

## „Spielend lernen, spielerisch unterrichten - Gamification “

**Geplante inhaltliche Struktur der 15. iMedia am 4. Juni 2019 in Mainz, Theresianum**  
**(Ausweichstandort Gebäude 20, Hechtsheimer Str. 2, 55131 Mainz)**

Digitale Medien in der Aus-, Fort- und Weiterbildung	Digitale Medien, Persönlichkeitsentwicklung und Motivation: Spielen und Spieleinsatz	Digitale Medien in der Unterrichtspraxis: MedienkomP@ss & Co.	Digitale Medien als Rahmen für pädagogisches Handeln: Infrastruktur - Technik - Administration
Effekte von „Gamification“ – ein Verbundprojekt von Uni Landau und BBS Anna Freud Ludwigshafen	„Basiswissen Games“ – Einordnung in den pädagogischen Kontext	MedienkomP@ss – leicht gemacht: Methoden und Ideen (von der Primarstufe bis zur Sek. II)	Systematische Einführung von Tablets in der Schule
Beratungs- und Coaching-Konzept für Schulentwicklungs-kompetenzen	Digitale Spielewelten – Digitale Spielkultur	Die neue Richtlinie zur Medienbildung in der Grundschule	Vom Medienbildungskonzept zur Medienentwicklungsplanung
U.EDU – Unified Education (TU Kaiserslautern)	Spielen und ganzheitliche Bildung	MEET – Medienbildung für Partizipation und Toleranz	Kompetenzen dokumentieren und zertifizieren: <i>curriculum</i>
Neue online basierte Formate und Angebote	Storytelling und Games – digitales und analoges Erzählen	Coding Detectives und Calliope	Rechtliche Rahmenbedingungen des Medieneinsatzes
Interdisziplinäre Lehr-Lern-Konzepte	Immersives Lernen – Persönlichkeitsbildung und -stärkung	Tipps, Trick und Tools: Freie Lernsoftware gewinnbringend nutzen	Die GS.box – Eine Netzwerklösung für Grundschulen
Digitale Bildung in der Ausbildung von Erzieherinnen und Erziehern	Ethik und Games – Handeln hinterfragen – moralische Entscheidungen treffen	Referenz- und Hospitationsschulen stellen sich vor	Pädagogische Netzwerklösung MNS+
Lehrideen vernetzen - Hochschul-evaluierungsverbund Südwest	„Escape Room“ als kollaborativer Lernraum im Klassenzimmer	MedienkomP@ss-Rallye – eine Ideenbörse	Das digitale Lehrerzimmer u.a. Moodle-Angebote
Feedbackkultur, medial unterstützt (TU Kaiserslautern)	Inklusive Spielekonzepte	„So geht MEDIEN“: Basales Wissen und Ideenbörse für Lehrende und Lernende	Schulverwaltungssoftware edoo.sys
Fremdsprachendidaktik – neu gedacht (Universität Trier)	Gender und Games	APPetit auf Digitales. Planet Schule und der MedienkomP@ss	Technologische Neuentwicklungen (übergreifend, nicht fachorientiert)
... u.a.m.	... u.a.m.	... u.a.m.	... u.a.m.

**GANZTÄGIGES ANGEBOT IM FOYER und in weiteren Räumen:**

***GAME ZONE – Aktionsfläche + Escape Room „Code Breakers“ (m+b.com) + Expertencafé***

***Aussteller (Bildungspartner, Institutionen)***