

## Game-based Learning – spielender Kompetenzerwerb

Computerspiele sind im Alltag vieler Kinder und Jugendlicher fest integriert. Spielen scheint sehr viel attraktiver zu sein, als für die Schule zu lernen. Warum ist dies so?

Wir werden einige Computerspiele kurz analysieren, über Faktoren sprechen, die diese erfolgreich gemacht haben und setzen uns mit unserem inneren Belohnungssystem, dem Flow des Spielens und den sozialen Aspekten des Gamings auseinander. Dabei geht es auch um die Frage, ob man die Mechaniken von Spielen auch für das Lernen nutzen kann.

Die **Fortbildung** findet am **Dienstag, den 14.09.2021** von **19.00 bis 20.30 Uhr** statt.

**Referent:** Jan Rathje

**Ort:** Online via BigBlueButton

**Anmeldung:** Online auf der Homepage des Staatlichen Schulamtes für den Main-Kinzig-Kreis unter Service -> Fortbildungskataloge -> Veranstaltungskatalog -> Veranstaltungsnummer **51091801** oder per E-Mail an das Fortbildungsbüro [Fortbildung.SSA.Hanau@kultus.hessen.de](mailto:Fortbildung.SSA.Hanau@kultus.hessen.de) unter Angabe von Vor- und Nachnamen, Personalnummer und Schulname; Veranstaltungsnummer **51091801**

**Hinweise:** Bitte verwenden Sie möglichst einen PC/Laptop mit dem Browser Google Chrome und sorgen Sie für eine stabile Internetverbindung.  
Die Teilnehmer\*innen erhalten kurz vor der Veranstaltung einen Zugangslink.

**Kosten:** Die Teilnahme ist kostenlos.