

## WISSENSCHAFTLICHE AKTIVITÄTEN

(Stand 20.12.2024)

## MITGLIEDSCHAFTEN UND GREMIENARBEIT

---

Vorsitzender des Ausschusses Digitalisierung der Gesellschaft für medizinische Ausbildung (GMA)

Vorsitzender des Netzwerks Serious Games und Gamification for Health des Hochschulforums Digitalisierung (HFD)

Mitglied des deutschen Netzwerks für Versorgungsforschung (AG Digital Health)

Mitglied der deutschen Gesellschaft für Public Health (AG Lehre)

Mitglied des Kompetenznetzes Medizinlehre Bayern (AG E-Learning)

Mitglied AG Technologiegestütztes Lehren und Lernen in der Medizin (TELL) der Deutschen Gesellschaft für Medizinische Informatik, Biometrie und Epidemiologie (GMDS)

Leiter der AG Gesundheit am Institut für Didaktik und Ausbildungsforschung in der Medizin

## LEHRTÄTIGKEIT

---

Dozent im Weiterbildungskurs Digitale Kompetenzen des Center for Advanced Studies (CAS) der Universität Zürich (seit 2023)

Dozent und Modulverantwortlicher „Digital Health“ an der Professional School der Leuphana Universität Lüneburg (seit 2021)

Dozent im Weiterbildungscurriculum Digitale Kompetenzen für Führungskräfte „Digital Health & Education“ der Careum- und Robert-Bosch-Stiftung (seit 2020)

Lehrauftrag der HS Fulda für das Modul „Gesundheitskommunikation in digitalen Medien“ im Bachelorstudiengang Public Health (seit 2018)

Dozent im Master of Medical Education (MME), „Digitalisierung in der medizinischen Ausbildung“ + „Serious Games und Gamification“ (seit 2017)

Dozent im Querschnittsbereich L8 „Gesundheitssysteme, Gesundheitsökonomie, Öffentliche Gesundheitspflege (SS 2014 – WS 2020)

Dozent im Hochschullehrerkurs „E-Learning in der Medizin“, Schwerpunkt Inverted Classroom (WS 2015 – WS 2017)

Gastdozent für das Modul „Gesundheitskommunikation“ im Rahmen des Masterstudienganges „Gesundheitsfördernde Organisationsentwicklung“ an der HS Magdeburg-Stendal (SS 2012)

Lehrauftrag der HS Magdeburg-Stendal für das Modul „Gesundheitskommunikation“ im Masterstudiengang Gesundheitsjournalismus (WS 2010/2011 - SS 2011)

Dozent für den Querschnittsbereich Prävention und Gesundheitsförderung im Modellstudiengang Medizin an der Universität Witten/ Herdecke (WS 2010/2011 - SS 2011)

Dozent im Kurs „Gesundheitssystemvergleich“ im Rahmen des Studium Fundamentale der Universität Witten/ Herdecke (WS 2009 - SS 2011)

Dozent im Kurs „Unraveling the Mysteries of health“ Universität Witten/ Herdecke (WS 2010 - SS 2011)

## HERAUSGEBER UND REVIEWERTÄTIGKEIT

---

### Herausgebertätigkeit

Journal for Medical Education (seit 02/2021)

BMC Medical Education (seit 09/2023)

Schwerpunkthefte:

Raupach, Sauter, Tolks. Gamification and Virtual Reality in Medical Education and Related Healthcare Professions. BMC Medical Education.

Tolks D, Kuhn S, Kaap-Fröhlich S. Digitale Lehre in COVID-19-Zeiten. Journal for Medical Education (JME). 2020;37(7).

Tolks D, Hege I, Kuhn S, Shiozawa T. Digitale Kompetenzen in den Gesundheitsberufen. Journal für Medical Education (JME). 2020;37(6).

Dadaczynski K, Tolks D. Spielerische Ansätze als innovative Kommunikationsstrategie der Gesundheitsförderung und Prävention. Präz Gesundheitsf. 2018;13(4).

