

# FORTBILDUNGEN MEDIENBILDUNG

## JANUAR2026

		*	Datum	Anmeldung
	Das digitale Lehrerzimmer - Die TSC als Organisationsinstrument	Gregor Bruzzi Fachberater	 08.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101501</a>
	Kickoff: Apps entwickeln mit dem iPad	Martin Brügmann K.U.R.D.	 12.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100901</a>
	Diagnosetool ILeA plus	Ramona Allenhof; Daniela May ThILLM	 13.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274850904</a>
	H5P - interaktive Lerninhalte für die TSC erstellen	Julia Günther; Diana Henkel ThILLM	 13.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100801</a>
	Digitale Artefakte greifbar machen: Mit Schüler*innen Roboter und das Internet erkunden	Eve Tessenow Uni Halle	 15.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">277200201</a>
	Apps entwickeln mit dem iPad: Auftakt und kreative Ideen finden (Sess. 1/6)	Frajo Ligmann Gymnasium Würselen	 19.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100902</a>
	Medienpädagogische Qualifizierungsseminare: 1/3 Basismodul_Grundlagen der handlungsorientierten Medienpädagogik	Marie-Kristin Heß; Angelika Heyen TLM	 22.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100201</a>
	Der Einsatz von digitalen Medien in der Unterrichtsgestaltung - Die Thüringer Schulcloud im Unterricht	Gregor Bruzzi Fachberater	 22.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101502</a>
	Apps entwickeln mit dem iPad: App-Prototyping mit Keynote & Figma (Session 2/6)	Frajo Ligmann Gymnasium Würselen	 26.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100903</a>
	H5P - interaktive Lerninhalte für die TSC erstellen	Julia Günther; Diana Henkel ThILLM	 27.01.	ThILLM-Nr.: <a href="#">2741008012</a>

## FEBRUAR2026

		*	Datum	Anmeldung
	TSC Snack: Räume erstellen und öffnen	Julia Günther; Annekathrin Wolf ThILLM	 05.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274700101</a>
	Apps entwickeln mit dem iPad: Einstieg in SwiftUI & Programmierung (Sess. 3/6)	Frajo Ligmann Gymnasium Würselen	 09.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100904</a>
	Tablets im Unterrichtseinsatz - Basics zur Nutzung von iPads	Kerstin Facius Fachberaterin	 10.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">602930101</a>
	Hass im Netz: Professionelle Haltung entwickeln und medienpädagogische Handlungsoptionen kennen	Jan Rooschütz; Josefa Much GMK Uni Rostock	 11.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101601</a>
	TSC Snack: Räume thüringenweit nutzen	Julia Günther; Annekathrin Wolf ThILLM	 10.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274700102</a>
	TSC-Snack: Räume gestalten	Julia Günther; Annekathrin Wolf ThILLM	 12.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274700103</a>
	Die Sprache der Maschinen: Grundlagen der Codierung und Binärcodierung	Eve Tessenow Uni Halle	 12.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">277200203</a>
	Apps entwickeln mit dem iPad: Programmierung - Fortführung (Session 4/6)	Frajo Ligmann Gymnasium Würselen	 16.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100905</a>
	Diagnosetool ILeA plus	Ramona Allenhof; Daniela May ThILLM	 17.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274850901</a>
	Spielerischer Einstieg ins Programmieren mit und ohne Computer	Eve Tessenow Uni Halle	 20.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">277200202</a>
	Apps entwickeln mit dem iPad: Praxistipps für den Informatikunterricht (Sess. 5/6)	Frajo Ligmann Gymnasium Würselen	 23.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100906</a>
	TSC-Snack: Räume im Unterricht	Julia Günther; Annekathrin Wolf ThILLM	 24.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274700104</a>
	Pixel, Hass und Extremismus – Was tun gegen Demokratiefeindlichkeit im Gaming?	Matthias Heider IDZ Jena	 25.02	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101101</a>
	Lernen über KI im Informatikunterricht	Dr. Annika Eickhoff-Schachtebeck Uni Göttingen	 26.02.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100101</a>

u.a. in Kooperation mit:



