbildern und Schönheitsidealen zu befassen, werden vorausgesetzt.

### Kontaktmöglichkeit

Jun.-Prof. Dr. Helga Leineweber, Ulrike Franken,  
Dr. Marion Golenia, Prof. Dr. Nils Neuber  
Universität Münster  
Institut für Sportwissenschaft  
h.leineweber@uni-muenster.de

### Mehr Informationen



Sport

2 Stunden

Digital/Präsenz

Selbstlernkurs/Einzelveranstaltung

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

## Challenge Accepted – Digitale Anwendungen nutzen, erleben, reflektieren

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I & II

**Inhaltsschwerpunkte:** Im Rahmen der Fortbildung wird ein innovatives didaktisches Unterrichtskonzept präsentiert, welches aktive Hausaufgaben durch digitale Anwendungen mit dem Ziel der kognitiv-motorischen Aktivierung verbindet. Teilnehmende erhalten einen Überblick über geeignete Apps, die sich nach dem Flipped Classroom-Prinzip für die eigenständige Erprobung eignen, und erlernen praxisnahe Strategien zur gezielten Implementierung in den Unterrichtskontext. In einer kritischen Analyse sollen Potenziale, Grenzen und Risiken der digitalen Helfer erlebt und reflektiert werden. Zentraler Bestandteil der Fortbildung ist ein Reflexionsleitfaden, welcher die Schüler:innen bei der Durchführung der aktiven Hausaufgabe begleitet und als Instrument zur kritischen Reflexion dient. Ergänzt wird dieses Konzept durch eine Bewertungsmatrix zur methodischen Erfassung und Bewertung individueller Lernprozesse und Reflexionen der Schüler:innen. Neben dem funktionalen Einsatz digitaler Anwendungen wird die reflexive Auseinandersetzung mit den eigenen Lern- und Bewegungserfahrungen gezielt adressiert.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 2. **Digitale Ressourcen:** Digitale Technologien, die die körperliche Aktivität fördern können, kennen, auswählen und anpassen
- 2 2. **Digitale Ressourcen:** Durchführung und Begleitung digitaler Technologien im Rahmen datenschutzrechtlicher Bestimmungen
- 3 5. **Lernendenorientierung:** Einsatz differenzierter digitaler Technologien für individuelle Leistungs- und Handlungsvoraussetzungen sowie heterogene Lernziele
- 4 5. **Lernendenorientierung:** Aktive körperliche Teilnahme und Reflektion von Bewegung und Aktivität
- 5 6. **Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden:** Effektiver, verantwortungsbewusster und reflektierte Einsatz digitaler Technologien von Lernenden zur Initiierung körperlicher Aktivität

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Basiswissen zum Nutzen **digitaler smartphonebasierter Apps**
- Praxisnahe Anwendung **digitaler Technologien** im Unterricht

### Kontaktmöglichkeit

Daniël Bohm  
Universität Leipzig  
Professur für Sportpädagogik  
daniel.bohm@uni-leipzig.de

**Mehr Informationen**



Sport

2–8 Stunden

Präsenz

Einzelveranstaltung/Reihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

# Unterrichtsstörungen im Sportunterricht der digitalen Welt

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I & II an allen weiterführenden Schulen

**Inhaltsschwerpunkte:** Durch die Digitalisierung der Schullandschaft steht auch der Sportunterricht vor neuen Herausforderungen und Möglichkeiten (Kultusministerkonferenz, 2021; Meinokat & Wagner, 2022, 2024). In dieser Fortbildung lernen Lehrkräfte die Relevanz der Befassung mit Unterrichtsstörungen im modernen Sportunterricht kennen, befassen sich mit dem Störungsbegriff im Allgemeinen, erfahren von der Wichtigkeit der Perspektive auf dieses Thema und erhalten aus dem aktuellen internationalen Forschungsstand Einblicke in mögliche Erscheinungs- und Umgangsformen von und mit Störungen im digitalen Sportunterricht. In abwechslungsreichen Sozialformen und unterstützt vom Einsatz unterschiedlicher Medien und Materialien, erarbeiten sich die Lehrkräfte ein Repertoire an Möglichkeiten, ihre eigene Gesundheit zu schützen (Rajendran et al., 2020) und den Lernerfolg der Schüler:innen zu sichern (Marquez et al., 2016).

## Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis, 2.1 Auswählen digitaler Ressourcen und 3.1 Lehren:** Die Lehrkräfte lernen den Einsatz digitaler Medien im Sportunterricht zu reflektieren und diese zielgerichtet einzusetzen.
- 2 **2.3 Organisieren, Schützen und Teilen digitaler Ressourcen:** Die Lehrkräfte lernen sich selbst und die digitalen Medien zu schützen.
- 3 **5.3 Aktive Einbindung der Lernenden und 6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien:** Die Lehrkräfte lernen den Lernerfolg der Schüler:innen durch den zielgerichteten Einsatz digitaler Medien zu optimieren.
- 4 **6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien und 6.5 Digitales Problemlösen:** Die Lehrkräfte lernen mit Schüler:innen über Konflikte durch unterschiedliche Nutzungsverständnisse digitaler Medien zu reflektieren.

## Vorwissen der Lehrkräfte

- Der Einsatz digitaler Medien im eigenen Sportunterricht ist keine zwingende Voraussetzung.
- Der **sichere Umgang mit Smartphone/Tablets** sowie grundlegender **Präsentationstechnik** (Beamer, Laptop) sind vorteilhaft, aber nicht zwingend notwendig.

## Kontaktmöglichkeit

Pierre Meinokat  
Pädagogische Hochschule Ludwigsburg  
Institut für Kunst, Musik und Sport  
pierre.meinokat@ph-ludwigsburg.de

**Mehr Informationen**



Sport

1,5 Stunden

Präsenz/Digital

Einzelveranstaltung/Reihe

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

# Digitale Körperbilder & YouTube im Sportunterricht – Kritische Reflexion und praxisnahe Anwendung

**Zielgruppe:** Sportlehrkräfte der Sekundarstufe I & II an allgemeinbildenden Schulen

**Inhaltsschwerpunkte:** Der erste Teil der Fortbildung fokussiert den Wissenserwerb zur digitalen Körperrepräsentation und deren Einfluss auf die Identitätsbildung von Schüler:innen. In einem Austauschformat werden aktuelle Wissensstände besprochen, mögliche Manipulationsstrategien vorgestellt und die Chancen und Risiken für den Sportunterricht kritisch reflektiert. Der zweite Teil der Fortbildung fokussiert die Integration von YouTube-Videos zur attraktiven Vermittlung von Lerninhalten im Sportunterricht. Es werden methodische und organisatorische Aspekte thematisiert, praxisnahe Anwendungen vorgestellt und Unterrichtsentwürfe exemplarisch erprobt. Lehrkräfte erwerben eine kritisch-reflexive Sichtweise auf Risiken und Chancen digitalisierter Körperbilder. Außerdem erwerben Lehrkräfte praxiswirksame Kompetenzen, mit YouTube attraktiv Lerngegenstände im Sportunterricht zu vermitteln und dabei den Schüler:innen eine kritisch-reflexive Haltung gegenüber den digital dargestellten Inhalten zu vermitteln.

## Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 1.3 **Reflektierte Praxis:** Lehrkräfte reflektieren die eigene digitale Praxis kritisch-reflexiv und entwickeln sie aktiv weiter.
- 2 5.3 **Aktive Einbindung der Lernenden:** Lehrkräfte nutzen digitale Medien, um bei Lernenden das aktive Engagement und die kritisch-reflexive Haltung zu einem Thema zu fördern.
- 3 6.4 **Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien:** Lehrkräfte fördern die digitale Kompetenz von Lernenden, sodass diese die Fähigkeit entwickeln, digitalen Medien sicher und verantwortungsvoll zu nutzen sowie mögliche Risiken eigenständig erkennen und bewältigen.

## Vorwissen der Lehrkräfte

- Kenntnis über die **Bedeutung sozialer Medien** und der dort präsentierten Inhalte für die Lebenswelt der Schüler:innen
- Idealerweise eigener **Umgang mit sozialen Medien**; ansonsten informieren Sie uns im Vorfeld, sodass wir den Einstieg anders wählen können.

## Kontaktmöglichkeit

Fides Berkel  
Universität Leipzig  
Sportpädagogik  
fides.berkel@uni-leipzig.de

**Mehr Informationen**



Fächerübergreifend

2 Stunden

Selbstlernkurs Online

3 Module

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

## Lernwege mit Portfolioarbeit begleiten – Analog, digital oder KI-gestützt!

**Zielgruppe:** Lehrkräfte der Primar- und Sekundarstufe sowie in der beruflichen Bildung

**Inhaltsschwerpunkte:** In diesem Selbstlernkurs werden die Grundlagen sowie Praxisbeispiele und Handlungsempfehlungen für den didaktisch reflektierten Einsatz von analogen, digitalen und KI-basierten Portfolios vermittelt. Die Teilnehmenden lernen verschiedene Portfoliotypen kennen, passende Formate und Tools auszuwählen und individuelle Lernprozesse von Schüler:innen mit Portfolioarbeit zielgerichtet zu unterstützen. Sie erhalten Einblicke, wie KI-gestützte Funktionen – etwa automatisiertes Feedback – Lernprozesse individualisieren und diagnostische Maßnahmen unterstützen können. Kurze informative Inputs, praxisnahe Übungen und Checklisten unterstützen den persönlichen Lernprozess im Kurs. Das Portfolio wird zudem als Lern- und Professionalisierungskonzept für Lehrkräfte thematisiert.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

Die Lehrkräfte erwerben Kenntnisse zu analogen, digitalen und KI-gestützten Portfolios auf Grundlage neuester wissenschaftlicher Erkenntnisse:

- 1 Sie werden befähigt, digitale Portfolios gezielt zur Unterstützung individueller, kollaborativer und reflexiver Lernprozesse von Schüler:innen einzusetzen.
- 2 Sie lernen, KI-gestützte Analyse- und Feedbacktools kritisch zu nutzen.
- 3 Sie erhalten Informationen zur Förderung personalisierten Lernens durch KI-gestützte Funktionen.
- 4 Sie erweitern ihre Kenntnisse zur digitalen und KI-basierten Portfolioarbeit für die eigene professionelle Weiterentwicklung.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Grundkenntnisse in Allgemeiner Didaktik (Individualisierung, Schülerorientierung, Gestaltung von Lernumgebungen)
- Grundkenntnisse in Pädagogischer Diagnostik (formatives und summatives Assessment, alternative Bewertungsformen)
- Grundkenntnisse in digitaler Didaktik, Medienbildung und Datenschutz (wünschenswert)
- Erfahrungen mit digitalen Tools im Unterricht
- Grundlegendes Verständnis von KI im Bildungskontext (wünschenswert)
- Bereitschaft zu selbstreguliertem Lernen und professionsbezogener Selbstreflexion

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Michaela Gläser-Zikuda  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg  
Lehrstuhl für Schulpädagogik mit dem Schwerpunkt  
Empirische Unterrichtsforschung  
michaela.glaeser-zikuda@fau.de, spaed-sekretariat@fau.de

### Mehr Informationen



Fächerübergreifend

2–6 Stunden

Blended Learning

Selbstlernpfad

EIN ANGEBOT DER PROJEKTVERBÜNDE DIÄS UND DISO-SGW

## Das digitale Monster zähmen – Selbstreguliert den Umgang mit Digitalisierung stärken

**Zielgruppe:** Lehrkräfte aller Fächer und Schulformen

**Inhaltsschwerpunkte:** In unserem Selbstlernkurs wird Lehrkräften die Möglichkeit geboten, sich mit eigenen Vorstellungen und Erfahrungen zu Digitalisierung im beruflichen Kontext Schule auseinanderzusetzen. Durch die Teilnahme an einem spezifischen im Kurs integrierten Testinstrument bekommen Lehrkräfte Rückmeldung zu vielen Aspekten ihres eigenen Erlebens, was ihnen ermöglicht, zielgenau ihren eigenen Umgang mit Digitalisierung besser zu regulieren. Hierfür wählen Lehrkräfte, durch Testergebnisse geleitet, aus verschiedenen thematischen Modulen aus, erwerben anschauliches Wissen zu digitaler Selbstregulation und üben verschiedene Strategien zum Umgang mit Digitalisierung ein. Dadurch stärken Lehrkräfte insgesamt ihre eigene digitale Souveränität im beruflichen Kontext Schule.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

In der Fortbildung erwerben bzw. vertiefen Lehrkräfte Wissen und Kompetenzen (DigCompEdu, Redecker, 2017) dazu, ...

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis:** ... was man unter Technostress versteht und unter welchen spezifischen Bedingungen Lehrkräfte davon besonders betroffen sind.
- 2 **1.4 Digitale Weiterbildung:** ... wie Einstellungen zu digitalen Medien Gedanken, Gefühle und Verhalten prägen und wie Lehrkräfte hier Veränderungen vornehmen können.
- 3 **1.4 Digitale Weiterbildung:** ... wie Lehrkräfte durch das bewusste und reflektierte Setzen von Zielen, Technostress im Schulkontext abschwächen können.
- 4 **1.3 Reflektierte Praxis:** ... wie Lehrkräfte ihre eigene Motivation und Volition im Umgang mit digitalen Medien analysieren und bewusst verändern können.
- 5 **1.4 Digitale Weiterbildung:** ... wie Lehrkräfte ihre negativen Emotionen im Umgang mit digitalen Medien verstehen und bewältigen können.
- 6 **1.3 Reflektierte Praxis:** ... wie sie eigene Unzulänglichkeiten im Umgang mit digitalen Medien weniger als Belastung wahrnehmen können.
- 7 **1.1 Berufliche Kommunikation & 1.4 Digitale Weiterbildung:** ... wie Lehrkräfte ihre eigenen digitalen Arbeitsprozesse im Schulkontext strategisch sinnvoll gestalten können.

### Vorwissen der Lehrkräfte

- Kein spezifisches Vorwissen erforderlich

### Kontaktmöglichkeit

Prof. Dr. Barbara Drechsel  
Otto-Friedrich-Universität Bamberg  
barbara.drechsel@uni-bamberg.de

**Mehr Informationen**



Fächerübergreifend

9 Stunden

Online/asynchron

6 Module

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

# Selbstlernkurs zur Qualifikation von Multiplikator:innen für Fortbildungen zum Einsatz digitaler Medien

**Zielgruppe:** Fortbildner:innen und Multiplikator:innen für alle Fächer und Schulformen

**Inhaltsschwerpunkte:** Der Selbstlernkurs befähigt Fortbildende bzw. Multiplikator:innen in der Lehrkräftebildung im Sinne eines didaktischen Doppeldeckers, ihre pädagogischen und didaktischen Kompetenzen zu stärken um ihrerseits Lehrkräfte zum effektiven und innovativen Einsatz digitaler Medien im Unterricht anzuleiten. Insgesamt sechs Module bieten wissenschaftlich fundierte, praxisrelevante Informationen zum Einsatz digitaler Medien. Am Ausgangspunkt stehen diese Fragen:

- Über welche digitalen Kompetenzen sollten Lehrkräfte verfügen?
- Wie schätzen Lehrkräfte ihre Fähigkeiten ein?
- Wie können Sie auf eine positive Einstellung hinwirken?

