

Titel

Thema:	Gamification im NW-Unterricht Online
Veranstaltungsnummer:	2513A0601

Inhalt/Beschreibung

Beschreibung und didaktische Gestaltung:	<p>Gamification bezeichnet das spielerische Lernen, das für Spaß, Motivation und Lernerfolg bei Schüler:innen sorgt. Die Fortbildung zeigt, wie klassische Spiele (z.B. Bingo, Der große Preis) auch im digital gestützten Unterricht eingesetzt werden können, wie man interaktive Materialien mit spielerischen Elementen anreichert, wie man eigene kleine Lernspiele für den Unterricht entwickelt und wie man mit Quiz-Elementen den Unterricht sinnvoll ergänzen kann.</p> <p>Für den Einstieg in den gamifizierten Unterricht eignen sich Quiz-Tools wie Kahoot!, Quizlet, Quizacademy, Plickers, aber auch Powerpoint. Komplexere Rätsel lassen sich darüber hinaus auch digital unterstützt als spannende Escape-Games anbieten. Der Umgang mit diesen Anwendungen sowie Beispiele aus den Naturwissenschaften werden im ersten Termin vorgestellt. Im zweiten Termin werden komplexere Anwendungen wie die Features bei moodle oder die APP TaleBlazer, die die SuS mit Smartphone auf einer Expedition in der Natur unterstützt, vorgestellt.</p>
Schwerpunkte/Rubrik:	Digitale Medien

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- übergreifend NW
Zielgruppen:	- Fachlehrkräfte, Alle Lehrkräfte
Schularten:	- Sekundarstufe II, Sekundarstufe I
Veranstaltungsart:	Online-Seminar
Gültigkeitsbereich:	Hamburg
Leitung:	Lars Janning, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Dozenten:	Timm Fuhrmann, Erich Kästner Schule* Arne Spielhoff, Gymnasium Allermöhe* Andreas Tismer, Stadtteilschule Lohbrügge

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:	16.06.2025 16:00 bis 18:00 Uhr
---------	--------------------------------

Dauer: 2 Zeitstunden

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort: Online-Seminar (LI), webbasiert ,