

EduEscape Games erstellen mit KI- und anderen digitalen Tools (am Beispiel von Actionbound)

Ort: Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, Reuteallee 46 D-71634 Ludwigsburg
Gebäude B, R 2.22ß

Termin: 26. Juni; 9 bis 16 Uhr

Zielgruppe:

- Lehrkräfte Chemie Sek I und II
- Multiplikatorinnen sowie Multiplikatoren
- Mitarbeiterinnen sowie Mitarbeiter an den Seminaren für Ausbildung und Fortbildung der Lehrkräfte

Ziel der Veranstaltung:

Anwendungsbezogenes Kennenlernen der Methode Escape Games im Chemieunterricht und eigene Erstellung von Escape Games

Inhalt:

Lernen mit Spaß und in ungezwungener Atmosphäre ist effektiv und nachhaltig. Im Rahmen des Projekts ComeMINT (lernen:digital) wurden Fortbildungen zur Förderung von digitalisierungsbezogenen Kompetenzen von Lehrpersonen entwickelt. In dieser Fortbildung lernen Sie anhand von EduEscape Games eine motivierende und innovative Methode kennen die spielbasiertes und anwendungsbezogenes Lernen im Unterricht ermöglicht. Anhand von Beispielen lernen Sie praxisnah und mit fachlicher Unterstützung, wie Sie Escape Games zur gleichzeitigen Förderung von digitalisierungsbezogenen und fachlichen Kompetenzen im naturwissenschaftlichen Unterricht (Schwerpunkt Chemie) einsetzen können. Die Erstellung dieser Escape Games kann beispielweise mit Actionbound erfolgen. Actionbound ist ein browserbasiertes digitales Tool, welches verschiedene Möglichkeiten für die Umsetzung von digitalen Aufgaben und die Gamifizierung bietet. Neben einer Einführung in Actionbound als digitale Plattform werden KI-Tools zur Unterstützung bei der Erstellung dieser Spiele vorgestellt.

Auf Grundlage der erworbenen Kenntnisse und Erfahrungen können Sie anschließend eigene Ideen für die Entwicklung und Umsetzung eines Escape Games mit Actionbound für ihren Unterricht erarbeiten und sich mit den anderen Lehrkräften darüber austauschen. Im Anschluss an die Weiterbildung können sie optionale Unterstützungsangebot für die weitere Entwicklung Ihres Escape Games erhalten und Ihre Ergebnisse im Rahmen einer digitalen Abschlussveranstaltung präsentieren.

Inhaltsschwerpunkte:

Didaktik / Methodik, Digitalisierung / Medienbildung (Bildung in der digitalen Welt)

Stichworte:

Escape Games, Actionbound, digitalisierungsbezogene Kompetenzen, Game-based Learning, Gamifizierung Kultur der Digitalität