### Reviewertätigkeit

BMC Medical Education

Journal for Medical Education

Bundesgesundheitsblatt

Prävention und Gesundheitsförderung

Beiträge zur Hochschulforschung

## PUBLIKATIONEN

---

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8597-5189>

GoogleScholar <a href="https://scholar.google.de/citations?user=NGh0ZO0AAAAJ&amp;hl=de">https://scholar.google.de/citations?user=NGh0ZO0AAAAJ&amp;hl=de</a>	Zitationen 3900, <u>h-index</u> 22, i10-Index 35
ResearchGate <a href="https://www.researchgate.net/profile/Daniel_Tolks">https://www.researchgate.net/profile/Daniel_Tolks</a>	19.85, Research Interest 1.046/ 1.048 Citations/ 56 Recommendations/ 19.844 Reads
Relative Citation Ratio (RCR) <a href="https://icite.od.nih.gov/analysis">https://icite.od.nih.gov/analysis</a>	Max 22.29, Mean 4.26; SEM 1.11, MED 2.29 Weighted RCR 55.57

## 2024

**Tolks D, Schmidt JJ, Kuhn S. The Role of AI in Serious Games and Gamification for Health: Scoping Review. JMIR Serious Games. 2024;12(1):e48258.**

Ruben S, Sailer M, Tolks D, Ninaus M, Sailer M. Effectiveness of gamification in education. In: Gegenfurth A, Kollar I. Effectiveness of digital technologies in education. EARLI Series "New Perspectives on Learning and Instruction". 2024

Brinkmann E, Decking U, Hayn-Leichsenring G, Koch J, Knols J, Kusch J, Ludes J, Romeike B, Seidler C, Tolks D. Digitale Transformation im Medizinstudium – sechs Forderungen. Diskussionspapier Nr. 35. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung.

Romeike BFM, Lang J, Stosch C, Moritz S, Behrends M, Lemos M, Mink J, Tolks D. Barcamps or unconferences as an emerging paradigm in medical education: Insights from a pilot and feasibility mixed methods study. PLOS ONE. 2024;19(8):e0309103.

Tolks D, Huber J, Fischer MR, Wershofen B. Results from a gamified online Inverted Classroom Model in health sciences. Journal for Medical Education. 2024 (accepted)

## 2023

**Moritz S, Romeike B, Stosch C, Tolks D. Generative AI (gAI) in medical education: ChatGPT and co. GMS J Med Educ. 2023;40(4):Doc54.**

Dadaczynski K, Tolks D, Wrona KJ, Mc Call T, Fischer F. The untapped potential of Games for Health in times of crises. A critical reflection. Frontiers in Public Health. 2023;11.

Tolks D, Romeike B. Das (Online) Inverted Classroom Model. Ein Good-Practice-Beispiel. Arbeitsgruppe DiF-Medizin: Digitale Transformation in der medizinischen Ausbildung. Eine Handreichung der Arbeitsgruppe Digitalisierung in den Fachbereichen: Medizin. Arbeitspapier Nr. 74. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung. 2023, 19-21.

Laupichler M, Tolks D, Romeike B, Rasche P, Schubert T. Künstliche Intelligenz (KI) in der medizinischen Aus- und Weiterbildung: Potenziale, Anwendungen und Herausforderungen. Arbeitsgruppe DiF-Medizin (2023): Digitale Transformation in der medizinischen Ausbildung. Eine Handreichung der Arbeitsgruppe Digitalisierung in den Fachbereichen: Medizin. Arbeitspapier Nr. 74. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung. 2023, 21-23.

Romeike B, Rasche P, Laupichler M, Schubert T, Tolks D. Generative KI-Werkzeuge. Arbeitsgruppe DiF-Medizin (2023): Digitale Transformation in der medizinischen Ausbildung. Eine Handreichung der Arbeitsgruppe Digitalisierung in den Fachbereichen: Medizin. Arbeitspapier Nr. 74. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung. 2023, 23-28.

