

Fachforum Erwachsenenbildung 2024

**„Spielend lernen? Gamification in der Erwachsenenbildung – analog und digital“**



„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.

Unter dem Motto „Spielend lernen? Gamification in der Erwachsenenbildung – analog und digital“ hatten die Hauptabteilung Außerschulische Bildung im EOM, die KEB München und Freising und die Domberg-Akademie am Dienstag, 19. März 2024, 9.30 bis 17.00 Uhr zum Fachforum Erwachsenenbildung mit Vorträgen und Workshops im Hybridformat eingeladen.

Ziel war es, verschiedene Konzepte von Bildung und Spiel unter Berücksichtigung digitaler und analoger Lernumgebungen in den Blick zu nehmen, und deren Chancen 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 standen am Vormittag im Mittelpunkt der Veranstaltung, bevor eine bunte Palette an Workshopangeboten am Nachmittag die Vielfalt an Einsatzmöglichkeiten zeigte.



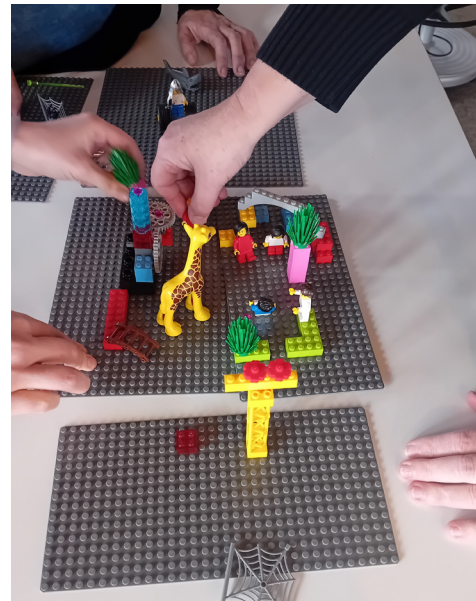
Dr. Christine Hörmann, Abteilungsleiterin Profildbereiche Erwachsenenbildung, begrüßte die insgesamt 58 Teilnehmerinnen und Teilnehmer (in Präsenz: 38, online: 20) und führte in das Thema Gamification in der Erwachsenenbildung ein.

Prof. Dr. Linda Breitlauch, Dozentin für Gamedesign an der Hochschule Trier, nahm in ihrem Referat das Potential spielebasierten Lernens für die Bildungsarbeit in den Blick.

Niels Boehnke von der Stiftung Digitale Spielkultur sprach danach zur Rolle von Gaming heute und die gesellschaftliche Bedeutung von Spiel.

In den anschließenden Workshops beschäftigten sich die Teilnehmerinnen und Teilnehmer mit „LEGO® Serious Play® als Methode der Erwachsenenbildung“, „Adventure Games am Beispiel eines interaktiven Kartenspiels“ oder „Spielend lernen mit Actionbound“, um nur drei Beispiele zu nennen.

Hier ein paar Impressionen aus dem Fachforum Erwachsenenbildung vom 19. März 2024 im EHV Veranstaltungszentrum München:



Aus dem-Workshop LEGO® Serious Play®: In Vierergruppen wurden Fragestellungen bearbeitet und die Ergebnisse mit LEGO® Steinen und Figuren abstrahiert und visualisiert.



Eva Ballauf, Leiterin des Workshops „LEGO® Serious Play® als Methode der Erwachsenenbildung“, mit einem der Arbeitsergebnisse der Teilnehmergruppen.



Das Team vom Theater Interaktiv begleitete den Tag und begeisterte das Publikum mit gekonnten Improvisationseinlagen und Spielen.