



30.6. – 16.7.2026



Motivation
für die letzten
Schulwochen mit
spieltypischen
Elementen

Vom Konsumenten zum Quizmaster

Mit Gamification Lerninhalte eigenständig üben,
vertiefen und reflektieren

DATUM / UHRZEIT	LG-NUMMER	TITEL
30.6.2026 16:00 Uhr	06931	Gamification als motivierendes Element im Unterricht (Einführung ins Thema)
2.7.2026 14:00 Uhr	07478	Brüche rechnen und Terme umformen: Gamification im Fach Mathematik
7.7.2026 14:30 Uhr	08030	Aktivierung für die letzten Schultage: Gamification und Quizze erstellen – auch mit KI
7.7.2026 16:00 Uhr	07687	Gamification advanced: Mit Vibe-Coding auf dem Weg zu „Learning by Gaming“
8.7.2026 13:30 Uhr	07292	Digitale Escape Games im (Fremd-)Sprachenunterricht
9.7.2026 14:00 Uhr	07479	Vom Konsumenten zum Quizmaster: Lerninhalte nachhaltig vertiefen
13.7.2026 14:00 Uhr	06802	Sprachenunterricht und Gamification: Audio Escape-Rooms als kreative Hörabenteuer
14.7.2026 16:00 Uhr	07175	Gamification und Kollaboration: Zusammenarbeit gezielt stärken
16.7.2026 14:00 Uhr	07080	Serious Games im Klassenzimmer: Unterrichtsinhalte spielerisch vertiefen mit Computerspielen