



Antrag zur Vorlage bei der Schulleitung

Titel:	Gamification als alternative Lernmethode - Online-Veranstaltung
Nr.:	KOL.2102.001o
Kontakt:	Angelika Heike E-Mail: ofz@uni-oldenburg.de
Dauer:	Halbtagsveranstaltung
Anfang:	11.05.2021 , 17:00 Uhr
Ende:	11.05.2021 , 18:30 Uhr
Anmeldeschluss:	13.04.2021
max. Teiln.:	40
min. Teiln.:	10
Kosten:	kostenlos
Beschreibung	<p>Kinder und Jugendliche sind begeisterte Lerner*innen. Dies zeigen die Stunden um Stunden, die sie mit digitalen Spielen verbringen. Videospiele wirken auf sie hochmotivierend. Diese Aspekte können auch auf Lernplattformen effektiv eingesetzt werden. Gamification holt Schüler*innen im Spielerischen ab. Gamification bedeutet den Spaß beim Spielen mit einem Lerneffekt zu verbinden. Der Fortschrittsbalken etwa oder ein Quiz vermitteln und überprüfen zudem das kleinschrittig Gelernte auf unterhaltsame Art. Gamification im Online-Kurs oder beim Homeschooling könnte einen Motivationsschub auslösen.</p> <p>Diese Veranstaltung wird als bildungspolitischer Schwerpunkt vom Niedersächsischen Kultusministerium finanziell gefördert und ist kostenfrei.</p> <p>Dies gilt nicht für Schulen in freier Trägerschaft! Ob bei dieser Fortbildung anteilige Kosten zu tragen sind, erfahren Sie auf Anfrage</p>

per Mail an ofz@uol.de.

Schlagworte: digital Unterrichten, digitale_Angebote

Ort [ONLINE-Veranstaltung,](#)

Schulform keine Angabe

Veranstalter Kompetenzzentrum Universität Oldenburg - Oldenburger
Fortbildungszentrum

verantwortlich Ulrike Heinrichs E-Mail: ulrike.heinrichs@uni-oldenburg.de

Veranstaltungsteam Jens Wiemken

Antrag gestellt von: _____

Genehmigung erteilt: _____