

ANMELDUNG

Zur Anmeldung gehen Sie bitte auf die Webseite <https://www.b-tu.de/ikmz/projekte/reconstruction/veranstaltungen> und buchen sich dort Ihren gewünschten Termin. Um eine möglichst individuelle Betreuung zu ermöglichen, ist die Gruppengröße je Veranstaltungstermin auf zehn Teilnehmende begrenzt. Die Fortbildung ist durch das MBJS (Ministerium für Bildung, Jugend und Sport) anerkannt.

KONTAKT

Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg
Informations-, Kommunikations- und Medienzentrum
(IKMZ)
Frau Dr. Claudia Börner
T +49 (0) 355 69 2337
E Claudia.Boerner@b-tu.de



EUROPÄISCHE UNION
Europäischer Sozialfonds

Gefördert durch das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kultur aus Mitteln des Europäischen Sozialfonds und des Landes Brandenburg.

IMPRESSUM

Herausgeberin: BTU Cottbus – Senftenberg
Satz: IKMZ/Teach&Play
Fotos: IKMZ/Learn&Play
Stand: Februar 2022

AUFBAU

6-stündige Fortbildung mit 30-minütiger Pause, nachgelagerte 2-stündige Online-Konsultationsphase

TERMINE UND ORTE*

MONTAG, 20.06.2022 | 9-15 Uhr

IKMZ, Platz der Deutschen Einheit 2, 03044 Cottbus

DIENSTAG, 21.06.2022 | 9-15 Uhr

Online, den Link senden wir Ihnen nach Anmeldung zu.

MITTWOCH, 22.06.2022 | 9-15 Uhr

IKMZ, Platz der Deutschen Einheit 2, 03044 Cottbus

MONTAG, 12.09.2022 | 9-15 Uhr

Online, den Link senden wir Ihnen nach Anmeldung zu.

DIENSTAG, 13.09.2022 | 9-15 Uhr

IKMZ, Platz der Deutschen Einheit 2, 03044 Cottbus

MITTWOCH, 14.09.2022 | 9-15 Uhr

IKMZ, Platz der Deutschen Einheit 2, 03044 Cottbus

**individuelle Termine auf Anfrage*

ABSCHLUSS

Nach erfolgreicher Absolvierung wird eine Teilnahmebescheinigung ausgehändigt.

HINTERGRUND

In den Projekten Learn&Play und Teach&Play werden seit 2018 spielerische Lehr-Lernszenarien und damit verbundene Materialien entwickelt. Dabei beschäftigt sich das Team u. a. mit den Fragen, wie Lernende durch digitale, spielerische Lern- und Spielmechaniken motiviert und in ihrem Lernprozess individuell unterstützt werden können. Weitere Informationen zu den Projekten und dem entstandenen Lernspiel re:construction finden Sie unter:

<https://www.b-tu.de/ikmz/projekte/reconstruction>



WIR LADEN SIE EIN

ZU EINER FORTBILDUNG FÜR LEHRENDE & BUSS-BERATER*INNEN

Haben Sie schon einmal darüber nachgedacht, wie Sie Ihre Schülerinnen und Schüler (SuS) für eine bestimmte Unterrichtseinheit besser motivieren könnten? Wie sind Sie dabei vorgegangen?

Schon kleine Elemente können hilfreich sein, um Aufmerksamkeit, Relevanzempfinden, Zuversicht und Zufriedenheit der SuS zu steigern und damit ihre Bereitschaft zum Lernen zu fördern. Ebenso kann der Einsatz neuer Medien, insbesondere das digitale spielbasierte Lernen (digital Game-based Learning), den Unterricht aufwerten und dabei gleichzeitig die digitalen Kompetenzen der SuS fördern. Wir vom Teach&Play-Team haben uns zum Ziel gesetzt, Sie bei der Wahl der passenden digitalen spielerischen Elemente zu unterstützen. Dabei legen wir den Fokus auf Variablen, wie z. B. Interesse, Motivation, Flow-Erleben, Scaffolding, Selbstwirksamkeit, die u. a. durch den gezielten Einsatz von digitalen spielerischen Elementen besonders gefördert werden können.

