



Spielerisch lernen: ANTON im Klassenzimmer

Workshop

Kursinhalte

Im Workshop "Spielerisch lernen: ANTON im Klassenzimmer" entdecken die Teilnehmenden, wie spielerische Elemente den Unterricht bereichern und die Motivation der Lernenden steigern können. Es werden kreative Unterrichtsszenarien unter Nutzung der ANTON App vorgestellt und diese gemeinsam diskutiert. Ein praxisnaher Einstieg in die Benutzeroberfläche der ANTON App zeigt, wie ANTON optimal für den Unterricht genutzt werden kann. Die Schwerpunkte des Workshops werden flexibel nach den Interessen und Vorkenntnissen der Teilnehmenden gestaltet.

Rahmenbedingungen

Format	Workshop
Modul	Grundlagenkurs
Zeitdauer	ca. 60 Minuten
DigCompEdu	3. Lehren und Lernen 3.1. Lehren 3.4. Selbstgesteuertes Lernen 4. Evaluation 4.2. Analyse der Lern-Evidenz 5. Lernorientierung 5.1. Barrierefreiheit und digitale Teilhabe 5.2. Differenzierung
KMK-Strategie Bildung in der digitalen Welt	5. Problemlösen und Handeln 5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
Voraussetzungen	✓ Laptop, Tablet, PC ✓ Internetzugang ✓ Lizenz für ANTON
Vorkenntnisse	✓ Keine Vorkenntnisse erforderlich