

## Call for participation & abstracts

### Tagung

### **„Gamification in der naturwissenschaftlichen Bildung: Neuer Methodenpool oder eigenes Forschungsfeld?“**

**08. & 09. Juli 2024**

**Humboldt-Universität zu Berlin**

**IRIS-/CSMB-Forschungsbau, Zum Großen Windkanal 2, 12489 Berlin**

Spielbasierte Mechanismen, in denen der Erwerb von Fachwissen oder prozeduralen Fähigkeiten adressiert werden, gestalten einen Teil des zukünftigen Lehrens und Lernens, indem sowohl kognitive als auch affektive Dimensionen in individuell steuerbaren Umgebungen integriert werden.

Obwohl in dekontextualisierter empirischer Forschung Evidenz dafür vorliegt, dass bspw. eine durch Spielen moderierte positive emotionale Valenz beim Lernen wünschenswerte Effekte hat, ist aus MINT-didaktischer Perspektive weder geklärt, welche Mechanismen beim Erwerb von fachspezifischen Kompetenzen spielbasiert angesteuert werden können, noch welche Effekte möglicherweise durch verschiedene (Fach-)kontextualisierungen erzeugt werden.

Wir möchten Sie herzlich zu unserer Tagung einladen, um über Potentiale und Grenzen von Gamification in MINT-didaktischer Forschung zu diskutieren. In Impulsvorträgen sowie durch Einblicke in laufende Forschungsprojekte, wollen wir über folgende Fragen reflektieren und Ideen zur vertieften Zusammen- und Weiterarbeit entwickeln:

- Unter welchen Bedingungen kann Gamification fachspezifisch lernwirksam sein?
- Welche bekannten Effekte von Gamification können fachübergreifend genutzt werden?
- Besitzt die MINT-didaktische Community alle notwendigen Ressourcen, um zeitgemäße Spielanwendungen erstellen zu können?
- Wie kann ggf. die Implementation von Gamification in institutionelle Lehr- und Lernumgebungen gelingen?

Ziel der Tagung ist es, ein gemeinsames Positionspapier zu den genannten bzw. auf der Tagung erarbeiteten Fragestellungen zu verfassen, das als Basis für den Aufbau von weiteren Kooperationsprojekten dienen soll.

#### **Impulsvorträge:**

- Prof. Dr. Fares Kayali, Arbeitsbereich Digitalisierung im Bildungsbereich, Universität Wien
- Dr. Stefanie Lenzer, Didaktik der Chemie, Leibniz-Institut für die Pädagogik der Naturwissenschaften und Mathematik (IPN)

#### **Critical Friend:**

- Prof. Dr. Susanne Metzger, Institut für Bildungswissenschaften, FH Nordwestschweiz

#### **Organisator:innen:**

- Prof. Dr. Rüdiger Tiemann, Interdisziplinäres Zentrum Humboldt-ProMINT-Kolleg & Fachdidaktik und Lehr-/Lernforschung Chemie, Humboldt-Universität zu Berlin
- Dr. Marvin Rost, Österreichisches Kompetenzzentrum für Didaktik der Chemie, Universität Wien

#### **Weitere Informationen:**

<https://www.promint.hu-berlin.de/de/tagung-gamification-in-der-naturwissenschaftlichen-bildung-2024>