



Alles nur ein Spiel? – Lerninhalte abwechslungsreich vermitteln

Workshop

Kursinhalte

Spielerisches Lernen kann die Motivation der Lernenden steigern und somit zu positiven Lernerlebnissen beitragen – eine willkommene Abwechslung im Klassenzimmer. Möglich ist das mit der sogenannten „Gamification“. Durch den Einsatz von Spielmechaniken wie Punktesystemen und Herausforderungen kann Wissen durch Abenteuer, Rätsel und Belohnungen erobert werden. So werden aus Klassenzimmern spannende Spielfelder.

Mit Hinblick auf digitale Anwendungsbereiche, werden in diesem Workshop vielfältige Möglichkeiten vorgestellt, um spielerische Ansätze im Unterricht zu integrieren. Unser Angebot richtet sich an Sie als Lehrkräfte. Hierbei können Sie zwischen unterschiedlichen Fokusthemen wählen, die bedarfsorientiert an Ihre Wünsche angepasst werden:

- Einstieg in Gamification – Was hat es mit der Methode auf sich?
- Gamification mithilfe digitaler Tools nutzbar machen (mit den Angeboten des Landes)
- Offline geht trotzdem digital: Gamification ohne W-Lan nutzbar machen

Die Angebote können sowohl als Grundlagen- als auch als Fortgeschrittenenkurs konzipiert werden. Sprechen Sie uns gerne an!

Rahmenbedingungen

Format	Impuls/ Workshop
Modul	Grundlagen-/ Fortgeschrittenenkurs
Zeitdauer	30/ 90/ 120 Minuten
Inhalte	Einführung in die Methode Gamification in Abgrenzung zum Gaming, Einsatz-Szenarien im Unterricht, Werkzeuge zur Nutzung von Gamification im Kontext Schule
Voraussetzungen	<ul style="list-style-type: none">✓ Laptop, Tablet, PC, Smartphone✓ Internetzugang



Kompetenzen

DigCompEdu

- 2. Digitale Ressourcen
 - 2.2 Erstellen und Anpassen
- 3. Lehren und Lernen
 - 3.1 Lehren
 - 3.2 Lernbegleitung
 - 3.3 Kollaboratives Lernen
 - 3.4 Selbstgesteuertes Lernen
- 5. Lernerorientierung
 - 5.2 Differenzierung und Individualisierung
 - 5.3 Aktive Einbindung der Lernenden
- 6. Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden
 - 6.1 Informations- und Medienkompetenz
 - 6.5 Digitales Problemlösen

KMK-Strategie
Bildung in der
digitalen Welt

- 2. Kommunizieren und Kooperieren
 - 2.1 Interagieren
 - 2.3 Zusammenarbeiten
 - 2.4 Umgangsregeln kennen und einhalten
 - 2.5 An der Gesellschaft aktiv teilhaben
- 5. Problemlösen und Handeln
 - 5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen