



Webinar

«Einführung Gaming, Gamification und Game-Thinking in der Bibliotheksarbeit»

Methode:	Online-Seminar mit Videomeetings via Zoom
Referent:	Christoph Deeg, Berater für Digitale Transformation, Gamification und digital-analogue Bibliotheksstrategien, www.christoph-deeg.com
Inhalt:	<p>Was bedeuten die Begriffe Gaming, Gamification und Game-Thinking? Wo können diese drei Themen die Arbeit von Bibliotheken unterstützen?</p> <ul style="list-style-type: none">• Leseförderung• Veranstaltungen• Bibliotheksführungen• Interne Nutzung, z.B. Weiterbildungen <p>Checkliste zur Anwendung der drei Themen in der eigenen Bibliothek.</p>
Beschreibung:	<p>Die Bibliothekswelt entwickelt sich stetig weiter. Neue Medien, neue Lernformen und neue Themen haben einen umfassenden Einfluss auf die Bibliotheksarbeit. Die Themen Gaming, Gamification und Game-Thinking erfreuen sich dabei immer grösserer Beliebtheit. Aber was bedeuten diese Themen? Wie können Bibliotheken sie einsetzen? Im Rahmen dieses kurzen Einstiegs-Webinars lernen Sie, was die Begriffe Gaming, Gamification und Game-Thinking bedeuten und wo sie in Bibliotheken sinnvoll genutzt werden können. Die Teilnehmenden bekommen zudem eine Checkliste zur Verfügung gestellt anhand derer sie besser einschätzen können, ob und wenn ja wie sich der Einsatz der drei Themen in ihrer Bibliothek lohnt.</p>
Erfordernisse:	Zugang zu Zoom inkl. Mikrofon sowie (optional) Kamera
Zielgruppe:	Mitarbeiter/innen in öffentlichen und wissenschaftlichen Bibliotheken jeglicher Grösse
Kosten:	pro Person CHF 85.- inkl. MwSt.
Online-Anmeldung:	bis Montag, 18. Januar 2021 auf www.sbd.ch
Teilnehmerzahl:	max. 20, min. 6 Personen Die Anmeldungen werden in der Reihenfolge des Eingangs berücksichtigt.
Kostenregelung bei Abmeldung:	bis 2 Wochen vor Kursbeginn: 50 %, nachher 100 % (sofern kein Ersatz gemeldet wird)
Fragen an:	Nina Adelmeyer / Kathrin Reinhardt, T 031 306 12 01 oder E nina.adelmeyer@sbd.ch / E kathrin.reinhardt@sbd.ch