



Spielend lernen?

Gamification in der Erwachsenenbildung – analog und digital

Fachforum
Erwachsenenbildung 2024

Dienstag, 19. März 2024

9.30 – 17.00 Uhr

EHV Veranstaltungszentrum,
München oder online via Zoom

Bildung und Spiel – zwei Begriffe, die auch in der Erwachsenenbildung heute Hand in Hand gehen. Nicht zuletzt durch die Digitalisierung etabliert sich der virtuelle Raum durch Gamification, Game-based Learning und Serious Games immer mehr.

Das Fachforum Erwachsenenbildung 2024 lädt ein, verschiedene Konzepte von Bildung und Spiel unter Berücksichtigung digitaler und analoger Lernumgebungen in den Blick zu nehmen, und deren Chan-

cen und Grenzen für die praktische Bildungsarbeit auszuloten. Die wissenschaftliche Perspektive auf die Bedeutung von Spiel für Mensch und Gesellschaft und das Potenzial von spieltypischen Mechanismen für die Bildung stehen am Vormittag im Mittelpunkt der Veranstaltung, bevor eine bunte Palette an Workshopangeboten die Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten von Spiel-Konzepten und -Elementen in der Erwachsenenbildung aufzeigt und erfahrbar macht.

DIE REFERIERENDEN

Prof. Dr. Linda Breitlauch, Professorin für Gamedesign an der Hochschule Trier

Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur

Kathrin Steger-Bordon, Referentin für Politische Bildung, Domberg-Akademie, Erzdiözese München und Freising

Eva Ballauf, Päd. Referentin für innovative Projekte bei der KEB München und Freising e. V. und LEGO® Serious Play®- Faciliator

Norbert Stockert, Spielpädagoge bei wirkstatt e.V. – Forum für Erlebenskunst

Josef Strauß, Medienpädagoge der Fachstelle 5.MD – Medien und Digitalität im Erzbischöflichen Ordinariat München

Malina Riedl, Projektmanagerin „Projekttag Games“ bei der Stiftung Digitale Spielekultur

Stephanie Wössner, Beraterin und Referentin für Zukunftsorientiertes Lernen

PROGRAMM AM 19. MÄRZ 2024

9.30 Uhr Ankommen mit Kaffee/Tee oder
im digitalen Raum
10.00 Uhr Begrüßung
10.15 Uhr PROF. DR. LINDA BREITLAUCH
**Spielend lernen in der Weiterbildung –
Das Potential spielebasierten Lernens
für die Bildungsarbeit**
11.20 Uhr PAUSE
11.40 Uhr ÇIĞDEM UZUNOĞLU
**Die gesellschaftliche Bedeutung
von Spiel –
Die Rolle von Gaming heute**

12.45 Uhr MITTAGSPAUSE
(vor Ort inkl. Mittagessen)
13.45 Uhr THEATER INTERAKTIV
„Intermezzo“
14.00 Uhr WORKSHOPS
15.30 Uhr PAUSE
15.50 Uhr PLENUM –
**Chancen und Grenzen von
spielebasiertem Lernen**
16.30 Uhr THEATER INTERAKTIV
„Creative Summery“
17.00 Uhr ENDE

WORKSHOPANGEBOT

(bitte bei der Anmeldung auswählen)

VOR ORT

1) Zwischen analog und digital:

Adventure Games in der Bildungsarbeit
am Beispiel eines interaktiven Kartenspiels
MIT KATHRIN STEGER-BORDON

2) Der Mensch lernt beim Bauen: LEGO® Serious

Play® als Methode der Erwachsenenbildung
MIT EVA BALLAUF

3) Gemeinsam spielend lernen: Kooperations-

spiele in der Erwachsenenbildung
MIT NORBERT STOCKERT

ONLINE

(man kann auch vor Ort online teilnehmen,
Voraussetzung: internetfähiges Gerät: optimal
sind Laptop oder Tablet)

1) Spielend lernen und begeistern

mit Actionbound
MIT JOSEF STRAUß

2) Digitale Spiele mit pädagogischem Potential:

Serious Games & Co. und ihre Lerneffekte
MIT MALINA RIEDL

3) Beyond Reality: Zukunftsorientiertes Lernen

mit Extended Reality und Game-based Learning
MIT STEPHANIE WÖSSNER

JETZT ANMELDEN!

ORT EHV Veranstaltungszentrum,
München
[ODER](#) online via Zoom

ANMELDUNG Präsenz [HIER KLICKEN](#)
Online [HIER KLICKEN](#)
bis 29.02.2024

TAGUNGSGEBÜHR EUR 40,00 für Hauptamtliche
EUR 20,00 für Ehrenamtliche

VERPFLEGUNG EUR 35,00 (verpflichtend)
VOR ORT