

Titel

Thema:	Online-Seminar - Gamification im Unterricht
Veranstaltungsnummer:	2215S5301

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 Vetreteungsunterricht 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>Das Seminar ist praxisorientiert und soll den Teilnehmern ermöglichen, direkt im Unterricht loszulegen.</p> <p>Bestenfalls haben die Teilnehmer schon Klassenlisten zur Hand.</p> <p>„Online-Seminar: Bitte beachten Sie die Hinweise des Gesamtpersonalrates: www.li.hamburg.de/gpr-hinweise“</p> <p>„BYOD: Bitte beachten Sie die Hinweise des Gesamtpersonalrates: www.li.hamburg.de/gpr-hinweise“</p> <p>„Prüfungszeitraum: Bitte beachten Sie die Hinweise des Gesamtpersonalrates: www.li.hamburg.de/gpr-hinweise“</p>
Schwerpunkte/Rubrik:	Medienkompetenz

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- Medienpädagogik
Zielgruppen:	- Alle Lehrkräfte
Schularten:	- Sekundarstufe I
Veranstaltungsart:	Online-Seminar
Gültigkeitsbereich:	Hamburg
Leitung:	Helge Tiedemann, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung
Dozenten:	Zolltan Farkas, Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung

Weitere Hinweise

Hinweis für Teilnehmer/innen: <https://li-hh.reflect.com/gamification/>

Weblink: <http://li-hh.reflect.com/gamification/>

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: Abrufangebot 2022
Dauer: 2 Zeitstunden

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort: Online-Seminar (LI), webbasiert ,