Tolks D. Gamification. Arbeitsgruppe DiF-Medizin (2023): Digitale Transformation in der medizinischen Ausbildung. Eine Handreichung der Arbeitsgruppe Digitalisierung in den Fachbereichen: Medizin. Arbeitspapier Nr. 74. Berlin: Hochschulforum Digitalisierung. 2023, 28-31.

Schaal TK, Marchwacka MA, Tolks D, Kugler J. Change and adoption of digital learning formats during the covid-19 pandemic. A trend study from Germany. International Journal of Latest Trends in Engineering and Technology 2023;Special Issue(ICTIMESH):101–6.

## 2022

Kleinsorgen C, Baumann A, Braun B, Griewatz J, Lang J, Lenz H, u. a. Publication activities relating to digital teaching and learning in the GMS Journal for Medical Education – a descriptive analysis (1984–2020). GMS J Med Educ. 15. 2022;39(5):Doc59.

Lampert C, Tolks D. Potenziale spielerischer Gesundheitsanwendungen (g-Health) für die Förderung von Gesundheitskompetenz. In: Rathmann K, Dadaczynski K, Okan O, Messer M, Herausgeber. Gesundheitskompetenz. Berlin, Heidelberg: Springer; 2022. S. 1–12. (Springer

Reference Pflege – Therapie – Gesundheit). Verfügbar unter: [https://doi.org/10.1007/978-3-662-62800-3\\_48-1](https://doi.org/10.1007/978-3-662-62800-3_48-1)

Marchwacka MA, Kugler J, Schaal T, Tolks D. Digitale Hochschullehre im ersten COVID-19-Semester. Ergebnisse einer Befragung von Lehrenden in Public Health, Medizin und Pflege. Präventive Gesundheitsf. 2022 ; Verfügbar unter: <https://doi.org/10.1007/s11553-022-00937-1>

## 2021

Tolks D, Sailer M. Gamification als didaktisches Mittel in der Hochschulbildung. In: Hochschulforum Digitalisierung, Herausgeber. Digitalisierung in Studium und Lehre gemeinsam gestalten: Innovative Formate, Strategien und Netzwerke. Wiesbaden: Springer VS; 2021. S. 515–32. Verfügbar unter: [https://doi.org/10.1007/978-3-658-32849-8\\_29](https://doi.org/10.1007/978-3-658-32849-8_29)

**Tolks D, Romeike BF, Ehlers J, Kuhn S, Kleinsorgen C, Huber J, u. a. The online inverted classroom model (oICM). A blueprint to adapt the inverted classroom to an online learning setting in medical and health education (Version 2). MedEdPublish. 2021;9(113). Verfügbar unter: <https://www.mededpublish.org/manuscripts/3989>**

Tolks D, Kuhn S, Kaap-Fröhlich S. Teaching in times of COVID-19. Challenges and opportunities for digital teaching. Part 2. GMS J Med Educ. 2021;38(1):Doc32.

Huber J, Wittl M, Schunk M, Fischer MR, Tolks D. The use of the online Inverted Classroom Model for digital teaching with gamification in medical studies. GMS J Med Educ. 2021;38(1):Doc3.

Dadaczynski K, Tolks D. Digital health communication and health literacy in times of COVID-19. Planning and implementation of a special course of study in health promotion and prevention. GMS J Med Educ. 2021;38(1):Doc31.

## 2020

Tolks D, Kuhn S, Kaap-Fröhlich S. Editorial: Teaching in times of COVID-19. Challenges and opportunities for digital teaching. GMS J Med Educ. 2020;37(7):Doc103.

Hege I, Tolks D, Kuhn S, Shiozawa T. Editorial: Digital skills in healthcare. GMS J Med Educ. 2020;37(6):Doc63.

Benning N-H, Haag M, Knaup P, Krefting D, Rienhoff O, Suhr M, Hege I, Tolks D. Digitale Lehre als Instrument für standortübergreifende Lehrverbünde in Medizinischer Informatik: Chancen und Herausforderungen. GMS J Med Educ. 2020;37(6):Doc56.

Hege I, Tolks D, Adler M, Härtl A. Blended learning: ten tips on how to implement it into a curriculum in healthcare education. GMS J Med Educ. 2020;37(5):Doc45.

