

Titel

Thema:	Gamification im (Englisch-)Unterricht
Veranstaltungsnummer:	1915M5302

Inhalt/Beschreibung

Beschreibung und didaktische Gestaltung:	<p>„Ich spring von Level zu Level.....bis der Endboss kommt.“ Spielen im Unterricht? Nein, gemeint ist mit Gamification, wie man Spielmechaniken auf Lernprozesse anwenden kann, damit diese je nach Ausgangslage überhaupt initiiert, intensiviert oder vertieft werden können.</p> <p>Viel diskutiert wird dabei, ob das Belohnen mit Punkten einer Konditionierung gleichkommt und, ob das Spiel nicht zu sehr ablenkt. Ebenso ist der Schutz der persönlichen Daten der Lernenden wichtig...</p> <p>In diesem Seminar lernen die Teilnehmer zunächst ein analoges Beispiel für Gamification kennen. Dieses Beispiel ist vor allem für den Vorterrichtsunterricht interessant. Es gibt schon einen Eindruck, was Gamification zu leisten vermag. Danach werden die Gamification-Softwares von zwei digitalen Anbietern vorgestellt – Classdojo und Classcraft. Gezeigt werden die Beispiele immer vor dem Hintergrund jahrelanger Erfahrungen des Dozenten im Englischunterricht der Jahrgänge 5-8 an einer Hamburger Stadtteilschule.</p> <p>Die Teilnehmer erhalten per Einladung einen Link zur Registrierung, so dass ein Klassenraum entsteht, der auch nach dem Seminar zum Austausch genutzt werden kann.</p> <p>Das Seminar ist praxisorientiert und soll den Teilnehmern ermöglichen, direkt im Unterricht loszulegen.</p> <p>Bestenfalls bringen die Teilnehmer eigene Endgeräte - und vielleicht schon Klassenlisten - mit.</p>
Schwerpunkte/Rubrik:	Qualitätsentwicklung

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- Medienpädagogik
Zielgruppen:	- Alle Lehrkräfte
Schularten:	- keine primäre Schulstufe
Veranstaltungsart:	Seminar
Gültigkeitsbereich:	Hamburg
Leitung:	Ingo Kriebisch, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Dozenten:	Zolltan Farkas, Stadtteilschule Bahrenfeld

Weitere Hinweise

Zusatzinformationen:	"Ich spring von Level zu Level.....bis der Endboss kommt." Spielen im Unterricht? Nein, gemeint ist mit Gamification, wie man Spielmechaniken auf Lernprozesse anwenden
----------------------	---

kann, damit diese je nach Ausgangslage überhaupt initiiert, intensiviert oder vertieft werden können.

Viel diskutiert wird dabei, ob das Belohnen mit Punkten einer Konditionierung gleichkommt und, ob das Spiel nicht zu sehr ablenkt. Ebenso ist der Schutz der persönlichen Daten der Lernenden wichtig...

In diesem Seminar lernen die Teilnehmer zunächst ein analoges Beispiel für Gamification kennen. Dieses Beispiel ist vor allem für den Vortretungsunterricht interessant. Es gibt schon einen Eindruck, was Gamification zu leisten vermag. Danach werden die Gamification-Softwares von zwei digitalen Anbietern vorgestellt - Classdojo und Classcraft. Die Teilnehmer sollten eigene Endgeräte mitbringen.

Anbieter

Anbietername:	Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Anbieteranschrift:	Felix-Dahn-Straße 3 und Weidenstieg 29, 20357 Hamburg
E-Mail-Adresse:	tis@li-hamburg.de

Termin

Termin:	07.11.2019 15:00 bis 18:00 Uhr
Dauer:	3 Zeitstunden
Anmeldeschluss:	01.11.2019

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort:	Landesinstitut Hamburg, Felix-Dahn-Straße 3 und/oder Weidenstieg 29, 20357 Hamburg
--------------------	--