Darauf aufbauend werden grundlegende Prinzipien zur lernförderlichen Gestaltung digitaler Lernangebote und zur wirkungsvollen Planung von Lehrkräftefortbildungen vermittelt. Fortbildende erhalten einen kategoriengleiteten Überblick über die Möglichkeiten digitaler Tools und reflektieren zukunftsweisende Trends. Der Kurs arbeitet mit Grafiken, Lernfilmen, Experteninterviews sowie zahlreichen Fallbeispielen. Wissen wird durch interaktive Aufgaben und eine Lerntagebuch für reflexive und konzeptionelle Aufgaben gefestigt.

## Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker 2017):

- 1 **1.3 Reflektierte Praxis:** Lehrkräfte können die eigene Lehrpraxis individuell und mit Kolleg:innen reflektieren. Hierfür werden Methoden für Feedback und Reflexion aufgezeigt.
- 2 **1.4 Digitale Weiterbildung und 3. Lehren und Lernen:** Lehrkräfte können ihre persönliche mediendidaktische Professionalität verbessern und diese auf die Lehrpraxis übertragen.
- 3 **2. Digitale Ressourcen:** Lehrkräfte können Ressourcen unter Berücksichtigung von konkreten Lernzielen für die Gestaltung von digital angereicherten Lernangeboten auswählen und erstellen.

## Vorwissen der Lehrkräfte

- Der Kurs ist für Einsteiger:innen und Fortgeschrittene gedacht. Vorwissen ist nützlich aber nicht notwendig, um den Kurs oder einzelne Module daraus zu bearbeiten. Die Module enthalten Anknüpfungspunkte für die verschiedenen Ausbildungsstände von Multiplikator:innen.

## Kontaktmöglichkeit

Dr. Melanie Stephan  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg  
Lehrstuhl für Pädagogik mit dem Schwerpunkt Medienpädagogik  
melanie.stephan@fau.de

**Mehr Informationen**



Fächerübergreifend

4–8 Stunden

Online/asynchron

Fortbildung mit 4 Modulen

EIN ANGEBOT DES PROJEKTVERBUNDS DIÄS

## *Hands-on Planetary Citizenship Education.* Demokratische (Schul-)Kultur in der digital geprägten Gesellschaft gestalten

**Zielgruppe:** Lehrkräfte aller Schulklassen und Schulformen, pädagogisches Fachpersonal an Schulen, Multiplikator:innen

**Inhaltsschwerpunkte:** Die Fortbildung vermittelt zukunftsweisende Zugänge kultureller Bildung (Jörissen, 2019) mit dem Ziel, Schule als Kultuort und Erfahrungsraum demokratischer Mitgestaltung vor den Herausforderungen post-digitaler (Cramer, 2015) und globaler Transformationsdynamiken neu zu entdecken. Zentrale inhaltliche Elemente sind die reflexive Exploration gesellschaftlichen und schulischen Miteinanders mit Blick auf Mensch, Technik und Natur (Latour, 2018) sowie die aktive Exploration schulischer Formen der Partizipation (Jörissen, 2021).

In vier aufeinander aufbauenden Modulen werden praxisnah kulturtheoretische Perspektiven darauf eröffnet, wie mit Ansätzen kollektiven, transformativen Lernens Potenziale von Planetary Citizenship Education (Wulf, 2021) in Schule und Unterricht handlungsorientiert erschlossen werden können. Die Teilnehmenden erarbeiten diese anwendungsbezogen in einem multimedialen Setting aus theoriegeleiteten Impulsen und interaktiven Lerneinheiten zur Förderung kollaborativer Reflexions- und Gestaltungsprozesse sowie unter personalisierter Lernbegleitung und Transferhilfe für die konkrete Unterrichts- und Schulprojektplanung durch einen KI-Chatbot.

### Zielsetzung digitalisierungsbezogene Kompetenzen für Lehrkräfte

DigCompEdu (Redecker, 2017):

- 1 **1.2 Berufliche Zusammenarbeit:** Potenziale kollegialen Austauschs und kollaborativer Gestaltung der schulischen Praxis erschließen.
- 2 **1.3 Reflektierte Praxis:** Die eigene pädagogische Haltung und Praxis hinsichtlich post-digitaler Kultur und Fragen der Transformation von Gesellschaft und Kultur kritisch reflektieren.
- 3 **3.1 Kollaboratives Lernen:** Interaktive, partizipative und kollaborative Lehr-Lern- und Bildungsansätze innerhalb und außerhalb des Unterrichts in der post-digitalen Schulkultur fördern.
- 4 **6.4 Verantwortungsvoller Umgang mit digitalen Medien:** Die Lernenden für einen kritisch reflektierten und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien hinsichtlich demokratischer und planetarer Zusammenhänge sensibilisieren.

### Vorwissen der Lehrkräfte

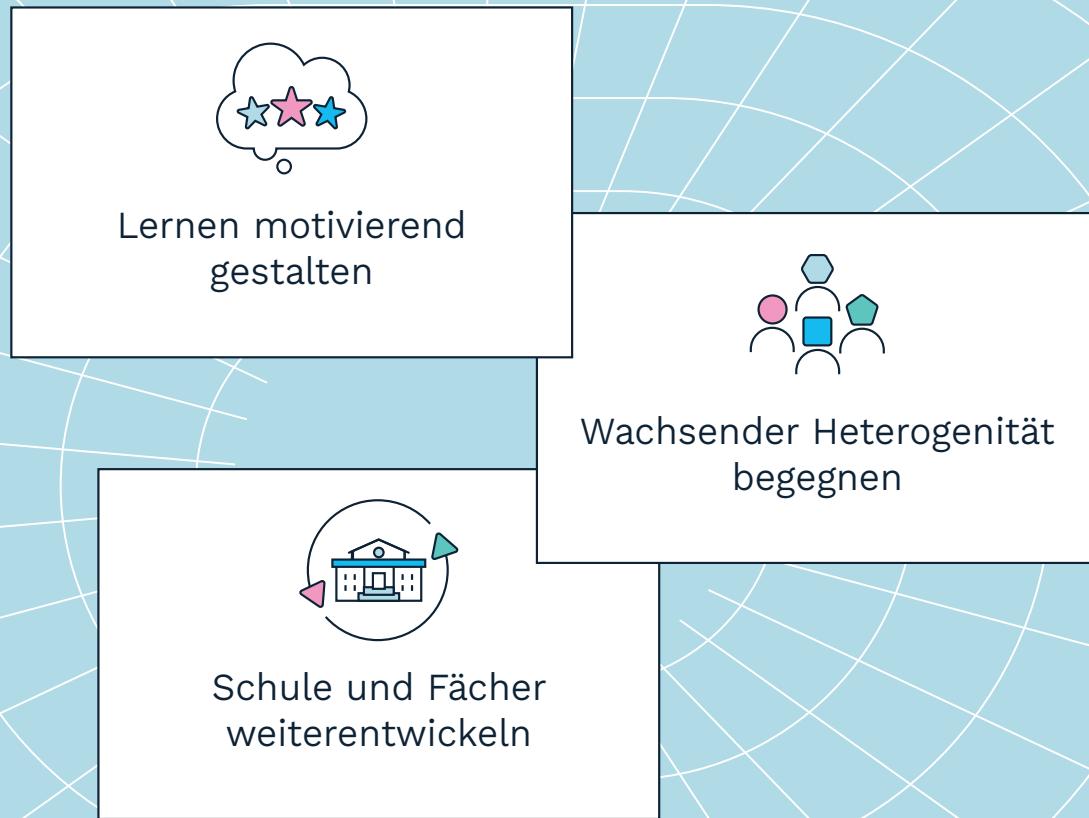
- Es werden keine spezifischen Vorkenntnisse vorausgesetzt. Die Teilnehmenden sollten Interesse an pädagogischen Fragen der Schulkultur und kulturellen Bildung haben.