**Tolks D, Lampert C, Dadaczynski K, Maslon E, Paulus P, Sailer M. Spielerische Ansätze in Prävention und Gesundheitsförderung: Serious Games und Gamification. Bundesgesundheitsblatt - Gesundheitsforschung - Gesundheitsschutz. 2020;63(6).**

Dadaczynski K, Tolks D, Fincke I, Paulus P. Spielend psychisch gesund: Förderung des psychischen Wohlbefindens durch spielerische Ansätze. In: Scherenberg V, Pundt J, Herausgeber. Psychische Gesundheit wirksam stärken – aber wie? Bremen: APOLLON University Verlag; 2020. S. 311–30.

## 2019

Sailer M, Tolks D, Mandl H. Potenziale von Gamification: Empirische Befunde zum Einsatz in Schule und Unterricht. Computer + Unterricht. 2019;115:8–11.

German Association for Medical Education /(GMA), Advisory Board. Position des Beirats und des Vorstands der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung (GMA) zum "Masterplan Medizinstudium 2020. GMS J Med Educ. 2019;36(4): Doc46. DOI: 10.3205/zma001254

Tolks D, Kiessling C, Wershofen B, Pudritz Y, Schunk M, Härtl A, Fischer MR, Huber J. Lernen aus Fehlern anhand eines fallbasierten Curriculums im medizinischen Querschnittsbereich

Gesundheitssysteme/Gesundheitsökonomie und öffentliche Gesundheitspflege.  
Gesundheitswesen. 2019; (online first)

Tolks D. Die Akte. In: Joswig M, Cichon I, Schäfer T (Hrsg). Sternstunden der interprofessionellen Ausbildung im Gesundheitswesen. Stuttgart: Robert Bosch Stiftung.

Kuhn, S., Ammann, D., Cichon, I., Ehlers, J., Guttormsen, S., Hülsken-Giesler, M., Kaap-Fröhlich, S., Kickbusch, I., Pelikan, J., Reiber, K., Ritschl, H., Wilbacher, I., Careum Working Group (2019). Careum working paper 8 – long version: „Wie revolutioniert die digitale Transformation die Bildung der Berufe im Gesundheitswesen?“. Zürich: Careum.

Tolks D, Sailer M, Dadaczynski K, Lampert C, Huberty J, Paulus P, et al. ONYA - The Wellbeing Game: How to Use Gamification to Promote Wellbeing. Information. 2019;10(2):58.

## **2018**

Dadaczynski K, Tolks D. Digitale Public Health: Chancen und Herausforderungen internetbasierter Technologien und Anwendungen. Public Health Forum. 2018;26(3):275–8.

Dadaczynski K, Tolks D. Spielerische Ansätze als innovative Kommunikationsstrategie der Gesundheitsförderung und Prävention. Präy Gesundheitsf. 2018;13(4):269–71.

Baranowski T. Games for health research - Past, present, and future. Prävention und Gesundheitsförderung. 2018;13(4):333–6.

Breuer J, Tolks D. Grenzen von „Serious Games for Health“. Präy Gesundheitsf. 2018;13(4):327–32.

Horstmann D, Tolks D, Dadaczynski K, Paulus P. Förderung des Wohlbefindens durch „Gamification“. Prävention und Gesundheitsförderung. 2018;13(4):305–11.

Tolks D, Dadaczynski K, Horstmann D. Einführung in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft von Serious Games (for Health). Präy Gesundheitsf. 2018;13(4):272–9.

Müller C, Fünferlings S, Tolks D. Teaching load – a barrier to digitalisation in higher education? A position paper on the framework surrounding higher education medical teaching in the digital age using Bavaria, Germany as an example. GMS J Med Educ. 2018;35(3):Doc34.

Haag M, Igel C, Fischer MR, TeLL, Ausschuss Digitalisierung (GMA). Digital Teaching and Digital Medicine: A national initiative is needed. GMS J Med Educ. 2018;35(3):Doc43.

