

QuAM 2019: Spielt doch!

Das Spiel als Möglichkeit und Methode kultureller Bildung
und museumspädagogischer Vermittlung

Modul I | 8. – 10. März 2019

GAMIFICATION IM MUSEUM

Spieltypische Formen und Bildungskonzepte für die Museumspädagogik

Vorläufiges Programm – Änderungen vorbehalten

Freitag, 8.3.

13.30 Ankommen & Einchecken: Gästehaus Schünemannsche Mühle/Rosenwall 17

15.00 Auftakt (Arbeitsräume im Schloss Wolfenbüttel)

- Begrüßung
- Spielt doch! Hintergründe und Organisatorisches: Die QuAM-Reihe 2019
- Teilnehmende und Seminarleitung: Vorstellungsrunde

16.00 Einführung

- Gamification: Definitionen eines Spielfeldes
- Museumspädagogik: Kulturvermittlung und spielerisches Lernen

16.45 Spezifizierung

- Konstruktion von Spielmechaniken in Lernprozessen
- Kontexte: Museum und andere Erfahrungsräume
- Lebensrealitäten und Zielgruppenorientierung
- Gamification: Entwürfe, Konzepte, Anwendungsbeispiele aus der Praxis

18.30 Abendessen (Haus 3)

19.30 Gemeinschaftsspiele

Angewandte Spielmechaniken in informeller Atmosphäre

Samstag, 9.3.

8.00 Frühstück (Haus 3)

9.00 Wachmacher (Schloss Wolfenbüttel)

9.15 Reflexe: Impressionen und offene Fragen zum Vortag

9.45 Ideen und Konzeptentwicklung (Phase 1: Theorie, Diskussion, reale Umsetzung)
Entwicklung von Entwürfen und Pläne zur der Nutzung von Gamification im
Kontext der Museumpädagogik

Während den Arbeitsphasen:

- Inputs zu den Themen Spielmechanik, Funktion der Gamification und Game-Thinking
- Vermittlung und Veränderung: Was Gamification mit dem Werk und dem Museum macht
- Digitale und analoge Ansätze im Kontext von Gamification

12.30 Mittagspause (gebuchtes Restaurant)

15.00 Ideen und Konzeptentwicklung (Phase 2: Weiterarbeit in Arbeitsgruppen)
Fortsetzung und Vervollständigung der Konzeptentwicklungen

17.00 Realisation (Phase 3: Vorstellung der entwickelten Ideen und Feedback)

18.30 Abendessen (Haus 3)

19.30 Berichte aus der Praxis (Teilnehmende)*

20.30 Open Space: Erfahrungsaustausch

Sonntag, 10.3.

8.00 Frühstück

9.00 Abrundung (Phase 4: Analyse, Fragen und Antworten zu den Projektideen)

- Wie weiter? Implementierung der Gamification in die eigene Alltagspraxis
- Nachgefragt: Tipps, Handreichungen und Hinweise zur Weiterarbeit mit dem Thema

11.30 Fazit und Abschlussrunde

12.00 Ausblick auf Modul II

12.30 Mittagessen (gebuchtes Restaurant)

ca. 14.00 Ende des Seminars

Dozent

Christoph Deeg ist Berater und Speaker für die Bereiche Social-Media-Management und Gamifikation. In dieser Funktion Berater von Unternehmen, Kulturinstitutionen sowie Städten und Gemeinden bei der Entwicklung und Realisierung einer individuellen digitalen Strategie: www.christoph-deeg.de.

* Der Programmpunkt *Berichte aus der Praxis* wird sich als fester Bestandteil durch alle Module hindurchziehen. Er ist als Möglichkeit gedacht, den Teilnehmenden des Seminars die Erfahrungen, Eindrücke oder Informationen aus Ihrer Praxis weitergeben. Dabei kann es sich um ein eigenes Projekt handeln, um eine spannende Ausstellung, die Sie kennen und empfehlen wollen oder auch um andere Themen und Impulse, die Sie für unsere Runde für sinnvoll halten. Der Umfang sollte 15 Minuten nicht überschreiten, wenn Sie dafür Materialien oder digitale Darstellungen einsetzen wollen, ist das natürlich möglich.