DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT

# SPIELERISCH LERNEN: ANTON IM KLASSENZIMMER

SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

Im Workshop „Spielerisch Lernen: ANTON im Klassenzimmer“ entdecken die Teilnehmenden, wie spielerische Elemente den Unterricht bereichern und die Motivation der Lernenden steigern können. Es werden kreative Nutzungsszenarien unter Nutzung der ANTON-App vorgestellt und diese gemeinsam diskutiert. Ein praxisnaher Einstieg in die Benutzeroberfläche der ANTON-App zeigt, wie ANTON optimal für den Unterricht genutzt werden kann. Die Schwerpunkte des Workshops werden flexibel nach den Interessen und Vorkenntnissen der Teilnehmenden gestaltet.

## Rahmenbedingungen

| | |
|---|---|
| **Format** | Workshop |
| **Modul** | Grundkurs |
| **Zeitdauer** | ca. 90 Minuten |
| **DigCompEdu** | 3. Lehren und Lernen<br>3.1. Lehren<br>3.4. Selbstgesteuertes Lernen<br>4. Evaluation<br>4.2. Lern-Evidenz analysieren<br>5. Lernerorientierung<br>5.1. Digitale Teilhabe<br>5.2. Differenzierung und Individualisierung |
| **KMK-Strategie** | 5. Problemlösen und Handeln<br>5.2. Werkzeuge bedarfsgerecht einsetzen<br>5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen |
| **Voraussetzungen** | ✓ eigenes Endgerät (Laptop/Tablet/PC)<br>✓ Internetzugang<br>✓ Lizenz für die ANTON-App |
| **Vorkenntnisse** | ✓ nicht erforderlich |