Tolks D, Horstmann D, Dadaczynski K, Paulus P. The Wellbeing Game: How to promote wellbeing using gamification: Adaptation of a gamified web application in German context. In: IEEE 6th International Conference on Serious Games and Applications for Health. 2018.

Kuhn S, Frankenhauser S, Tolks D. Digitale Lehr- und Lernangebote in der medizinischen Ausbildung. Bundesgesundheitsbl. 2018;61(2):201–9.

## **2017**

Tolks D, Bischoff T, Taverna M, Vogel B, Fischer MR, Schelling U, u. a. Strategien und Erfahrungen bei der Implementierung der ICM in der medizinischen Ausbildung in der Allgemeinmedizin an der LMU München. In: Zeaiter S, Handke J, Herausgeber. Inverted Classroom - The Next Stage: Lehren und Lernen im 21. Jahrhundert. Baden Baden: Tectum Wissenschaftsverlag; 2017. 69–76.

Kühl SJ, Toberer M, Keis O, Tolks D, Fischer MR, Kühl M. Concept and benefits of the Inverted Classroom method for a competency-based biochemistry course in the pre-clinical stage of a human medicine course of studies. GMS J Med Educ. 2017;34(3):1–27.

Urresti-Gundlach M, Tolks D, Kiessling C, Wagner-Menghin M, Härtl A, Hege I. Do virtual patients prepare medical students for the real world? Development and application of a framework to compare a virtual patient collection with population data. BMC Med Educ. 2017;17(1):174.

Timpel P, Lang C, Wens J, Contel JC, Gilis-Januszewska A, Kemple K, u. a. Individualising Chronic Care Management by Analysing Patients' Needs – A Mixed Method Approach. *International Journal of Integrated Care*. 2017;17(6).

## **2016**

Tolks D. eLearning in der medizinischen Aus-, Weiter- und Fortbildung. In: Fischer F, Krämer A, editors. *eHealth in Deutschland*. Berlin, Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg; 2016. 223–39.

**Tolks D, Schäfer C, Raupach T, Kruse L, Sarikas A, Gerhardt-Szép S, et al. An Introduction to the Inverted/Flipped Classroom Model in Education and Advanced Training in Medicine and in the Healthcare Professions. *GMS Journal for Medical Education*. 2016;33(3).**

Hege I, Kononowicz AA, Tolks D, Edelbring S, Kuehlmeier K. A qualitative analysis of virtual patient descriptions in healthcare education based on a systematic literature review. *BMC Medical Education*. 2016;16:146.

Tolks D, Lampert C. Abgrenzung von Serious Games zu anderen Lehr- und Lernkonzepten. In: Dadaczynski K, Schiemann S, Paulus P, editors. *Gesundheit spielend fördern Potenziale und Herausforderungen von digitalen Spieleanwendungen für die Gesundheitsförderung und Prävention*. Weinheim: Beltz Juventa; 2016. 191–217.

Lampert C, Tolks D. Grundtypologie von digitalen Spieleanwendungen im Bereich Gesundheit. In: Dadaczynski K, Schiemann S, Paulus P, editors. *Gesundheit spielend fördern Potenziale und Herausforderungen von digitalen Spieleanwendungen für die Gesundheitsförderung und Prävention*. Weinheim: Beltz Juventa; 2016. 218–33.

## **2014**

Tolks D, Pelczar I, Bauer D, Brendel T, Görlitz A, Küfner J, et al. Implementation of a Blended-Learning Course as Part of Faculty Development. *Creative Education*. 2014;05(11):948–53.

## **2013**

Tolks D, Fischer MR. Overview: Potentials of new media for the training of health educators in the field of diabetes prevention. In: Schwarz P, Reddy P, editors. *Prevention of Diabetes*. Hoboken, NJ: Wiley-Blackwell; 2013. 177–94.

Tolks D, Fischer MR. Serious Games for Health – ernstzunehmende didaktische Konzepte in der medizinischen Ausbildung? *GMS Medizinische Informatik, Biometrie und Epidemiologie*. 2013;9(1).