### Kontaktmöglichkeit

Stephanie Leupert  
Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg  
Lehrstuhl für Pädagogik mit Schwerpunkt Kultur und ästhetische Bildung  
stephanie.sl.leupert@fau.de

### Mehr Informationen





# lernen:digital Zukunftsraum

Schule ist ein Zukunftsraum: Kinder und Jugendliche bereiten sich dort auf gesellschaftliche Teilhabe in einer von der Digitalität geprägten Lebenswelt vor. Der lernen:digital Zukunftsraum lädt Lehrkräfte und Bildungsakteur:innen dazu ein, sich mit den Potenzialen der digitalen Welt in Schule und Lernprozessen auseinanderzusetzen.



# Literaturverzeichnis

- Annemann, C., Menge, C. & Gerick, J. (2024).** Beanspruchung von Lehrkräften durch digitale Medien in der Schule. Deskriptive und latente Profilanalysen. *Zeitschrift für Bildungsforschung* 14, 439–461. <https://doi.org/10.1007/s35834-024-00435-8>
- Arbeitsgruppe ComeNet 5 (2025).** Körperbilder und Social Media im Sportunterricht. Herausforderungen und Chancen für Lehrkräfte. *sportunterricht*, 74(6), 250–253.
- Arnold, N., Hapke-König, J., Haug, K., Köhler, T. & Reinl, S. (2025).** *Digitalisierungssensible Gesundheitsbildung im Sportunterricht (DiGebiS). Unterrichtsvorhaben: Gesundheits- und Fitnessbezogene Workouts auf Social Media Plattformen.* [www.oerbw.de/edu-sharing/components/render/f58de1f6-b347-4ceb-8de1-f6b3474ceb94](http://www.oerbw.de/edu-sharing/components/render/f58de1f6-b347-4ceb-8de1-f6b3474ceb94)
- Autenrieth, N. (2023).** *Game-based Learning im Unterricht mit Minetest.* Fobizz. <https://fobizz.com/de/game-based-learning-im-unterricht-mit-minetest/Fobizz+4Fobizz+4Fobizz+4>
- Bade, F. (2023).** Rollen und Potenziale von ChatGPT in musikpädagogischen Kontexten. *Diskussion Musikpädagogik*, 100, 48–57.
- badhabit. (2025, März 27).** Wait... Doechiis Anxiety Sampled 7 Songs?! [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/shorts/O6GyQVsaBkg>
- Balz, E. (2016).** Gesundheitspädagogische Perspektivierung. In E. Balz, R. Erlemeyer, V. Kastrup & T. Mergelkuhl (Hrsg.), *Gesundheitsförderung im Schulsport: Grundlagen, Themenfelder und Praxisbeispiele* (S. 105–114). Meyer.
- Baumann, H., Meixner, C. & Wollesen, B. (2022).** Voraussetzungen zur Vermittlung digitaler Gesundheitskompetenzen durch Sportlehrkräfte im Zuge der SARS-CoV-2-Pandemie. *Zeitschrift für Studium und Lehre in der Sportwissenschaft*, 5(1), 5–18. <https://dx.doi.org/10.25847/zsls.2021.051>
- Blischke, K., Marschall, F., Müller, H. & Daugs, R. (1999).** Augmented Information in Motor Skill Acquisition. In Y. V. Auweele, F. Baker, S. Bidle, D. Durand & R. Seiler (Hrsg.), *Psychology for Physical Educators* (S. 257–287). Human Kinetics.
- Bremer, H. & Teiwes-Kügler, C. (2012).** Gruppenwerkstatt. In O. Dörner (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Erwachsenen- und Weiterbildungsforschung* (S. 363–380). Barbara Budrich.
- Brunner, I., Häcker, Th. & Winter, F. (Hrsg.) (2006).** *Das Handbuch Portfolioarbeit. Konzepte, Anregungen, Erfahrungen aus Schule und Lehrerbildung.* Friedrich.
- Buchborn, T. & Treß, J. (2023).** Acting self-determinedly and critically in a post-digital future? A critical review on digitalisation in music education. *Culture, Education, and Future*, 1(1), 66–82. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8010504>
- Chittenden, T. (2018).** Tilt Brush Painting: Chronotopic Adventures in a Physical-Virtual Threshold. *Journal of Contemporary Painting*, 4, 381–403. [https://doi.org/10.1386/jcp.4.2.381\\_1](https://doi.org/10.1386/jcp.4.2.381_1)
- Cramer, F. (2015).** What is Post-Digital? In D. M. Berry & M. Dieter (Hrsg.), *Postdigital Aesthetics. Art, Computation and Design.* (S. 12–26). Springer.

**Dierich-Hoche, M. & Brönnecke, K. (2025).** Digitale, hochimmersive Medien in der phasenübergreifenden Lehrerinnenbildung des Fachs Kunst. In L. Mrohs, J. Franz, D. Herrmann, K. Lindner & T. Staake (Hrsg.), *Digitales Lehren und Lernen an der Hochschule. Strategien – Bedingungen – Umsetzung*. Transcript.

**Fischer, G. (2020).** *Sampling in der Musikproduktion: Das Spannungsfeld zwischen Urheberrecht und Kreativität*. Büchner. <https://doi.org/10.14631/978-3-96317-721-7>

**Frederking, V. (2023).** Von Fake News bis ChatGPT. Digitale Textsouveränität als ethisch-politische Bildungsaufgabe für Deutschdidaktik und Deutschunterricht in der digitalen Welt. *MiDU – Medien im Deutschunterricht*, 5(2), 1–27.

**Gee, J. P. (2003).** *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan. Wikipedia+2Wikipedia+2Wikipedia+2

**Gesellschaft für Informatik e.V. (2016).** *Dagstuhl-Erklärung: Bildung in der digitalen vernetzten Welt*. <https://dagstuhl.gi.de/dagstuhl-erklaerung>.

**Gläser-Zikuda, M. Feder, L. & Hofmann, F. (2020).** Portfolioarbeit in der Lehrerinnen- und Lehrerbildung. In C. Cramer, J. König, M. Rothland & S. Blömeke (Hrsg.), *Handbuch Lehrerinnen- und Lehrerbildung*. (S. 706–712). Klinkhardt / UTB.

