

## Gamifizierung im Unterricht

**Schulform:** Grundschule, Integrierte Gesamtschule, Förderschule, Kooperative Gesamtschule, Gymnasium, Sekundarschule, Berufsbildende Schulen, Gemeinschaftsschule, Berufsbildende Schulen in freier Trägerschaft

**Ziel:** In der Fortbildung werden die Chancen und Grenzen der sogenannten Gamifizierung des Unterrichts zur Erhöhung der Motivation der Lernenden diskutiert und praktisch erprobt.

**Inhalt:** Gamifizierung heißt, dass man durch einen Mix aus Spielelementen, -dynamiken und Belohnungen Anreize schafft, unliebsame Aufgaben zu erledigen oder Möglichkeiten eröffnet, langwierige Inhalte spielerisch zu vermitteln. Gamification kann die Motivation der Lernenden erhöhen, benötigt jedoch das Knowhow, eine gute Vorbereitung und die Bereitschaft der Zielgruppe mitzumachen.

In der Veranstaltung werden Beispiele und Tipps vorgestellt, wie Sie Gamifizierung im Schulkontext umsetzen können. Ausgewählte Apps werden praktisch erprobt und die Möglichkeit des Einsatzes im Unterricht diskutiert.

**Zielgruppe:** Lehrkräfte, Führungskräfte, Pädagogische Mitarbeiter

**Dauer:** 3 x 45 Minuten

**Teilnehmer minimal:** 9 **maximal:** 16

**Technische Voraussetzungen:** Internet, Lehrerendgeräte mit Internetzugang

---

**Leiter:** Herr Aschoff

**Tätigkeit:** Medienpädagogischer Berater/Digitalassistentz

### Hinweis

Sie erreichen die Webseite mit Ihrer Fortbildung, indem Sie die untenstehende Adresse in die Adresszeile Ihres Internetbrowsers eingeben und anschließend die "Entertaste" drücken.

[www.bildung-lsa.de/index.php?KAT\\_ID=5679&fach\\_id=1643&angebot\\_id=2856](http://www.bildung-lsa.de/index.php?KAT_ID=5679&fach_id=1643&angebot_id=2856)

Alternativ können Sie auch den nebenstehenden QR-Code mit Ihrem Handy scannen und die entsprechende Seite aufrufen.