## **2011**

Greaves C, Sheppard K, Abraham C, Hardeman W, Roden M, Evans P, et al. Systematic review of reviews of intervention components associated with increased effectiveness in dietary and physical activity interventions. *BMC Public Health*. 2011;11(1):119.

Kronsbein P, Fischer MR, Tolks D, Greaves C, Puhl S, Stych KE, u. a. IMAGE: Development of a European curriculum for the training of prevention managers. *The British Journal of Diabetes & Vascular Disease*. 2011;11(4):163–7.

Tolks D, Fischer M. E-Learning-Portal. Online-Lernen in der Ausbildung Präventionsmanager Typ-2-Diabetes. In: Deutsche Diabetes Stiftung (Hrsg). *Leitfaden Prävention Diabetes*. München: Edition Lipp; 2011. 329-39.

## **2010**

Hege I, Pelczar I, Pfeiffer M, Reincke M, Tolks D, Fischer MR. Integration eines Open-Source-Lernmanagementsystems an der Medizinischen Fakultät der LMU München: ein Erfahrungsbericht unter ökonomischen Gesichtspunkten. *GMS Medizinische Informatik, Biometrie und Epidemiologie*. 2010;6(2).

Sostmann K, Tolks D, Fischer M, Buron S. Serious Games for Health: Spielend lernen und heilen mit Computerspielen? GMS Medizinische Informatik, Biometrie und Epidemiologie. 2010;6:1–8.

Tolks D, Quattrochi J, Hofmann M, Fischer MR. Internationales kooperatives Lernen mit der fallbasierten Online-Lernplattform ICON. GMS Medizinische Informatik, Biometrie und Epidemiologie. 2010;6(2).

Tolks D, Fischer M. E-Learning Portal Präventionsmanager. In: Deutsche Diabetes Stiftung (Hrsg.). Diabetes in Deutschland: Fakten - Zahlen: 20 Jahre nach St. Vincent. München: Edition Lipp; 2010. 227-36.

Tolks D, Quattrochi J, Fischer MR. Internationales kooperatives Lernen mit der fallbasierten Lernumgebung ICON. In: Duesberg F, editor. E-Health 2011. Solingen: Medical Future Verlag; 2010. 284–8.

Tolks D, Gruhl U, Puhl S, Fischer M. Entwicklungen und Einführung eines E-Health Portals im Rahmen des IMAGE-Projekts - Typ 2 Diabetes-Prävention in Europa. In: Duesberg F, editor. e-Health 2010 Informationstechnologien und Telematik im Gesundheitswesen. MedicalFuture Verlag; 2009. 288–92.

Lindström J, Neumann A, Sheppard KE, Gilis-Januszczyńska A, Greaves CJ, Handke U, et al. Take action to prevent diabetes--the IMAGE toolkit for the prevention of type 2 diabetes in Europe. Horm Metab Res. 2010 Apr;42 Suppl 1:S37–55.

Pajunen P, Landgraf R, Muylle F, Neumann A, Lindström J, Schwarz PE, et al. Quality indicators for the prevention of type 2 diabetes in Europe-IMAGE. Horm Metab Res. 2010 Apr;42 Suppl 1:56–63.

Paulweber B, Valensi P, Lindström J, Lalic NM, Greaves CJ, McKee M, et al. A European evidence-based guideline for the prevention of type 2 diabetes. Horm Metab Res. 2010 Apr;42 Suppl 1:3–36.

## **2009**

Lampert C, Schwinge C, Tolks D. Der gespielte Ernst des Lebens: Bestandsaufnahme und Potenziale von Serious Games (for Health). Medienpädagogik. 2009;16.

Tolks D, Lampert C. Möglichkeiten der akademischen Ausbildung im Bereich Gesundheitskommunikation. Impulse. (59):16–7.