**Gläser-Zikuda, M. & Hascher, T. (Hrsg.) (2007).** *Lernprozesse dokumentieren, reflektieren und beurteilen. Lernstagebuch & Portfolio in Bildungsforschung und Bildungspraxis*. Klinkhardt.

**Godau, M. & Gosmann, P. (2024).** Liveness-Norm in der Musikpädagogik – warum die Orientierung an Live-Musik kulturelle Vielfalt und Digitalisierung verhindert. *Seminar*, 30(1), 76–91. <https://doi.org/10.3278/SEM2401W009>

**Goodyear, V. A., Armour, K. M. & Wood, H. (2019).** Young people and their engagement with health-related social media: New perspectives. *Sport, Education and Society*, 24(7), 673–688.

**Grimminger-Seidensticker, E., Voogd, A. & Krückels, M. (2025).** Körperbilder und soziale Medien im Sportunterricht. *sportunterricht*, 74(6), 1–5.

**Hensel-Grobe, M. (2020).** *Problemorientierung im Geschichtsunterricht. Wochenschau Geschichte*. Wochenschau Verlag.

**Herrmann, C. (2018).** *MOBAK 1–4: Test zur Erfassung motorischer Basiskompetenzen für die Klassen 1–4*. Hogrefe.

**Herrmann, C. & Gerlach, E. (2020).** Unterrichtsqualität im Fach Sport – Ein Überblicksbeitrag zum Forschungsstand in Theorie und Empirie. *Unterrichtswissenschaft*, 48(3), 361–384. <https://doi.org/10.1007/s42010-020-00080-w>

**Holmes, W., Bialik, M. & Fadel, C. (2019).** *Artificial Intelligence in Education. Promise and Implications for Teaching and Learning*. Center for Curriculum Redesign.

**Hornäk, S. (2017).** Skulptur als Raumkunst – Handlungsformen und Erfahrungsräume. In M. Fritzsche & A. Schnurr (Hrsg.), *Fokussierte Komplexität. Ebenen von Kunst und Bildung* (S. 111–122). Athena.

**Howahl, S., Jung, S. Y. & Menestrey, D. (2023).** „Paint your Dance 3D“: Augmentierte Raumerfahrung in Bewegung und Tanz mit VR-Brillen und Google Open Brush. *Sportunterricht*, 73(2), 87–90.

**Howahl, S. & Kieltyka, S. C. (2023).** Von der Bewegungsform zum Sinn mit YouTube und LernBar. Basics einer Tanzvermittlung postdigital. *Sportunterricht* 73(2), 81–86.

**Howahl, S. & Steinberg, C. (2024).** Immersive Tanzfreiheit und Head-Mounted-Displays als Störfaktor: Eine Mixed-Methods-Untersuchung von VR in der Tanzvermittlung und Diskussion von Bildungspotenzialen. In Y. Hardt, M.J. Berg, A. Chwialkowska & U. Nestler (Hrsg.), *Virtual Ecologies - Digitalitäten und Ökologien im Tanz*. *Jahrbuch Tanzforschung* 33 (S. 185–199). Transkript.

**Howahl, S., Büning, C., Grawunder, M., Miko, H., Temme, T. & Steinberg, C. (2024).** Gestaltungskriterien sehen, verstehen und produktiv machen. <https://doi.org/10.25847/itb.2024.02>

**Huwer, J., Irion, T., Kuntze, S., Schaal, S. & Thyssen, C. (2019).** Von TPaCK zu DPaCK. Digitalisierung im Unterricht erfordert mehr als technisches Wissen. *MNU Journal* 72(5), 358–364.

**Jörissen, B. (2019).** Digital/Kulturelle Bildung: Plädoyer für eine Pädagogik der ästhetischen Reflexion digitaler Kultur. In *Kulture Bildung Online*. DOI: 10.25529/92552.420.

**Jörissen, B. (2021).** Medienbildung 2021. Kritisch, unkritisch, post-kritisch? In M. Brüggemann, S. Eder, M. Gerstmann & H. Sulewski (Hrsg.), *Medienkultur und Öffentlichkeit. Meinungs- und Medienbildung zwischen Engagement, Einfluss und Protest*. (S. 1–16). Kopaed.

**Jörissen, B. (2023).** Hybride Lebenswelten. *Schüler\*innen. Wissen für Lehrer\*innen*. Friedrich.

**Kattenbeck, C. (2022).** *Beats. Bauen. Lernen: Manifestation, Konstitution und Entwicklung künstlerischer Handlungsfähigkeit beim Beatmaking*. Waxmann.

**Klinge, A. Schütte, M. (2013).** Gestalten und Gestaltung. In A. Gülich & M. Krüger (Hrsg.), *Sport. Bachelor* (S. 737–759). Springer Spektrum. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-37546-0\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-642-37546-0_16)

**Klopsch, B., Sliwka, A. & Beigel, J. (2023).** *Deeper Learning gestalten: Ein Workbook für Lehrkräfte*. Beltz.

**Knoke, C., Niessner, C., Woll, A., & Wagner, I. (2022).** Gesundheitsförderung durch digitale Medien im Sportunterricht – Ein Scoping Review. *Sportunterricht*, 71(8), 358–363. <http://dx.doi.org/10.30426/SU-2022-08-4>

**Knoke, C., Woll, A. & Wagner, I. (2024).** Health promotion in physical education through digital media: a systematic literature review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 54, 276–290. <https://doi.org/10.1007/s12662-023-00932-4>

**Korte, J. (2021).** *Körperzufriedenheit bei Mädchen im Jugendalter. Eine Mixed-Methods-Interventionsstudie im Sportunterricht*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-36163-1>

**Kultusministerkonferenz. (2016).** *Strategie der Kultusministerkonferenz „Bildung in der digitalen Welt“*. Sekretariat der Kultusministerkonferenz. [https://kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie\\_2017\\_mit\\_Weiterbildung.pdf](https://kmk.org/fileadmin/pdf/PresseUndAktuelles/2018/Digitalstrategie_2017_mit_Weiterbildung.pdf)

**Kultusministerkonferenz. (2021).** *Lehren und Lernen in der digitalen Welt. Die ergänzende Empfehlung zur Strategie „Bildung in der digitalen Welt“*. Sekretariat der Kultusministerkonferenz. [https://kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2021/2021\\_12\\_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf](https://kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2021/2021_12_09-Lehren-und-Lernen-Digi.pdf)

**Kultusministerkonferenz (2024).** *Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen. Themenspezifische Handlungsempfehlung (Beschluss der Bildungsministerkonferenz vom 10.10.2024).* [https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen\\_beschluesse/2024/2024\\_10\\_10-Handlungsempfehlung-KI.pdf](https://www.kmk.org/fileadmin/veroeffentlichungen_beschluesse/2024/2024_10_10-Handlungsempfehlung-KI.pdf)

**Latour, B. (2018).** *Das Terrestrische Manifest.* Suhrkamp.

**Lauschke, M. (2019).** Der leibliche Grund der Symbolfunktion. Über Spannungsbögen und »dynamische Bewegungseinheiten« als Vermittlungsform von Geist und Leben. In *Deutsche Zeitschrift für Philosophie*, Sonderbände (40), 113–128.