WAS WIR IHNEN BIETEN

Das Ziel dieser Fortbildung ist es, mit Ihnen gemeinsam passende digitale Spielelemente für Ihre Unterrichtseinheit zu finden und damit einen Lösungsvorschlag zu ggf. bestehenden Herausforderungen, die Sie aus Ihrem Unterricht kennen, zu erarbeiten. Dabei orientieren wir uns an einem gängigen Instruktionsmodell. Hierfür erhalten Sie außerdem theoretischen und praktischen Input, ausreichend Gelegenheit Erfahrungen beim Ausführen zu sammeln und sich einen Eindruck und Überblick vom aktuellen Stand des Ansatzes digitales spielbasiertes Lernen zu verschaffen. Für die Fortbildung möchten wir explizit Lehrpersonen aus unterschiedlichen Fachrichtungen und mit unterschiedlichen Erfahrungen ansprechen. Im Austausch können wichtige Impulse entstehen, die Ihren Lösungsvorschlag bereichern.



ABLAUF

Die kostenfreie Veranstaltung findet in Präsenz bzw. online statt. Dort legen wir den Fokus v. a. auf die praktische Erfahrung, den Austausch mit anderen Teilnehmenden sowie Reflexion. Dabei wird bei Bedarf theoretischer Input zur Verfügung gestellt. Zwei Seminarleiterinnen sind vor Ort, um persönliche und passgenaue Unterstützung zu bieten. Zwischendurch ist eine 30-minütige Pause eingeplant. Zusätzlich bieten wir nach der Fortbildung eine 2-stündige Online-Konsultationsphase an. Der Termin für diese Konsultation wird in der Fortbildung gemeinsam festgelegt. Dort können Sie im Nachhinein Fragen zu den erhaltenen Materialien stellen oder uns Ihre Erfahrung mitteilen, sollten Sie Ihren Lösungsvorschlag in Ihrer Klasse ausprobiert haben.

ZIELGRUPPE

- schulische Lehrkräfte der Primarstufe, SEK I & SEK II
- BUSS-Berater*innen

WAS SIE ERHALTEN

- einen didaktisch sinnvollen, kreativen und reflektierten ersten Lösungsvorschlag zu Ihrer individuellen Herausforderung, der bspw. die Motivation Ihrer SuS fördert
- Zugriff auf die Online-Unterlagensammlungen zu aktuellen digitalen (spielerischen) Werkzeugen, Best Practice-Unterrichtsbeispielen, Handlungs-

empfehlungen, Kriterien guter digitaler Lehre, CC-Lizenzen, Feedbackstrategien, Reflektionshilfen u.v.m. (zum optionalen Einsatz bei der Veranstaltung und zum Nachlesen im Nachhinein)

- Arbeitsmaterialien zum strukturellen Vorgehen von digital spielerischen Instruktionen (analog und digital)
- spannende Einblicke in unser digitales spielerisches-Best Practice Beispiel re:construction
- Vernetzungsmöglichkeit
- Schulung Ihrer digitalen Kompetenzen, sodass Sie digitale Medien und Technologien didaktisch sinnvoll, kreativ und reflektiert im Unterricht einsetzen können
- Teilnahmebescheinigung

WAS SIE LERNEN

- wissen, was digitales spielbasiertes Lernen ist und warum es wichtig ist
- Qualitätskriterien kennen, die gute digitale spielerische Ressourcen ausmachen und für sich anwenden
- digitale spielerische Ressourcen systematisch im eigenen Unterricht einsetzen können und wissen, auf was zu achten ist
- wissen und anwenden, wie digitale spielerische Ressourcen an die eigenen Bedürfnisse anpassbar sind
- wissen und anwenden, wie durch digitale spielerische Ressourcen individueller Unterricht möglich ist
- wissen und anwenden, welche Möglichkeiten digitale spielerische Ressourcen zur Lernstandkontrolle und -überwachung bietet

WAS SIE MITBRINGEN

- Computer, Laptop oder Tablet
- Vorkenntnisse sind keine Voraussetzung für eine Teilnahme
- Idealerweise: ein Beispiel oder Problem aus Ihrem Unterricht (weitere Informationen dazu erhalten Sie bei der Anmeldung)