

Gamification und Game-based Learning

PRAXIS



ZUM THEMA

- 4 **Gamification und Game-based Learning**
Elona Gutschlag

UNTERRICHTEN 5 – 6

- 6 **Mit App auf Expedition in die heimische Natur**
Mit Apps spielerisch das Interesse an Pflanzen und Bienen wecken
Karl-Martin Ricker
- 10 **Ein Borkenkäfer im Klassenzimmer**
Mit der Augmented-Reality-Lern-App *InnoClass* und digitalen 3D-Modellen den Entdeckerdrang wecken
Alina Hillebrand, Timon Vielhaber
- 14 **Digital quizzes**
PowerPoint für ein Wissens-Quiz nutzen
Michael Hänsel

- 18 **Mia liebt Fische**
Mit einem Escape-Spiel Unterrichtsinhalte wiederholen und festigen
Elona Gutschlag
- 22 **Die Natur 360° im Blick**
Mit 360°-Bildern Exkursionen im Klassenzimmer wieder aufleben lassen und digital erweitern
Elona Gutschlag

UNTERRICHTEN 7 – 8

- 26 **Biologieunterricht in Virtual Reality**
Mit VR-Brillen im Biologieunterricht gemeinsam spielen und nachhaltig lernen
Elona Gutschlag, Hendrik Piet van Stipriaan

MAGAZIN

UNTER KOLLEGINNEN UND KOLLEGEN

- 30 **Spielend Lernen mit Biologie 5–10**
Ein Überblick über vorgestellte Lernspiele
Monika Kallfelz

FORTBILDUNG

- 31 **Die künstliche Befruchtung**
Hoffnung für ungewollt Kinderlose durch IVF- und ICSI-Verfahren
Michael Hänsel

MAGAZIN

FORTBILDUNG

- 34 Digitaler Durchblick**
Zellen mikroskopieren und mit Smartphones dokumentieren
Christian Alexander Scherb,
Julia Wolowski
- 36 Anregende Arbeitsblätter**
Methoden zur Steigerung des Lernerfolgs Teil 1
Karl-Martin Ricker

- 39 Rezensionen**
- 40 Autorenverzeichnis | Impressum**



Die Downloads dieser Ausgabe finden Sie in Ihrem Kundenkonto.

Weitere Infos erhalten Sie unter www.friedrich-verlag.de/digital

MATERIALPAKET

PRINT UND DIGITAL



- 1 Materialheft**
mit 22 Arbeitsblättern zu den Unterrichtsbeiträgen
- 1 Extraheft „Spieleklassiker für den Unterricht“**
mit 6 Spielvorlagen zu analogen Spieleklassikern
- 1 PowerPoint-Quiz-Vorlage (digital)**
zum Thema „Blütenpflanzen“

