

Di2design: Spielerisch für das Lernen motivieren

Mit sinkender Motivation schwindet zugleich auch die Konzentration und das Lernen wird sehr viel schwieriger. Durch das Verknüpfen von motivierenden Spielelementen mit hilfreichen bildungstheoretischen Ansätzen lassen sich Lerngelegenheiten im digitalen Raum nachhaltig motivierend gestalten. Innerhalb des Projekts „Digitalbaukasten motivierender Didaktik anhand empirischer Spieldesign-Elemente“ (Di²design) wird daher das Ziel verfolgt, ein digitales Lehr-Lernangebot für Lehrende zu entwickeln und auf der Nationalen Bildungsplattform zu integrieren.

Mit diesem Angebot können Sie Ihre didaktischen Konzeptionen mithilfe empirisch validierter Handlungsmuster motivierender gestalten. Es baut auf den Ergebnissen des Qualifizierungskonzepts für Lehrende namens EMPAMOS auf. Dieses Konzept eignet sich aufgrund seiner motivierenden Spielelemente für didaktische Lehr- und Lernszenarien.

Das digitale Ausbildungsprogramm für Lehrende zielt im Gegensatz zu konventionellen Spezifizierungsansätzen nicht auf die Entwicklung spielbasierter Lernsituationen ab. Vielmehr soll das Ausbildungskonzept die Zielgruppe dabei unterstützen, Motivationshindernisse in Lernsituationen durch ein methodisches Vorgehen unter Einsatz von bereits bestehenden Werkzeugen künstlicher Intelligenz zu erkennen und zu beheben.

Verbundkoordinator

Technische Hochschule
Ostwestfalen-Lippe,
Lemgo

Partner

Technische Hochschule
Nürnberg, Nürnberg

Volumen

99.851,38 €, davon
BMBF-Anteil: 99.851,38
€

Laufzeit

10/2021 – 03/2022

Kontakt

Anfragen zum Projekt
an:

bildungsraum@vdivde-it.de