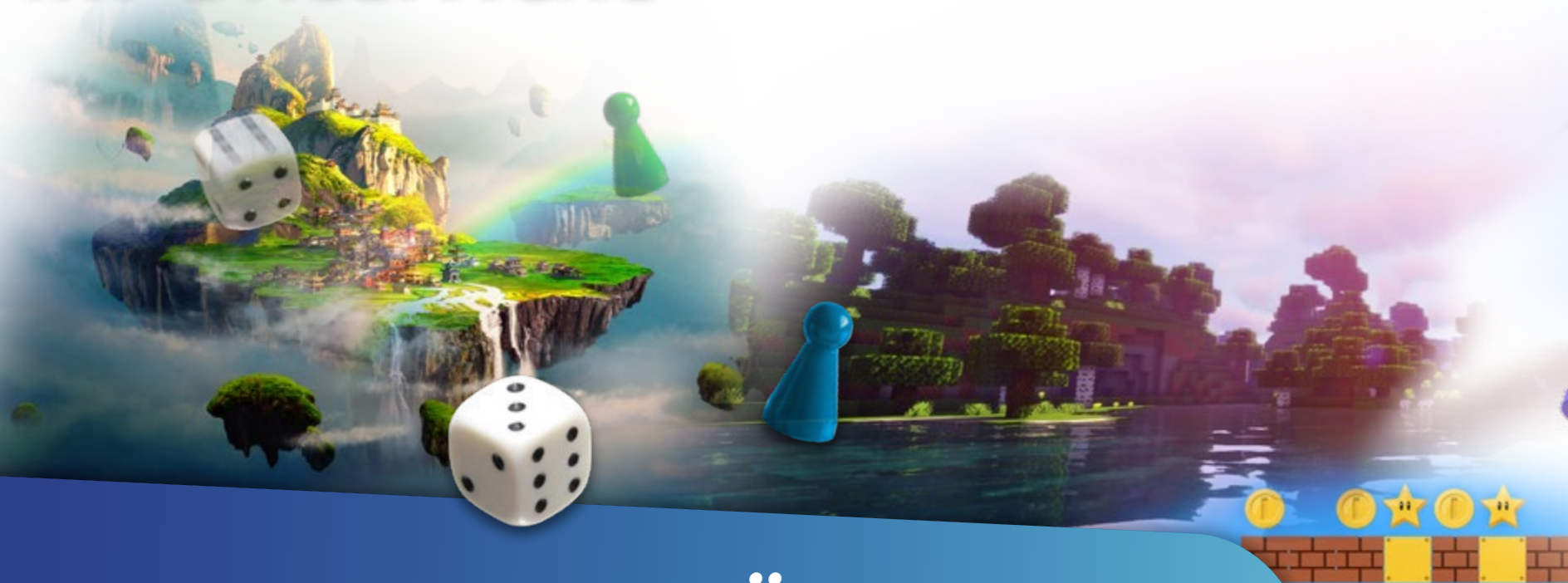




Spielend lernen – Gamification und Game Based Learning im Unterricht



Die Highlights im Überblick:

- *2 starke Keynotes – lassen Sie sich von dem Thema Gamification begeistern*
- *über 30 eSessions – holen Sie sich Anregungen für Ihren Unterricht*
- *virtuelle Begleitplattform – nutzen Sie gesammelte eSession-Materialien, teilen Sie Ihre Erfahrungen und experimentieren Sie selbst!*

Stabsstelle Medien.Pädagogik.Didaktik.
in Zusammenarbeit mit dem
eLearning-Kompetenzzentrum

04|04 – 07|04|2022



MONTAG

04|04|2022

DigCompEdu Bavaria
Teilkompetenzen

13:00 UHR	102/S0320	Gamification – Serious Games – Game-Based Learning – Begriffsbestimmung, Möglichkeiten und Grenzen Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1	3.1	5.3
14:00 UHR	102/683E	Spielbasierte Exkursionen für Geographie und andere Fächer entwickeln Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2	3.2	5.3
14:00 UHR	102/S0306	Wie Gamification Leselust wecken und selbstorganisiertes Lernen beflügeln kann Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; Fach: Deutsch	3.1	3.4	5.3
15:00 UHR	102/S0268	Lernspiele im kompetenzorientierten Mathematikunterricht der Grundschule effektiv einsetzen Dauer: ca. 120 Minuten; Schulart: Grund- und Förderschule; Fach: Mathematik	2.1	2.2	5.3
15:00 UHR	102/627E	Gamification mit GeoGebra – Skripting gezielt einsetzen Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2	5.2	5.3
15:00 UHR	102/S0275	Spielerische Binnendifferenzierung mit mebis-Lernlandkarten Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	3.2	5.2	5.3
16:00 UHR	102/S0233	Games im Fachunterricht – Deutsch: Märchen verstehen lernen mit Ceville Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; Fach: Deutsch	2.1	3.1	5.3
16:00 UHR	102/S0321	Wo ist Goldi? – Medienkompetenz spielerisch vermitteln Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Grund- und Förderschule; fachunabhängig	2.1	3.1	3.4
16:00 UHR	102/S0198	EduBreakouts Schritt für Schritt selbst erstellen - Einführung Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2	3.2	5.3
17:00 UHR	102/S0081	Quiztools und Quizdidaktik Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1	2.2	3.1
17:00 UHR	102/S0273	Zurück in die Steinzeit! Fortschritt und Transformation des Lernens durch Rückbesinnung auf das Wesentliche Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1	2.2	5.3