## **PRÄSENTATIONEN UND EINGELADENE VORTRÄGE**

---

Inverted Classroom in den Gesundheitsberufen. Smart Schooling Days, Köln und Stuttgart 12-14.06.2024 (invited)

Games for Health (Keynote). Game-Days, Darmstadt 10.06.2024

Generative KI in der medizinischen Ausbildung. Medizinische Fakultät Wien, 02.05.2024 (invited)

Generative KI in der Didaktik für Pflegeberufe. Spital Bern, 22.04.2024 (invited)

Digitale Lehre und digitale Kompetenzen. DACH-Symposium, Potsdam, 29.06.2023 (Keynote)

ChatGPT in der Didaktik. Lernwelten der Universität Zürich. 20.05.2023

Thieme Webinar: ChatGPT und KI-Tools. 15.02.2023

Thieme Webinar. Do's and Dots in der digitalen Lehre. Thieme für Gesundheitsfachberufe. 09.01.2023

The New Normal. Evidenzen aus der digitalen Lehre in Zeiten von COVID-19. GMA Jahrestagung 2022, Halle. 15.09.2022 (invited).

Thieme-Webinar. Die Inverted Classroom Model, 03.12.2021

Serious Games and Gamification in Simulations. SPSIM Lausanne 01.09.2022 (Keynote).

Thieme-Webinar. Gamification in der Hochschullehre, 15.04.2022

Hochschulforum Digitalisierung - Denkfabrik Didaktik Roundtable #2 - Virtuelle Lernwelten, 24.08.2021 (invited)

Thieme-Webinar. Do's and Don'ts in der Digitalen Lehre, 12.08.2021

Serious Games und Gamification: spielend zum digitalen Notfallmediziner. Schweizer Kongress für Telenotfallmedizin und Digital Health, 22.08.2021 (Keynote)

Gamification in der psychischen Gesundheitsförderung. ONYA – The Wellbeing Game. Themenwoche Psychische Gesundheit, Bundesministerium für Arbeit und Soziales, März 2021 (invited)

Gamification: Möglichkeiten und Grenzen. Online-Workshop Qualifizierungstrainings für Forschungspraxen, Hausärztliches Forschungsnetzwerk, RUB Bochum (Keynote)

Erkenntnisse aus der digitalen Lehre in COVID-19. 5 Do's and Don'ts. Tag der Lehre, Fakultät für Medizin Freiburg, 15.12.2020 (Keynote)

Das Online Inverted Classroom Model in der Ausbildung in der Medizin und Gesundheitswissenschaften. Jahrestagung der deutschen Gesellschaft für Public Health 2020 (invited)

Games4Health in Deutschland: Bilanzierung und Blick in die Zukunft. Armut und Gesundheit 2020, April 2020 (invited)

Digitalisierung in der Medizinischen Ausbildung. Tag der Lehre, Hannover, Februar 2020 (Keynote)

Spielend zum Erfolg. Careum Colloquium, Zürich, 2019 (Keynote)

Gamification in der Lehre. Careum Fachtagung «Digital Skills für Lehrpersonen, Zürich, 2019 (Keynote)

Dadaczynski, Tols, Horstmann, Paulus. Promoting Mental Health Capacities of School Principals through ICT. The Online Intervention ONYA as an Example. European Educational Research Association 2019

Unraveling the mysteries of Gamification for Health. Hang-Out des Hochschulforums Digitalisierung. (09. + 17.05.2019) (invited)

Onya – The Wellbeing Game. The use of gamification to improve the wellbeing status of the population in Germany. *23rd IUHPE World Conference on Health Promotion 2019*, Rotorua, Aotearoa New Zealand.

ONYA-The Wellbeing Game. *Frühjahrstagung des Ausschusses Digitalisierung der Gesellschaft für medizinische Ausbildung (GMA) 2019*, Frankfurt

ONYA - The Wellbeing Game. Careum-Dialog 2019, Careum-Stiftung, Zürich (invited).

