

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

Ort:

Termin: 30. September; 9.30 bis 16.30 Uhr

Zielgruppe:

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

Ziel der Veranstaltung:

Anwendungsbezogenes Kennenlernen der Methode EduEscape Games im naturwissenschaftlichen Unterricht (Schwerpunkt Chemieunterricht) und eigene Erstellung von EduEscape Games

Inhalt:

Lernen mit Spaß und in ungezwungener Atmosphäre ist effektiv und nachhaltig. 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 EduEscape Games zur gleichzeitigen Förderung von digitalisierungsbezogenen und fachlichen Kompetenzen im Chemieunterricht einsetzen können. Dabei können – je nach thematischer Ausgestaltung der Szenarien – auch Aspekte der Berufsorientierung im MINT-Bereich am Rande mitgedacht und aufgegriffen werden.

Die Erstellung dieser EduEscape Games kann beispielweise mit dem Tool Genially erfolgen. Genially ist eine Online-Plattform die für die Erstellung und Präsentation interaktiver Inhalte mit Texten, Grafiken, Bild und Ton hervorragende Möglichkeiten zur Gamifizierung bietet. Neben einer Einführung in Genially als digitale Plattform werden KI-Tools zur Unterstützung bei der Erstellung der EduEscape Games vorgestellt.

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

Inhaltsschwerpunkte:

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

Stichworte:

EduEscape Games, KI-Tools, digitalisierungsbezogene Kompetenzen, Game-based Learning, Gamifizierung