

## Spielerisch lernen in Moodle

Zielgruppe: Lehrende, die die Lernplattform Moodle in der Lehre einsetzen	
Lernziele:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Motivationsfördernde Elemente der sog. Gamification benennen und erläutern können</li><li>• Moodle-Funktionen wie Bewertungen, Badges, Tests und Aufgaben kennen und einsetzen können</li><li>• Eigene Ideen zu spielerischen Elementen in der Lehre entwickeln und umsetzen können</li></ul>
Plätze:	12 Teilnehmer*innen
Termin:	1., 15. und 29.09.2023, jeweils 10:00 - 12:00 Uhr
Referent/-in:	Simon Roderus, Nürnberg
Ansprechperson:	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dr. Tanja Adamus, <b>FernUniversität in Hagen</b>   <a href="mailto:Tanja.Adamus@FernUni-Hagen.de">Tanja.Adamus@FernUni-Hagen.de</a></li><li>• Alexander Sperl, <b>FernUniversität in Hagen</b>   <a href="mailto:Alexander.Sperl@FernUni-Hagen.de">Alexander.Sperl@FernUni-Hagen.de</a></li></ul>

### 8.8 Spielerisch lernen in Moodle

Bewertungs- und Belohnungssysteme können motivationsfördernd wirken und Studierende mobilisieren, immer wieder mal in der Lernplattform vorbeizuschauen und sich aktiv zu beteiligen. Wie können kleine (freiwillige) Wettbewerbe initiiert, Highscores dargestellt und Auszeichnungen verliehen werden? Welche Funktionen stellt Moodle hierfür zur Verfügung und wie können sie genutzt werden? Diesen Fragen möchte die Veranstaltung nachgehen und Antworten liefern.

Zu Beginn erfolgt eine Einführung in den theoretischen Hintergrund spielerischer Elemente in Lehr-Lernkontexten. Anschließend werden Beispiele aus der Praxis präsentiert und diskutiert. Bevor die Ideenfindung für die eigene Lehre startet, wird die konkrete Umsetzung in Moodle demonstriert.

**Hinweis:** Die Teilnahme an der Veranstaltung erfolgt online über die Lernplattform Moodle und ein Videokonferenzsystem der FernUni. Um eine reibungsfreie Teilnahme am synchronen Anteil der Veranstaltung zu garantieren, sollte die jeweilige App des Videokonferenzsystems installiert werden. Außerdem sind ein Headset und eine Webcam wünschenswert. Ausführliche Informationen zu den technischen Voraussetzungen sind im Helpdesk-Wiki nachzulesen.

Während der asynchronen Lernphase sind Aufgaben zu bearbeiten, die jeweils zu festgelegten Abgabeterminen fertiggestellt sein müssen. Der Workload für diese asynchronen Phasen beträgt insgesamt 6 Arbeitseinheiten.

**Termin:** 1., 15. und 29.09.2023, jeweils 10:00 - 12:00 Uhr

**Anmeldefrist:** 04.08.2023

**Ort:** Online

**Referent/-in:** Simon Roderus, Nürnberg

Bitte melden Sie sich über folgendes [Online-Formular](#) an. Vielen Dank!

*Wir freuen uns auf Ihre Teilnahme!*