

Titel

Thema:	Gamification im Unterricht
Veranstaltungsnummer:	274104601

Inhalt/Beschreibung

Beschreibung und didaktische Gestaltung:	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. 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.
Schwerpunkte/Rubrik:	Medienbildung

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- Medienbildung
Zielgruppen:	- Lehrer, Erzieher und Sonderpädagogische Fachkräfte
Schularten:	- Gymnasium, Thüringer Gemeinschaftsschule, Regelschule
Veranstaltungsart:	Einzelveranstaltung
Gültigkeitsbereich:	landesweit
Leitung:	Diana Henkel, Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)

Anbieter

Anbietername:	Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)
Anbieteranschrift:	Heinrich-Heine-Allee 2-4, 99438 Bad Berka
E-Mail-Adresse:	info@thillm.de
Telefon:	036458/560

Termin

Termin:	16.04.2026 15:00 bis 17:00 Uhr
Dauer:	2,66 Zeitstunden
Anmeldeschluss:	09.04.2026

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort:

Videokonferenzsystem, Heinrich-Heine-Allee 2-4, 99438 Bad Berka
(Onlineveranstaltung)