**Luef, A. (2016).** *Game-based Learning mit Minecraft.* eEducation Austria. [https://eeducation.at/fileadmin/user\\_upload/Game-based\\_Learning\\_mit\\_Minecraft\\_-\\_Angela\\_Luef.pdf](https://eeducation.at/fileadmin/user_upload/Game-based_Learning_mit_Minecraft_-_Angela_Luef.pdf)

**Lüthy, P. et al. (2025).** MOBAK App 1.1 – Digitally supported diagnostics and promotion of children's basic motor competencies. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15303907>

**Marquez, B., Vincent, C., Marquez, J., Pennefather, J., Smolkowski, K. & Sprague, J. (2016).** Opportunities and Challenges in Training Elementary School Teachers in Classroom Management: Initial Results from Classroom Management in Action, an Online Professional Development Program. *Journal of Technology and Teacher Education*, 24(1), 87–109. [www.learntechlib.org/primary/p/150825/](http://www.learntechlib.org/primary/p/150825/)

**Meinokat, P. & Wagner, I. (2022).** Causes, prevention, and interventions regarding classroom disruptions in digital teaching: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(4), 4657–4684. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10795-7>

**Meinokat, P. & Wagner, I. (2024).** Classroom disruptions in digital teaching during the pandemic – an interview study. *Frontiers in Education*, 9, 1335249. <https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1335249>

**Mödinger, M., Woll, A. & Wagner, I. (2022).** Video-based visual feedback to enhance motor learning in physical education – a systematic review. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 52, 447–460. <https://doi.org/10.1007/s12662-021-00782-y>

**Mödinger, M., Woll, A. & Wagner, I. (2024).** Motorisches Lernen mit digitalen Medien im Sportunterricht – Ein digitalbasiertes methodisches Unterrichtskonzept zur Implementierung visuellen Feedbacks. *German Journal of Exercise and Sport Research*, 54, 500–509. <https://doi.org/10.1007/s12662-024-00955-5>

**Neumann, K., Kuhn, J. & Drachsler, H. (2024).** Generative Künstliche Intelligenz in Unterricht und Unterrichtsforschung – Chancen und Herausforderungen. *Unterrichtswissenschaft* 52, 227–237. <https://doi.org/10.1007/s42010-024-00212-6>

**Petko, D., Schmid, R., Müller, L. & Hielscher, M. (2019).** Metapholio: A Mobile App for Supporting Collaborative Note Taking and Reflection in Teacher Education. *Tech Know Learn* 24, 699–710. <https://doi.org/10.1007/s10758-019-09398-6>

**Pürgstaller, E. (2023).** Das Körerverständnis von Heranwachsenden im Kontext der Mediatisierung. *Forum Kind Jugend Sport*, 4(1), 59–68. <https://doi.org/10.1007/s43594-023-00093-0>

**Rajendran, N., Watt, H. M. G. & Richardson, P. W. (2020).** Teacher burnout and turnover intent. *The Australian Educational Researcher*, 47(3), 477–500. <https://doi.org/10.1007/s13384-019-00371-x>

- Redecker, C. (2017).** *European framework for the Digital Competence of educators: DigCompEdu* (EUR 28775 EN). Punie, Y. (Hrsg.). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/159770>
- Rohse, D. & Schäfer, C. (2024).** „VR in der Schule ist für mich eine Revolution!“: Potenziale und Grenzen von Virtual Reality im Förderschwerpunkt körperliche und motorische Entwicklung aus der Perspektive von Schüler/innen. *Vierteljahresschrift für Heilpädagogik und ihre Nachbargebiete*, 93(4), 271–287.
- Rudi, H. (2021).** *Persönlichkeitsbildung durch Tanz. Theoretische Herleitung und empirische Analyse des tänzerischen Selbstkonzepts bei Kindern*. Wiesbaden: Springer Fachmedien. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-33717-9>
- Schäfer, C., Rohse, D., Gittinger, M. & Wiesche, D. (2023).** Virtual Reality in der Schule: Bedenken und Potenziale aus Sicht der Akteur:innen in interdisziplinären Ratingkonferenzen. *MedienPädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung*, 51 (AV/Part 2), 1–24. <https://doi.org/10.21240/mpaed/51/2023.01.10.X>
- Schindler, C., Spieler, B. & Slany, W. (2019).** *Game-based learning: Lernspiele und spielerische Mechanismen im Unterrichtskontext*. ResearchGate. [www.researchgate.net/publication/338517790\\_Game-based\\_learning\\_Lernspiele\\_und\\_spielerische\\_Mechanismen\\_im\\_UnterrichtskontextResearchGate](http://www.researchgate.net/publication/338517790_Game-based_learning_Lernspiele_und_spielerische_Mechanismen_im_UnterrichtskontextResearchGate)
- Schröder, B. & Jaitner, T. (2025).** Chancen und Barrieren des Einsatzes digitaler Medien für kollaboratives Lernen im Bewegungsgestaltungsprozess. In T. Jaitner, M. Schmidt., J. Bergmann & A. Sendt. (Hrsg.), *15. Symposium der dvs-Sektion „Sportinformatik & Sporttechnologie“ 2024* (S. 80–88). <http://dx.doi.org/10.17877/DE290R-25477>
- Schaubruch, J. (2024).** *Live spielen: Liveness in Performances elektronischer Tanzmusik*. Universitätsverlag Hildesheim. <https://doi.org/10.18442/mmd-8>
- Schunk, D. H. & Zimmerman, B. J. (1998).** *Self-regulated learning: From teaching to self-reflective practice*. Guilford Publications.
- Solopova, V., Rostom, E., Cremer, F., Gruszczynski, A., Witte, S., Zhang, C., Ramos López, F., Plößl, L., Hofmann, F., Romeike, R., Gläser-Zikuda, M., Benzmüller, C. & Landgraf, T. (2023).** PapagAI: Automated Feedback for Reflective Essays. *German Conference on Artificial Intelligence (Künstliche Intelligenz)* (S. 198–206). Springer Nature Switzerland. [https://doi.org/10.1007/978-3-031-42608-7\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-031-42608-7_16)
- Stalder, F. (2016).** *Kultur der Digitalität*. Suhrkamp.
- Sung, Y.-T., Yang, J.-M. & Lee, H.-Y. (2017).** The Effects of Mobile-Computer-Supported Collaborative Learning: Meta-Analysis and Critical Synthesis. *Review of Educational Research*, 87(4), 768–805. <https://doi.org/10.3102/0034654317704307>
- Teutemacher, B., Sudeck, G. & Hapke, J. (2023).** Gesundheitsbildung im Sportunterricht im Kontext von Digitalisierung. In E. Balz & T. Bindel (Hrsg.), *Bildungszugänge im Sport* (S. 133–145). Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-38895-9\\_11](https://doi.org/10.1007/978-3-658-38895-9_11)
- Teutemacher, B., Sudeck, G., Waigel, S., Köhler, T. & Hapke-König, J. (2025).** *Digitalisierungssensible Gesundheitsbildung im Sportunterricht (DiGebiS). Entstehung, theoretischer Rahmen und Kurzvorstellung dreier Unterrichtsvorhaben an der Schnittstelle von Gesundheit, Digitalisierung und Sport*. <https://www.oerbw.de/edu-sharing/components/render/c80b46d6-e252-482d-8b46-d6e252f82d44>

**Theis, C. (2023).** Fitnessinfluencer\*innen als Bildungsakteur\*innen. In E. Balz & T. Bindel (Hrsg.), *Bildung und Sport: Bd. 29. Bildungszugänge im Sport. Grundlagen und Offerten* (S. 121–132). Springer VS. [https://doi.org/10.1007/978-3-658-38895-9\\_10](https://doi.org/10.1007/978-3-658-38895-9_10)

**Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y. (2022).** *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens—With new examples of knowledge, skills and attitudes* (EUR 31006 EN). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>

**Wibowo, J., Genfeld, L., Hofmann, R. & Wolters, H. (2023).** Digitale Tools und Digitalität im Sportunterricht als Bedingungen von Bewegungsbildung. In E. Balz & T. Bindel (Hrsg.), *Bildungszugänge im Sport* (S. 147–162). Springer VS.