Gamification in der medizinischen Ausbildung. *Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung (GMA): Forschungsgeleitet Lehren – Forschend Lernen*, Medizinische Universität Wien

The Wellbeing Game. How to promote wellbeing using gamification Adaptation of a gamified web application in German context. 6th IEEE International Conference on Serious Games and Applications for Health 2018, Wien



Digitalisierung in der medizinischen Ausbildung. ICM, DGBL, TBLL, TEL, OER, KI, Wer? STU.KON.2018, Bundesvertretung der Medizinstudierenden in Deutschland, Lübeck (invited)

Gamification for Health. Eine Übersicht über Gamification-Elemente im Gesundheitsbereich. Fachforum: Gamification, Serious Games for Health and Wellbeing, Armut und Gesundheit 2018, Berlin

Workshop: Die Inverted Classroom Methode in der medizinischen Ausbildung. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2017, Münster

Der Aufstieg digitaler Spieleanwendungen in der Gesundheitsförderung, Prävention und Medizin: zentrale Begründungslinien und Konzepte. Armut und Gesundheit 2016, Berlin (invited)

Podiumsdiskussion, Serious Games for Health. GamesCom Conference 2015, Köln (invited)

Lernen aus Fehlern anhand eines fallbasierten Curriculums im Querschnittsbereich Gesundheitssysteme/Gesundheitsökonomie und öffentliche Gesundheitspflege. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2014, Hamburg

Workshop: Der Dozentenkurs „E-Learning in der Medizin“ an der LMU München. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2014, Hamburg

Ein interprofessionelles Curriculum zur Vermittlung von Wissen über Gesundheitssysteme anhand realer Patientenfälle. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2013, Graz

Potential of (new) media for health communication in the field of diabetes prevention. 6th World Congress on Prevention of Diabetes and its Complications 2012, Madrid

Moderne Wissensvermittlung in der Gynäkologie und Geburtsmedizin. Kongress der Deutschen Gesellschaft für Gynäkologie und Geburtshilfe 2012, München (invited)

Das Outcome Logic Model als Evaluationsinstrument von E-Learning-Projekten. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2012, München

Workshop: Health care delivery systems: Designing a patient and case-based curriculum. Association for Medical Education in Europe 2011, Wien

Knowledge transfer on health care systems in an interprofessional curriculum based on real patient cases. Association for Medical Education in Europe 2011, Wien

Cooperative Blended Learning Approach with the Case-based learning Platform ICON. Improving University Teaching 2011, Bielefeld (invited)

Knowledge Transfer on Health Care Systems Based on Real Patient Cases. Improving University Teaching 2011, Bielefeld (invited)

Evaluation von BMBF geförderten E-Learning-Projekten anhand des Outcome Logic Models . Workshop der AG CBT 2011, Berlin

Serious Games for Health – Ernstzunehmende didaktische Konzepte in der medizinischen Ausbildung? Workshop der AG CBT 2011, Berlin

Das IMAGE Projekt - Entwicklung eines Blended-Learning-Curriculums zur europaweiten Ausbildung von Typ-2-Diabetes-Präventionsmanagern. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2010, Bochum

Internationales kooperatives Lernen mit dem fallbasierten E-Learning Portal ICON: ein Blended-Learning-Ansatz. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2010, Bochum

Serious Games Healthcare: angewandte Spiele in der medizinischen Bildung. Workshop der AG CBT 2010, Witten

Internationales kooperatives Lernen mit der fallbasierten Lernumgebung ICON: ein Blended-Learningansatz. Workshop der AG CBT 2010, Witten

Entwicklung eines Blended-Learning-Curriculums zur europaweiten Ausbildung von Typ-2-Diabetes-Präventionsmanagern. Workshop der AG CBT 2010, Witten

Results of the IMAGE Project, IMAGE e-learning. 6th World Congress on Prevention of Diabetes and its Complications 2010, Dresden

Creating an e-learning portal for a blended-learning curriculum for European diabetes prevention manager. 6th World Congress on Prevention of Diabetes and its Complications 2010, Dresden

Entwicklung eines Blended-Learning-Curriculums zur europaweiten Ausbildung von Typ-2-Diabetes-Präventionsmanagern. Jahrestagung der Gesellschaft für Medizinische Ausbildung 2009, Freiburg

IMAGE - Creating a blended-learning curriculum for European diabetes type 2 prevention managers. Association for Medical Education in Europe 2009, Malaga