

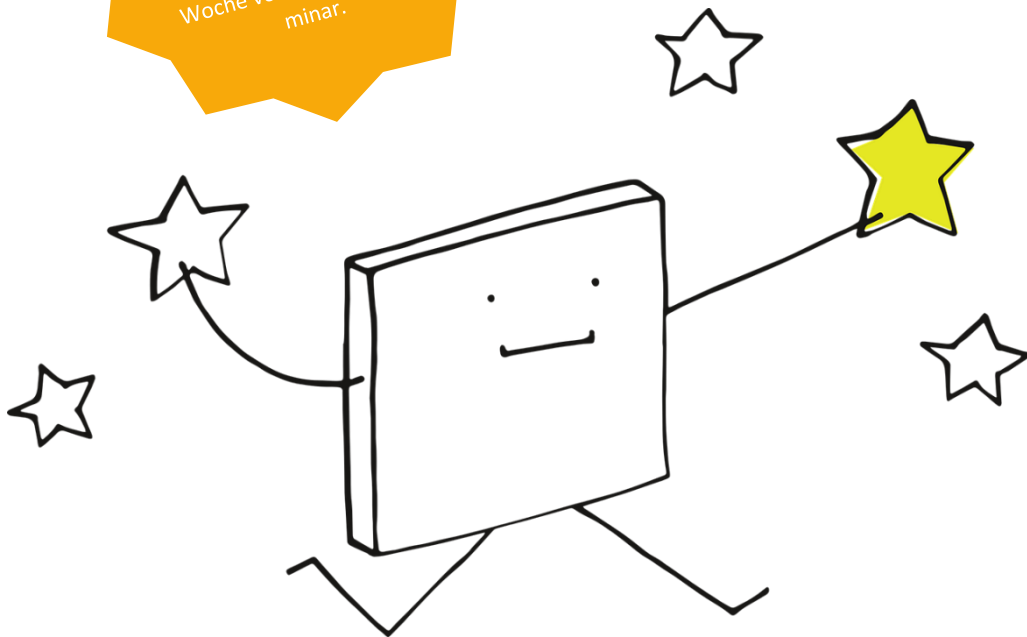


LEHREN  
UND LERNEN



INNOVATIONEN  
IN LEHRE UND  
STUDIUM

Die Selbststudien-Phase für diesen Workshop wird etwa 90 Minuten in Anspruch nehmen und beginnt eine Woche vor dem Online-Seminar.



## Online-Seminar: *Gamification* – Was ist das und wie kann das in PANDA (Moodle) umgesetzt werden?

Dipl.-Päd. Iris Neiske

In diesem Shortcut wird vorgestellt, was Gamification ist, welche Vor- und Nachteile damit verbunden sind und welche Arten von Gamification es gibt.

Im Anschluss daran wird vorgestellt, welche Elemente von PANDA sich eignen, um Gamification in den eigenen Kursen einzubinden und dies praktisch in einem eigenen Beispielskurs umgesetzt.

Die Teilnehmenden ...

- ✓ können den Begriff *Gamification* und das dahinterliegende Konzept erläutern.
- ✓ können die in der Debatte um *Gamification* genannten Vor- und Nachteile benennen und im Kontext auf ihre eigene Lehrsituation einordnen.
- ✓ können Elemente in PANDA (Moodle), die zur Gamifizierung einsetzbar sind, identifizieren und einsetzen.

Datum: Montag, 15. März 2021

Zeit: 11:00-12:30 Uhr

Plattform: BigBlueButton

Arbeitseinheiten: 4 AE

Min./Max. TN-Zahl: 6/15

Anmelden unter:

<http://go.upb.de/hsdanmeldung>

- Dieser Workshop wird für die Module I und II im hochschuldidaktischen Zertifikatsprogramm empfohlen.
- Dieser Workshop ist Teil des Qualifizierungsspecials *Fit für die Online-Lehre*.