## TSC CLOUD THÜRINGER SCHULCLOUD

Lerneinheiten für die LuL:



Praxismaterialien zur politischen Bildung



Märchen – Aufgaben- & Materialsammlung



Escape the Fake

## Tablets in Lehr- und Lernprozessen



# FORTBILDUNGEN MEDIENBILDUNG

Als FKE-Wahlpflichtmodul  
anrechenbar

MÄRZ2026		*	Datum	Anmeldung	MÄRZ2026		*	Datum	Anmeldung
Apps entwickeln mit dem iPad: Blick auf App Store & Weiterentwicklung (Session 6/6)	Frajo Ligmann Gymnasium Würselen	 	02.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100907</a>	KI im Unterricht: Wann braucht es KI – und wann den "KI-Kompass"?	Sandro Brandl; Stephan Reich Fachberater	 	26.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100701</a>
Notieren, strukturieren, lehren im Schulalltag am Beispiel der App GoodNotes	Martin Brügmann K.U.R.D.	 	03.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101001</a>	Videospiele thematisieren und selbst programmieren	Julia Michalke GMS Gotha	 	31.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274102001</a>
Kamishibais – Erzählen mit Bildern	Gunter Großholz; Yuxi Wan MedienLB	 	04.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100401</a>	Swipe Up for Hate - Was tun gegen Demokratiefeindlichkeit und Hass im Netz?	Matthias Heider IDZ Jena	 	15.04.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101201</a>
Spielen macht schlau- Regelspiele im pädagogischen Kontext (Grundschule)	Judith Vockrodt-Reich; Stephan Reich Projekt Boje	 	05.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101701</a>	Was ist KI? Grundlagen für den Einstieg mit KI	Nils Rudolf; Lisa Königs FSM	 	21.04.	ThILLM-Nr.: <a href="#">264101901</a>
Von einfachen Texten zu multimedialen Arbeitsmitteln am Beispiel der App Pages	Martin Brügmann K.U.R.D.	 	10.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101002</a>	Spiele machen schlau - Regelspiele im pädagogischen Kontext (weiterführende Schule)	Judith Vockrodt-Reich; Stephan Reich Projekt Boje	 	22.04.	ThILLM-Nr.: <a href="#">2741017012</a>
Reanimation der TSC - Nutzung - "Neue Möglichkeiten der Nutzung der Thüringer Schulcloud durch die Gestaltung von Räumen."	Kerstin Facius Fachberaterin	 	10.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">602930201</a>	Gestaltende Kritik: Wie geht der Einsatz von KI "anders"?	Felicitas Macgilchrist Universität Oldenburg	 	23.04.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100102</a>
Präsentationen kreativ und interaktiv gestalten am Beispiel der App Keynote	Martin Brügmann K.U.R.D.	 	17.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101003</a>	Planspiel Alieninvasion: Planspiel zu politischer Kommunikation, Desinformation und Medienbildung	Till Stetfeld Tatjana Slinkowa NDC	 	29.04.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100601</a>
TikTok, Instagram & Co.: Medienkompetenz im Unterricht fördern	Julia Michalke GMS Gotha	 	19.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101801</a>	Das Turnier von Trollhausen - Ein Planspiel zur Stärkung von Handlungskompetenz und Umgang mit Trolling im Internet	Till Stetfeld Tatjana Slinkowa NDC	 	20.05.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100602</a>
Digitale Lerntheken gestalten am Beispiel der App Numbers	Martin Brügmann K.U.R.D.	 	24.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274101004</a>	Online-Veranstaltung				
Animationsfilme – Von der Idee zur fertigen Animation	Gunter Großholz; Yuxi Wan MedienLB	 	25.03.	ThILLM-Nr.: <a href="#">274100301</a>	Vor-Ort-Veranstaltung				