

Seminar-Nr. 10374

Lehrimpuls: Game-based Learning - ein spielerischer Zugang zum Lernen

Termin

06.06.2024 , 1 Stunden

06.06.2024 von 09:30 bis 10:30 Uhr

Zielgruppe

Alle haupt- und nebenamtlichen Lehrkräfte im Ausbildungszentrum für Verwaltung, die über geringe Lehrerfahrung verfügen und sich ein Basiswissen oder Spezialwissen in einem spezifischen Bereich aneignen möchten bzw. für erfahrene Lehrkräfte, die sich aufbauendes Wissen aneignen möchten.

Diese Veranstaltung eignet sich ferner sehr gut für alle Lehrenden aus öffentlichen Einrichtungen des Bundes, des Landes und der Kommunen und aus der Privatwirtschaft, die sich mit didaktischen Grundlagen vertraut machen bzw. die angebotenen Systeme und Tools in ihrem Bereich zukünftig nutzen möchten.

Inhalte

Stellen Sie sich vor, Sie könnten Ihre Lehre in ein spannendes Abenteuer verwandeln, in dem Ihre Lernenden mit Begeisterung lernen. Statt des bekannten Frontalunterrichts tauchen sie in eine interaktive Welt ein, in der sie Wissen spielerisch erwerben und ihre Fähigkeiten weiterentwickeln. Klingt das nicht faszinierend? Willkommen beim Lehrimpuls "Game-based Learning - ein spielerischer Zugang zum Lernen"!

Es erwarten Sie hier folgende Inhalte:

- Spiele
- Gamification
- Game-based Learning
- Psychologische Hintergründe des game-based Learnings
- Anwendungsbeispiele
- Didaktische Hintergründe zur Gestaltung

Ziele und Methoden

Nach der Teilnahme an diesem Lehrimpuls werden Sie in der Lage sein, verschiedene Arten von Spielen zu erkennen und ihr Potenzial für den Bildungsprozess zu bewerten sowie zu entscheiden, wie Sie Spiele gezielt in Ihre Lehre einbinden, um das Interesse und die Motivation

Ihrer Lernenden zu steigern. Sie kennen die Grundprinzipien der Gamification und wissen, wie Sie Badges, Punktesysteme und Ranglisten einsetzen, um Lernfortschritte zu belohnen und Anreize für Ihre Lernenden zu schaffen. Sie werden die psychologischen Mechanismen verstehen, die beim game-based Learning wirksam sind, um die intrinsische Motivation Ihrer Lernenden zu fördern und auf diese Weise eine positive Lernatmosphäre zu schaffen. Sie können klare Lernziele definieren und Aufgabenstellungen sinnvoll strukturieren, um den Transfer von Spielen auf den realen Lernkontext zu gewährleisten.

Methoden: Input, Erfahrungsaustausch, aktivierende Methoden, Plenumsdiskussion

Zusätzliche Hinweise

Als haupt- oder nebenamtliche Mitarbeitende im AZV (von VAB; FHVD und KOMMA) können Sie an dieser Veranstaltung kostenfrei teilnehmen.

Besuchen Sie auch unseren [Workshop Game-Based Learning - Spiele, um zu lehren \(10377\)](#).

Referent/-in

Prof. Dr. Sandra Niedermeier, Professorin für Digitalisierung in Bildung und Gesellschaft

Ort

Online-Seminar

LERNWELT