



FACHSEMINAR

Gamification in der Bildungsarbeit

10.10./17.11.2022 - WBZ Ingelheim
28.11.2022 - online

Das Themenfeld Gamification ist in den letzten Jahrzehnten vermehrt in den öffentlichen Fokus geraten.

Die Übertragung von spieltypischen Elementen und Vorgängen in spielfremde Zusammenhänge mit dem Ziel der Verhaltensänderung und Motivationssteigerung bei Anwender:innen ist längst nicht mehr nur Nischenthema. Gerade im Bildungskontext wird vermehrt auf spielerische Lehr- und Lernansätze gesetzt, sowohl offline wie online.

Die Veranstaltungsreihe der Ingelheimer Demokratie-Macher in Kooperation mit der Hessischen Landeszentrale für politische Bildung greift diesen Kontext auf.

In insgesamt drei Seminaren werden wichtige Begrifflichkeiten erläutert, Arbeitsbereiche und digitale Alltagswelten aufgezeigt und Handlungsempfehlungen für den Bildungsbereich gegeben.

Ein besonderes Augenmerk liegt hierbei auf dem barrierefreien Zugang zu und durch Gamification für Alle.

Hessische Landeszentrale
für politische Bildung



Die Seminarreihe der "Ingelheimer Demokratie-Macher" wird veranstaltet in Kooperation mit der Hessischen Landeszentrale für Politische Bildung.

Die Fridtjof-Nansen-Akademie ist Mitglied der Gesellschaft der Europäischen Akademien e.V.

WBZ FRIDTJOF-NANSEN-AKADEMIE
für politische Bildung
im Weiterbildungszentrum
Ingelheim

REFERIERENDE

Dr. André Czaudernar

Dr. André Czauderna ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Cologne Game Lab der TH Köln, wo er Game Studies und Player Research unterrichtet und für das Management und die Weiterentwicklung der Studiengänge BA und MA Digital Games zuständig ist.

Marius Haffner

2003-2005 Studium an der Universität Bern in Geschichte und Wissenschaftstheorie und -geschichte. Während dessen und danach Tätigkeit als Lehrperson und Schulischer Heilpädagoge in integrativen und später inklusiven Settings. 2012-2014 Studium an der Interkantonalen Hochschule für Heilpädagogik (HfH) in Zürich und seit 2020 an der selben Institution als Advanced Lecturer im Bereich Medien und Informatik und verschiedenen anderen Ausbildungsmodulen tätig.

Alexandra Waligorski & Jeanne Charlotte Vogt

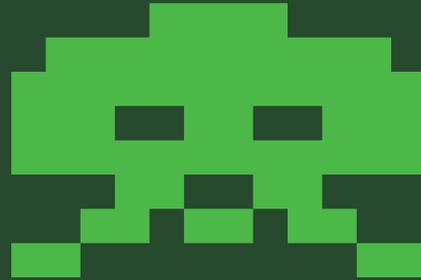
*sind Kurator*innen des Frankfurter NODE Verein zur Förderung Digitaler Kultur e.V. Sie konzipieren neben Ausstellungen oder Laboren zu Fragen rund um Digitalität auch das NODE-Jugendprogramm „Digitale Welten“.*

Anna-Luise Lorenz

ist multidisziplinäre Künstlerin, Designerin und Researcherin aus Berlin. Sie studierte am Londoner Royal College of Art und war Stipendiatin bei Benjamin Bratton am Strelka-Institut, Moskau.

Caspar Weimann

ist initiiierende Kraft des Internettheaters onlinetheater.live und der App und interaktiven Fiktion „Loulu“, die 2021 mit dem Amadeu Antonio Preis ausgezeichnet wurde.



Montag, 10. Oktober 2022

14 - 17 Uhr

Digitale Spiele als Medium der politischen Bildung: Lerntheoretische Grundlagen, pädagogische Möglichkeiten und praktische Herausforderungen

Referent: Dr. André Czauderna; TH Köln

Ort: WBZ Ingelheim Raum 108

Bildungsarbeit findet längst nicht mehr nur ausschließlich analog in Bildungseinrichtungen statt. Gerade junge Menschen nutzen im Alltag vermehrt digitale Spiele und Tools, um sich über unterschiedliche gesellschaftliche und politische Themen zu informieren und auszutauschen. In diesem Module werden neben den lerntheoretischen Grundlagen vor allem die Chancen und Herausforderung der digitalen Welt für die Bildungsarbeit aufgezeigt und diskutiert.



