DIGITALASSISTENZ SACHSEN-ANHALT

ALLES NUR EIN SPIEL? LERNINHALTE ABWECHLUNGSREICH VERMITTELN

SACHSEN-ANHALT

Landesinstitut für Schulqualität und Lehrerbildung (LISA)

Spielerisches Lernen kann die Motivation der Lernernden steigern und somit zu positiven Lernerlebnissen beitragen - eine willkommene Abwechslung im Klassenzimmer. Möglich ist das mit der sogenannten „Gamification“. Durch den Einsatz von Spielmechaniken wie Punktesystemen und Herausforderungen kann Wissen durch Abenteuer, Rätsel und Belohnungen erobert werden. So werden aus Klassenzimmern spannenden Spielfelder.

Mit Hinblick auf digitale Anwendungsbereiche, werden in diesem Workshop vielfältige Möglichkeiten vorgestellt, um spielerische Ansätze im Unterricht zu integrieren. Unser Angebot richtet sich an Sie als Lehrkräfte. Hierbei können Sie zwischen unterschiedlichen Fokusthemen wählen, die bedarfsorientiert an Ihre Wünsche angepasst werden:

- Einstieg in Gamification - Was hat es mit der Methode auf sich?
- Gamification mithilfe digitaler Tools nutzbar machen (mit den Angeboten des Landes)
- Offline geht trotzdem digital: Gamification ohne WLAN nutzbar machen

Die Angebote können sowohl als Grundlagen- als auch Fortgeschrittenenkurs konzipiert werden.

Rahmenbedingungen

Format	Workshop
Modul	Grundkurs
Zeitdauer	ca. 90 Minuten
DigCompEdu	2. Digitale Ressourcen 2.2. Erstellen und Anpassen 3. Lehren und Lernen 3.1. Lehren 3.2. Lernbegleitung 3.3. Kollaboratives Lernen 5. Lernerorientierung 5.2. Differenzierung und Individualisierung 5.3. Aktive Einbindung der Lernenden 6. Förderung der digitalen Kompetenz der Lernenden 6.1. Informations- und Medienkompetenz 6.5. Digitales Problemlösen
KMK-Strategie	2. Kommunizieren und Kooperieren 2.1. Interagieren 2.3. Zusammenarbeiten 2.5. An der Gesellschaft aktiv teilhaben 5. Problemlösen und Handeln 5.4. Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen
Voraussetzungen	✓ eigenes Endgerät (Laptop/Tablet/PC/Smartphone) ✓ Internetzugang
Vorkenntnisse	✓ keine