**Wibowo, J. & Hofmann, R. (2024).** Digitale Innovationsentwicklung am Beispiel der SpoDigiDB. In E. Balz, A. Böttcher, C. Hübner & J. Wibowo (Hrsg.), *Exemplarische Innovationen in der Sportpädagogik*. Shaker.

**Wiesche, D. & Klinge, A. (2017).** *Scham und Beschämung im Schulsport. Facetten eines unbeachteten Phänomens*. Aachen: Meyer & Meyer.

**Wirths, H., Kehm, S., Tiemann, H. & Glück, C. (2023).** Vielfaltsbezogene Grundkompetenzen. In S. Ganguin, J. Nickel, D. Baberowski, I. Berger, N. Bergner, M. Funke, C.W. Glück, K. Gottlebe, R. Haubold, S. Kehm, B. Latzko, F. Seever, C. Stiehler, H. Tiemann, H. Wirths, K. Wollmann & J. Zabel (Hrsg.), *DiKoLiS: Digitalisierungsbezogene Kompetenzen für die Lehrer:innenbildung in Sachsen – Ein Kompetenzkatalog*. (S. 96–109).

**Wulf, G. (2013).** Attentional focus and motor learning: a review of 15 years. *International Review of Sport and Exercise Psychology*, 6(1), 77–104. [https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1750984X.2012.723728](https://doi.org/10.1080/1750984X.2012.723728)

**Wulf, C. (2021).** Global Citizenship Education: Bildung zu einer planetarischen Weltgemeinschaft im Anthropozän (Global Citizenship Education: Building a Planetary World Community in the Anthropocene). *Vierteljahrzeitschrift für Wissenschaftliche Pädagogik*, 97, 463–480.

**Zetou, E., Kourtesis, T., Getsiou, K., Michalapoulou, M. & Kioumourtzoglou, E. (2009).** The effect of self-modeling on skill learning and self efficacy of novice female beach-volleyball players. *Athletic Insight*, 10, 1–14.

# Impressum

## Erschienen im

### Kompetenzverbund lernen:digital

Marlene-Dietrich-Allee 16, 14482 Potsdam  
Tel: 0331-977-256362  
E-Mail: [geschaeftsstelle@lernen.digital](mailto:geschaeftsstelle@lernen.digital)

## Datum der Erstveröffentlichung

September 2025

## Autor:innen

(die Angaben in Klammern verweisen auf die Nummerierung  
der Beiträge im Inhaltsverzeichnis)

Prof. Dr. Thomas Abel (33, 37),  
Prof. Dr. Michael Ahlers (5), Nadine Arnold (28),  
Regina Bäck (10), Cindy Bärnreuther (46),  
Anne Bangert (37), Dr. Fabienne Bartsch (37),  
Fides Berkel (43), Prof. Dr. Nicole Berner (10),  
Kevin Birkefeld (23), Dr. Nick Böhnke (20),  
Daniël Bohm (41), Tabea Brand (32),  
Prof. Dr. Andreas Brenne (21),  
Prof. Dr. Meike Breuer (37),  
Prof. Dr. Thade Buchborn (1), Lukas Bugiel (8),  
Maja Dierich-Hoche (16), Prof. Dr. Barbara Drechsel  
(45), Maria Dürrbeck (45), Mats Egerer (26),  
Annika Endres (1), Regina Fink (28), Ulrike Franken  
(40), Prof. Dr. Judith Frohn (37), Bettina Gärtner  
(11), Prof. Dr. Erin Gerlach (26), Bianca Giller (45),  
Prof. Dr. Michaela Gläser-Zikuda (44),  
Prof. Dr. Marc Godau (3), Dr. Marion Golenia (40),  
Phillip Gosmann (3), Johanna Greger (44),  
Prof. Dr. Elke Grimminger-Seidensticker (38),  
Daniel Grötzbach (45), Hannah Gruber (46),  
Prof. Dr. Julia Hapke-König (28),  
Sarah-Indriyati Hardjowirogo (4),  
Prof. Dr. Johannes Hasselhorn (9),  
Karsten Haug (28), Rosalie Heep (1),  
Alpha-Maria Heidel (19), Prof. Dr. Christopher Heim  
(26), Jana Heimes (35), Luisa Heyn (27),  
Franziska Hierl (44), Dr. Rüdiger Hofmann (32),  
Dr. Vivien Hohberg (31), Prof. in Dr. Sara Hornäk

(12, 13), Stephani Howahl (35), Dr. Martina Ide (20),  
Prof. Dr. Thomas Jaitner (34),  
Prof. Dr. Benjamin Jörissen (47),  
Prof. Dr. Michaela Kaiser (22), Svenja Kehm (37),  
Janina Kern (37), Prof. Dr. Jens Kleinert (31),  
Carolin Knoke (29), Tim Köhler (28),  
Melissa Krauß (46), Dr. Matthias Krebs (7),  
Anna Kreysing (13), Prof. Dr. Claus Krieger (32),  
Prof. Dr. Valerie Krupp (2), Eva Kubitza (24),  
Heike Kuhlmann (24), Alina Kulücke (37),  
Jun.-Prof. Dr. Helga Leineweber (40),  
Stephanie Leupert (47), Dr. Anna Löbig (37),  
Anja Lomparski (14), Juliane Mackenbrock (31),  
Dr. Ruth Maloszek (46), Pierre Meinokat (42),  
Prof. Dr. Torsten Meyer (15), Dr. Julia Mierau (31),  
Helena Miko (35), Dr. Moritz Mödinger (30),  
Lasse Müller (32), Prof. Dr. Steve Nebel (23),  
Prof. Dr. Nils Neuber (40), Dr. Maike Niehues (26),  
Veronika Phung (6), Lea Plößl (44),  
Nicola Przybylka (25), Prof. Dr. Esther Pürgstaller  
(24), Nina Radek (39), Katharina Reich (6),  
Sarah Reinl (28), Lucas Rennau (28), Dorina Rohse  
(36), Jun.-Prof. Dr. Anne-Christin Roth (37),  
Dr. Helena Rudi (27), Prof. Dr. Bettina Rulofs (37),  
Dr. Jeffrey Sallen (26), Dr. Sebastian Salomon (25),  
Dr. Caterina Schäfer (36), Jannik Schaefer (3),  
Dr. Marlen Schapschröer (33),  
Dr. Josef Schaubruch (2), Marley Schlarb (12),  
Lucas Schole (26), Britta Schröder (34),  
Prof. Dr. Konstanze Schütze (14, 15),  
Jürgen Schwier (26), Marion Seiler (22),  
Jannik Severin (33), Amelie Sörries (33),  
Prof. Dr. Claudia Steinberg (35),  
Dr. Melanie Stephan (46), Canan Tercan (13),  
Brit Teutemacher (28), Prof. Dr. Heike Tiemann  
(37), Jun.-Prof. Dr. Johannes Treß (1),  
Esther-Marie Verbücheln (5), Petr Vlček (26),  
Andreas Voogd (38), Arne Wachtmann (4),  
Ingo Wagner (29), Sophie-Louise Wagner (23),  
Andreas Walter (1), Niklas Washausen (21),  
Kim Weitz (19), Prof. Dr. Thomas Wendeborn (39),