DIENSTAG

05|04|2022

DigCompEdu Bavaria
Teilkompetenzen

10:00 UHR	102/S0322	Quizgames im (Sprach-)Unterricht nutzen Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2	4.1	4.2
14:00 UHR	102/S0127	EduBreakouts gestalten (z.B. mit Genially) Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2	3.2	5.3
14:00 UHR	102/S0313	Gaming – vom Looten und Shooten Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	1.3	1.4	6.5
14:00 UHR	102/S0231	Digitale Bildungsrouten für die Schule - hier erstellt mit Actionbound Dauer: ca. 150 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.2	3.2	5.3
14:00 UHR	102/S0269	Spielwerkstatt: Eigene Lernspiele für den Mathematikunterricht entwickeln - Teil 1 Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Grund-, Förder- und Mittelschule; fachunabhängig	1.2	3.4	5.3
15:00 UHR	102/S0280	Spiele maßgeschneidert: Games & Co einfach selbst erstellen mit Templates Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.2	3.1	5.2
15:00 UHR	102/S0274	Zukunftsorientiertes Lernen mit Minetest: Storytelling Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.3	3.3	5.3
16:00 UHR	102/674E	Minecraft und Minetest im Unterricht Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1	3.3	5.3
16:00 UHR	102/S0267	Liverollenspiel - Eintauchen ins Lernabenteuer Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	3.3	5.2	5.3
16:00 UHR	102/S0199	EduBreakouts Schritt für Schritt selbst erstellen – (Logik)Rätsel Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2	3.2	5.3
17:00 UHR	102/S0305	Spielend lernen: Gamification-Grundlagen Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.1	3.1	5.3
17:00 UHR	102/S0299	Spielerische Lernstandssicherungen mit Wettbewerbscharakter erstellen hier mit kahoot Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Grund-, Förder- und Mittelschule; fachunabhängig	2.2	3.2	5.3
18:00 UHR	102/S0326	Spielertreff: Erproben Sie verschiedene Lernspiele selbst! Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	1.2	3.4	5.3



MITTWOCH

06|04|2022

		DigCompEdu Bavaria Teilkompetenzen
11:00 UHR	102/S0314 Let's Play: Wissen, was gespielt wird Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	1.3 1.4 6.1
14:00 UHR	102/S0127 Serious-Games & Simulationen – Ansätze, Zielsetzungen, Grenzen und Möglichkeiten Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1 2.2 3.1
14:00 UHR	102/S0270 Spielwerkstatt: Eigene Lernspiele für den Mathematikunterricht entwickeln – Teil 2 Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Grund-, Förder- und Mittelschule; fachunabhängig	1.2 3.4 5.3
14:00 UHR	102/628E Spielerisch durch den Fremdsprachenunterricht Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Fachoberschule, Realschule, Gymnasium; Fach: Französisch, Spanisch, Italienisch	2.1 2.2 3.1
15:00 UHR	102/S0145 NotizenApps – Verknüpfungsmöglichkeiten bis zum Escape Room Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.2 2.3 3.1
15:00 UHR	102/S0200 Serious Games im Geschichtsunterricht: Der erste und zweite Weltkrieg auf dem Tablet Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; Fach: Geschichte	2.1 3.1 5.3
16:00 UHR	102/S0074 EduBreakouts Schritt für Schritt selbst erstellen – Puzzle & Labyrinth Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2 3.2 5.3
16:00 UHR	102/S0234 Games im Fachunterricht – Mathematik: Gleichungen spielerisch kennenlernen mit Algebra 2 Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; Fach: Mathematik	2.1 3.1 5.3
16:00 UHR	102/S0232 verschiedene Quiztools für den Unterricht kennenlernen Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Grund-, Förder- und Mittelschule; fachunabhängig	2.1 2.2 3.1
17:00 UHR	102/S0330 Gamifiziertes EduScrum – agile Projektarbeit trifft Fantasy (kein Classcraft) Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	1.4 3.1 5.2
18:00 UHR	102/S0327 Spieletreff: Erproben Sie verschiedene Lernspiele selbst! Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	1.2 3.4 5.3

DONNERSTAG

07|04|2022

		DigCompEdu Bavaria Teilkompetenzen
11:00 UHR	102/S0315 Let's Play: Wissen, was gespielt wird Dauer: ca. 60 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	1.3 1.4 6.1
14:00 UHR	102/S0173 Serious-Games & Simulationen – konkrete Angebote für den Unterricht Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1 2.2 3.1
14:00 UHR	102/S0271 Spielwerkstatt: Eigene Lernspiele für den Mathematikunterricht entwickeln – Teil 3 Dauer: ca. 120 Minuten; Schulart: Grund-, Förder- und Mittelschule; fachunabhängig	1.2 3.4 5.3
15:00 UHR	102/S0126 EduBreakout – der Escape-Room für das Klassenzimmer Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.2 3.2 5.3
15:00 UHR	102/S0263 Game - Augen auf! - Ein Projekt der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit Dauer: ca. 120 Minuten; Schulart: Sekundarstufe I und II; fachunabhängig	2.1 2.2 3.1
16:00 UHR	102/S0174 Fokus Bundestag – politisches Planspiel zur Regierungsbildung mit Medieneinsatz Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1 2.2 3.1
16:00 UHR	102/S0319 Positive Emotionen im Unterricht durch Serious Games Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	2.1 3.1 5.3
17:00 UHR	102/S0318 Spielend lernen mit Games? Potenziale und Grenzen von Computerspielen, Gamification, Game based learning und Serious Games im Unterricht Dauer: ca. 90 Minuten; Schulart: alle; fachunabhängig	1.4 3.1 5.2

102/682E

Anmeldung zur virtuellen Begleitplattform: Hier finden Sie Materialien zu den eSessions, Möglichkeiten zu Austausch und Vernetzung, und können an einer kleinen Challenge unter Nutzung von Gamification-Elementen teilnehmen! Die Zugangsdaten werden nach Anmeldung über FIBS automatisch zugestellt.