

KONTAKTPERSON

Prof. Dr. Andreas Zinnen
andreas.zinnen@hs-rm.de

HOCHSCHULE/ UNIVERSITÄT

Hochschule RheinMain
Wiesbaden

THEMEN-/ FACHBEREICH

MINT
Ingenieurwissenschaften

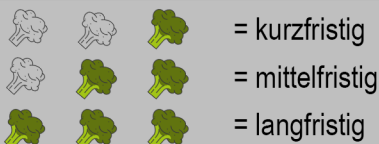
ZIELGRUPPE

Schüler*innen, Studierende,
MINT Interessierte

SPIELDAUER



ERSTELLUNGSDAUER



Kurzbeschreibung

Die selbst entwickelte Lern-App kann genutzt werden, um Schüler*innen für ein Studium im MINT-Bereich zu interessieren und auch um Angehörigen entsprechende Themen anschaulich zu vermitteln. Dazu integriert die Lern-App Themenschwerpunkte aus Mathematik, Chemie, Informatik, Physik und Maschinenbau anschaulich anhand von Charakteren, die gemeinsam in einer MINT-WG leben.

Eingesetzt wurde die App unter anderem bereits beim Projekttag Nachhaltigkeit an der Hochschule RheinMain.

Gamification-
Art

- anwendungsorientiertes Lernen
- Quiz

Gamification-
Elemente

- Einzelchallenge,
- Gruppenchallenge
- Punkte
- Storytelling

Verwendete
Technik/ Tools

- gängiger Office PC (zum Erstellen)
- Smartphone (zum Durchführen)

Zugriff /
Lizenzierung

- Zugriff Spieler*innen via
- Smartphone

Für einen Zugriff wenden Sie sich an den Prof. Zinnen.

Link

- [Projekttag Nachhaltigkeit](#)
- [MINTchallenge](#)

Good Practice

Stand: 24.10.23