41), PD Dr. Jonas Wibowo (32),  
Prof. Dr. David Wiesche (25, 36), Hendrik Wiese (32),  
Antje Winkler (17, 18, 19), Rachel Wittschier (35),  
Christine Woditschka (18),  
Prof. Dr. Alexander Woll (29), Katharina Zink (9)

#### **Redaktion & Layout**

Dr. Christiane Kallenbach, Alexander Kube,  
Maike Karnebogen, Ulrike Martin, Dr. Luisa  
Scherzinger, Maria Lara Semrau, Philip  
Seufert, Sheila Verseck, Stefanie Zeise

#### **Gestaltung**

TAU GmbH  
Köpenicker Straße 154 A, 10997 Berlin

#### **Druck**

Kern GmbH  
In der Kolling 120  
66450 Bexbach

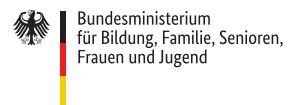
Die vorliegende Veröffentlichung ist im Rahmen der Projektverbünde Com<sup>o</sup>Arts, Com<sup>o</sup>Sport, DiäS, DiDiPro, DigiProSMK, KuMuSProNeD, LEViKo-XR, MOBAK-DigiKo für das Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport im Kompetenzverbund lernen:digital entstanden.

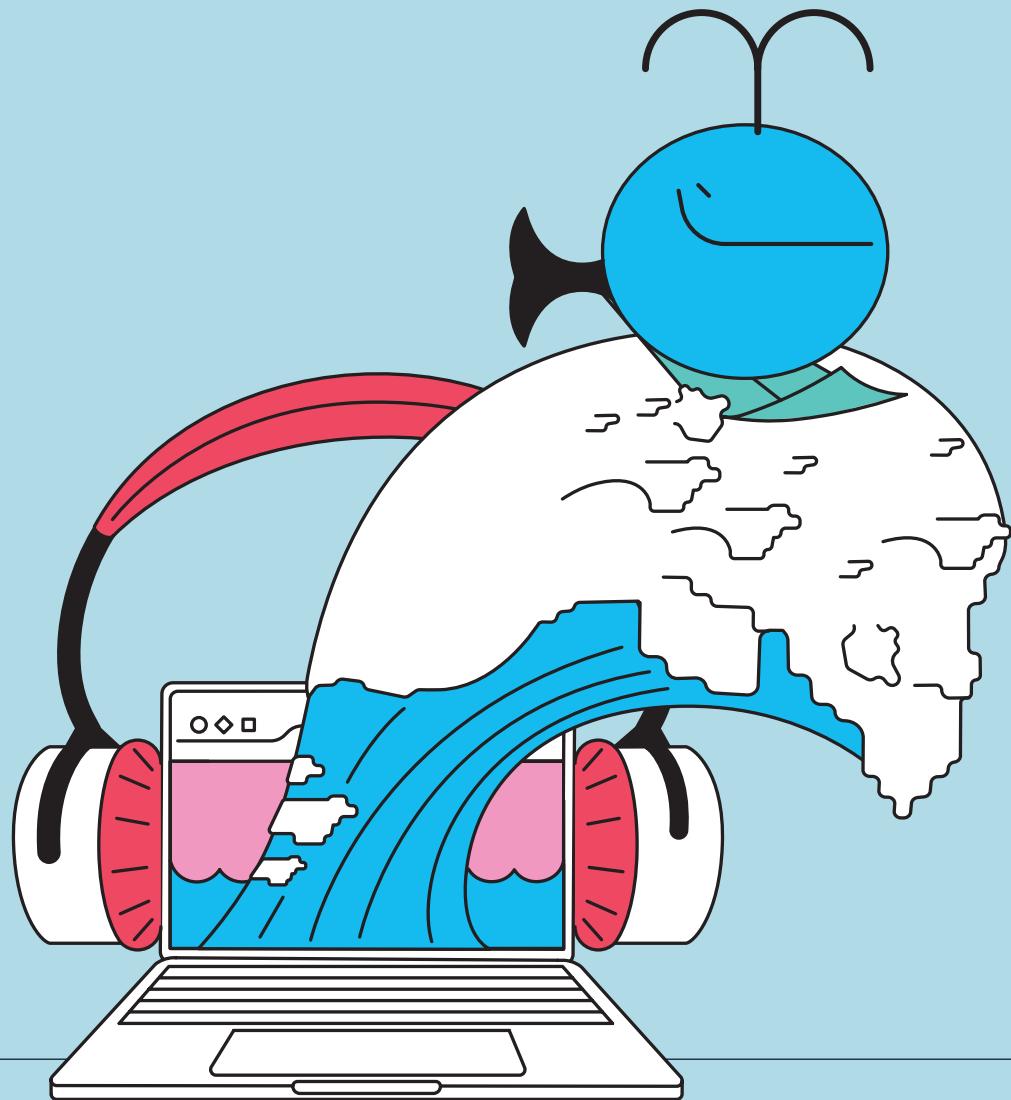
Der Kompetenzverbund lernen:digital wird finanziert durch die Europäische Union – NextGenerationEU und gefördert durch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend. Weitere Informationen finden Sie unter [lernen.digital](http://lernen.digital). Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind ausschließlich die der/des Autor:innen und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten der Europäischen Union, Europäischen Kommission oder des Bundesministeriums für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend wider. Weder Europäische Union, Europäische Kommission noch das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend können für die Inhalte verantwortlich gemacht werden.



Dieses Produkt ist unter der Lizenz CC BY 4.0 veröffentlicht. Von der Lizenz ausgenommen sind Logos, Zitate sowie anders gekennzeichnete Materialien und Abbildungen. Die Urheber:innen sollen, sofern nicht anders gekennzeichnet, bei der Weiterverwendung wie folgt angegeben werden: Kompetenzverbund lernen:digital.

Gefördert vom:





# Welle lernen:digital

Der Podcast zur digitalen Transformation  
von Schule und Lehrkräftebildung

Die Kultur der Digitalität verändert Schule, Unterricht und Lehrkräftebildung. Dadurch ergeben sich zahlreiche Fragen, mit denen sich die Menschen im Bildungssystem auseinandersetzen müssen – und vor allem wollen!

Im Podcast Welle lernen:digital erfahren wir monatlich, wie sich das veränderte Lehren und Lernen gestalten lässt.



Diese Broschüre des Kompetenzverbund lernen:digital richtet sich an Landesinstitute, Qualitätseinrichtungen sowie Multiplikator:innen und Verantwortliche der Aus-, Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften, Schulleitungen und pädagogischem Personal. Sie präsentiert vielseitige fachliche und überfachliche Fortbildungs- und Professionalisierungsangebote zum digital gestützten Unterricht aus dem Kompetenzzentrum Musik/Kunst/Sport.

Lernen Sie innovative Angebote kennen, nutzen Sie die Inhalte für den reflektierten Einsatz digitaler Instrumente in Bildungsprozessen und stärken Sie die digitalisierungsbezogenen Kompetenzen des schulischen Personals sowie der Schüler:innen deutschlandweit.