

Titel

Thema:	Gamification im Unterricht Online
Veranstaltungsnummer:	2615S5302

Inhalt/Beschreibung

Schwerpunkte/Rubrik:	Digitale Medien
----------------------	-----------------

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- Medienpädagogik
Zielgruppen:	- Alle Lehrkräfte, Erzieher und Sozialpädagogen, Lehrkräfte im Vorbereitungsdienst
Schularten:	- Grundschule, Gymnasium, Regionales Bildungs- und Beratungszentrum, Stadtteilschule, keine primäre Schulstufe
Veranstaltungsart:	Online-Seminar
Gültigkeitsbereich:	Hamburg
Leitung:	Helge Tiedemann, Landesinstitut für Qualifizierung und Qualitätsentwicklung in Schulen
Dozenten:	Zoltan Farkas, Landesinstitut für Qualifizierung und Qualitätsentwicklung in Schulen

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 dieser Veranstaltung werden die folgenden digitalen Tools vorgestellt: • Classdojo
Weblink:	https://li.hamburg.de/qualitaetsentwicklung-von-unterricht-und-schule/aufgabengebiete-und-querschnittsthemen/medienerziehung

Anbieter

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

Termin

Termin:	16.04.2026 15:00 bis 17:00 Uhr
Dauer:	2 Zeitstunden
Anmeldeschluss:	02.04.2026

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort:	Online-Seminar (LI), webbasiert ,
--------------------	-----------------------------------