Donnerstag, 17. November 2022

14 - 17 Uhr

Hacken, Basteln, Performen: Kunst und kritischer Zugang zu digitalen Welten

Referent:innen: Alexandra Waligorski & Jeanne Charlotte Vogt (Kuratorinnen Digitale Welten NODE Verein zur Förderung Digitaler Kultur e.V.)
Anna-Luise Lorenz (Künstlerin & Designerin)
Caspar Weimann (Onlinetheater.live / interaktive Fiktion ‚Loulu‘)

Ort: WBZ Ingelheim Raum 101

Technologie-Bildungsangebote für Jugendliche vermitteln meist klassisches Programmieren für den IT-Nachwuchs. Dadurch sprechen sie oft vor allem Technik-begeisterte Jungen an. Angebote mit Fokus auf Digitalpolitik zeichnen sich hingegen oft durch eine bewahrpädagogische Haltung aus und blenden aus, wie Technologie als Motor für die Kreativität und Selbstwirksamkeit junger Menschen dienen kann. In diesem Modul zeigen wir das Potenzial spielerisch-künstlerischer Arbeitsweisen für einen kreativen und kritischen Zugang zu praktischen Fähigkeiten und theoretischem Wissen rund um Technologie. Gemeinsam diskutieren wir, wie diese Ansätze Technik-Skills vermitteln, die gesellschaftspolitischen Dimensionen von Technologie beleuchten und neuen, IT-fernen Zielgruppen den Zugang zu diesem Wissensfeld verschaffen können. Zwei Künstler*innen laden ein, ihre Projekte kennenzulernen und auszuprobieren.



Montag, 28. November 2022

18 - 20 Uhr

Gamification in der Inklusion - sinnvoll?

Referent: Marius Haffner, HfH Zürich

Ort: online via Zoom

Die Frage nach dem Sinn von Gamification eröffnet mehrere Felder, über die man nachdenken kann und zu zentralen Anliegen (Barrierefreiheit, Assistive Technologien, Universal Design for Learning und adaptives Lernen) des inklusiven Lernens führen. Daraus lassen sich wiederum konkrete Handlungen für die Arbeit mit Gamification in der Inklusion ableiten und bieten einen guten Ausgangspunkt für die anschließende Diskussion.



FACHSEMINAR

Gamification in der Bildungsarbeit

ORGANISATORISCHES

Das Fachseminar enthält insgesamt drei inhaltliche Module, zwei in Präsenz und das Abschlussmodul online. Es richtet sich vor allem an Lehrkräfte und Pädagog:innen aus der schulischen und außerschulischen Bildungsarbeit, sowie Vereins- und Verbandsverantwortliche. Generell ist das Fachseminar aber für die breite Bevölkerung zugänglich.

Bei Minderjährigen muss nach der Anmeldung die Einverständniserklärung der Eltern ausgefüllt und zurückgesendet werden.

Ort: WBZ Ingelheim
Fridtjof-Nansen-Platz 3
55218 Ingelheim am Rhein

Gebühr: Kostenlos

Teilnehmendenzahl Präsenz:
min. 10 / max. 45

SEMINARLEITUNG

Martin Konrath

Fridtjof-Nansen Akademie für politische Bildung
im Weiterbildungszentrum Ingelheim

Daniel Baumgärtner

Hessische Landeszentrale für politische Bildung

ANMELDUNG

Die Teilnehmendenzahl ist begrenzt, daher bitte rechtzeitig anmelden.

Die Anmeldung kann sowohl für die gesamte Seminarreihe als auch für einzelne Module vorgenommen werden.

KONTAKT

Angela Cardozo, Seminarorganisation
Weiterbildungszentrum Ingelheim
Telefon: 06132/ 790030
E-Mail: a.cardozo@wbz-ingelheim.de