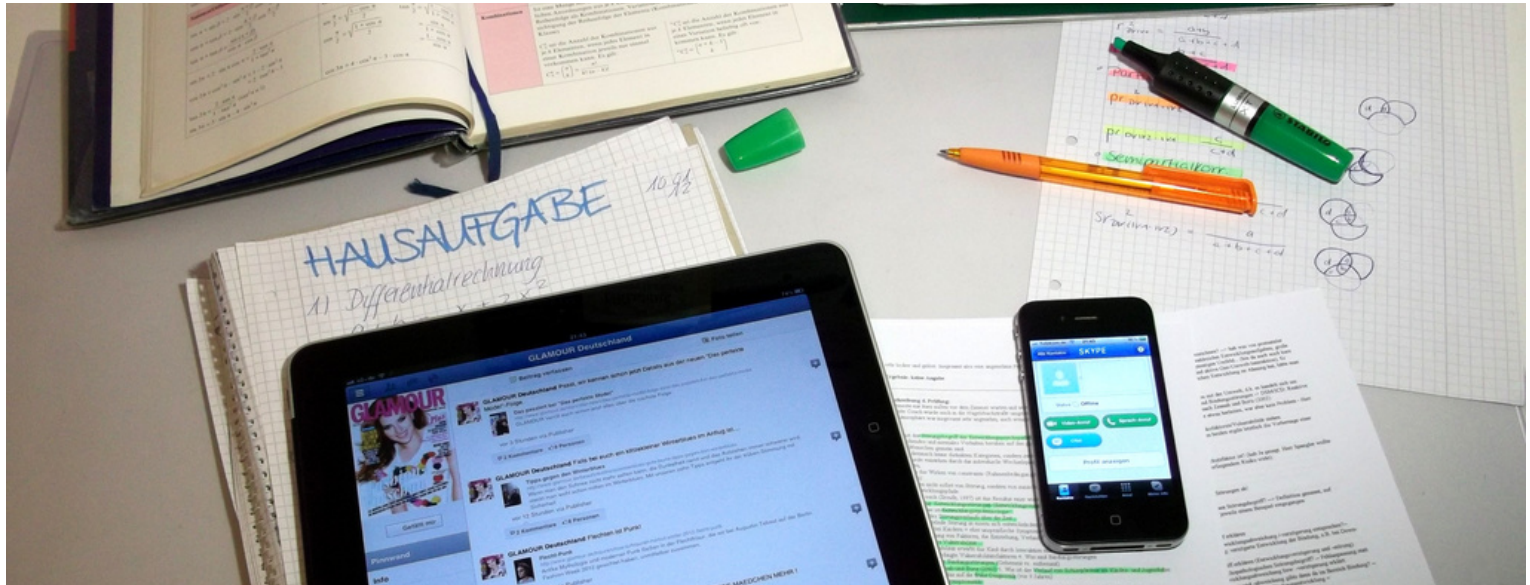




# Tutorium „Inklusion und (digitale) Medienbildung“

10. und 11. März 2023

Freiwillig & zur Anrechnung in den Zertifikaten  
Wintersemester 2022/23

## Wann?

Fr. 10.03.23, 15:00-19:00 Uhr

Sa. 11.03.23, 10:00-15:00 Uhr

## Wo?

EF 50, Raum 3.405

Bitte einen  
Laptop  
mitbringen!

Die Anmeldung erfolgt über die Einschreibung in den Moodlekurs „Tutorium inklusive Medienbildung“. Dort werden alle Informationen zeitnah hochgeladen.

Fragen? [tutorium.medienbildung.fk15@tu-dortmund.de](mailto:tutorium.medienbildung.fk15@tu-dortmund.de)



Folgen Sie uns  
auf Instagram!

## Referierende:

Elena Marci-Boehncke  
Pia Sophie Jennert

Lisa Kraft  
Jule Schmidt

## Unter der Leitung von:

Prof. Dr. Gudrun Marci-Boehncke  
Tatjana Vogel, M. Ed.



15 Uhr

## Begrüßung und Biparcours zum Einführungsvideo

FR, 10.03.



### LearningApps.org: Spielend zum Lernerfolg

Die Internetseite LearningApps.org setzt auf Gamification zur Übung und Vertiefung von Unterrichtsinhalten. Durch kleine Spiele wie Zuordnungsübungen, Wortgitter, Kreuzworträtsel oder Multiple Choice-Tests wird nicht nur die digitale Kompetenz von Lehrenden (DigCompEdu) bei der Erstellung der Minispiele geschult. LearningApps.org unterstützt besonders auch die Lernprozesse der Schüler\*innen, wenn diese aktiv und spielerisch im Unterricht erlernte Inhalte wiederholen. In diesem Workshop wollen wir uns daher die Potenziale der Seite für interaktive und barrierearme Lernprozesse ansehen.



16 Uhr



### „Das Spiel ist die höchste Form der Forschung - Albert Einstein“

Neugier, Entdeckerfreude und die damit verbundenen Glückserlebnisse im Spiel führen zur Aktivierung des Dopaminsystems und sind somit der Motor des spielenden Lernens. Durch den Einsatz verschiedener Sinne, kann das Gelernte dann besser abgespeichert werden. Spielend lernen ist auf unterschiedliche Weise möglich. So kann der Fokus auf dem Spiel liegen und es wird nebenbei einiges gelernt. Es kann sich um tatsächliche Lernspiele handeln, bei denen Lernen Hand in Hand mit dem Spiel geht. Es gibt Lernaufgaben, die mit Spielen belohnt werden. Und Quizze oder Rallys. In diesem Tutorium möchte ich ihnen einen Einblick in die Möglichkeiten des digitalen spielenden Lernens geben.



17.30  
Uhr



SA. 11.03.



## Begrüßung und Einstieg



10 Uhr



10.30 Uhr

### MoonCampChallenge – 3D Modellierung einer Mondbasis mit TinkerCAD

Die MoonCampChallenge ermöglicht Kindern bis zum 19. Lebensjahr (auch als Gruppe oder Schulklasse) das Bauen eines eigenen Projektes zum Thema Mond. Sei es eine Rakete, eine ganze Mondbasis, ein Raumanzug oder ein Mondfahrzeug. Je nach Alter werden die Programme Fusion360 und TinkerCAD empfohlen. In diesem Workshop werden Grundlagen zu TinkerCAD vermittelt sowie am Beispiel der MoonCampChallenge Möglichkeiten aufgezeigt, 3D-Modellierung in den Unterricht einzubauen.

### Mittagspause



### Den Erfahrungsraum „Weltraum“ kennenlernen

Auch in dieser Einheit soll das Thema „Weltraum“ aufgegriffen und damit nahbarer gemacht werden. Durch die Auseinandersetzung mit dem Themenbereich aus naturwissenschaftlicher als auch geisteswissenschaftlicher Perspektive sollen unterschiedliche Wahrnehmungsstandpunkte herausgestellt werden. Dafür werden Bücher aus dem Bereich der Kinder- und Jugendliteratur vorgestellt. Ziel dieser Einheit ist es, das Thema Weltraum durch eine Betrachtung aus verschiedenen Perspektiven für angehende Lehrkräfte für den Unterricht anschlussfähig zu machen und zu einer Thematisierung im Kontext Schule zu ermutigen.

### Feedback und Abschluss



14 Uhr



12.30 Uhr

