

13. – 15. November 2020

GAMIFICATION IM MUSEUM

Formen, Konzepte und Methoden des verspielten Museums

Vorläufiges Programm – Änderungen vorbehalten

Freitag, 13.11.

13.30 Ankommen & Einchecken: Gästehaus Schünemannsche Mühle/Rosenwall 17

16.00 Auftakt (Arbeitsräume im Schloss Wolfenbüttel)

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

16.45 Einführung

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

Spezifizierung

- Konstruktion von Spielmechaniken in Lernprozessen
- Kontexte und 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, 14.11.

8.00 Frühstück (Haus 3)

9.00 Reflexe: Impressionen und offene Fragen zum Vortag

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

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

18.30 Abendessen (Haus 3)

19.30 Open Space: Erfahrungsaustausch

Sonntag, 15.11.

8.00 Frühstück

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

10.30 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

11.45 Fazit und Abschlussrunde

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 Gamification. In dieser Funktion Berater von Unternehmen, Kulturinstitutionen sowie Städten und Gemeinden bei der Entwicklung und Realisierung einer individuellen digitalen Strategie: www.christoph-deeg.de.