

Vorträge, Workshops und Barcamps

Vorträge

2022

- 11/2022 (i.V.) "Transformationsprozesse und der Aufbau von (medialer) Gestaltungskompetenz: Gestaltung einer digitalen Weltausstellung für eine nachhaltige Zukunft" auf dem 39. Forum Kommunikationskultur 2022 Mit Medienbildung die Welt retten?! Medienpädagogik in einer Kultur der Digitalität.
- 09/2022 (i.V.) "Transformationsprozesse und der Aufbau von (medialer) Gestaltungskompetenz" auf der auf der Jahrestagung der DGfE mit dem Schwerpunkt Nachhaltige Bildung in der Grundschule
- 07/2022 "Learning by Game-Design" auf der ExploreAndLearn@LMZ.
- 06/2022 „Partizipationserfahrungen in einer post-digitalen Welt. Fallbeispiele für aktive Bildungslandschaften“ auf der Bildung und digitaler Kapitalismus“ bei Akademie für Kulturelle Bildung in Remscheid.
- 05/2022 „Game Design und Game-based Learning – kreative Impulse und pädagogische Implikationen aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive (Arbeitstitel) auf dem Kreativforum der Wirtschaftsfördergesellschaft mbH Region Ostwürttemberg (WiRO).
- 05/2022 „Transformationsprozesse und der Aufbau von (medialer) Gestaltungskompetenz zur nachhaltigen Entwicklung in Bildung und Erziehung“ auf der „gerecht, digital, nachhaltig! Interdisziplinäre Perspektiven auf Lehr- und Lernprozesse in der digitalen Welt“ an der LMU München.

2021

- 11/2021 „Kultur der Digitalität = Kultur der Partizipation!?“ an der Pädagogischen Hochschule Schwäbisch Gmünd. Ringvorlesung Demokratiebildung.
- 11/2021 „eSwäG - Escape Schwäbisch Gmünd: Ein Medienkulturprojekt und seine pädagogischen Implikationen“, Seniorenhochschule an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd.
- 03/2021 „Kulturelle Bildung und partizipative Unterrichtsentwicklung am Beispiel von Game based learning“ auf der Ästhetik. Digitalität. Macht. Neue Forschungsperspektiven im Schnittfeld von kultureller Bildung und Medienpädagogik an der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg DiKuBi-Meta.
- 02/2021 „Games im Unterricht“ auf dem #Hackathon Gedankenfreiheit
<https://www.youtube.com/watch?v=URiYReaD0o8>

2020

- 05/2020 Online „students do school – Schulentwicklung und Digitale Technologien“ auf der Edutain Me 6.0 – Das Klassenzimmer für die Zukunft im Rahmen der Game Zone auf der IFTS in Stuttgart.

2019

- 11/2019 "Das Ende der Kreidezeit? Auswirkungen der Digitalisierung auf Schule und Unterricht" an der Universität Siegen.
- 11/2019 „students do school“ auf der Herbsttagung der AG Medien und Digitalisierung an der Freien Universität zu Berlin.
- 09/2019 „Digitale Technologien aus dem Bereich Gaming als Tool zur Entwicklung von Schule“ im Rahmen der Herbsttagung der DGfE-Sektion Medienpädagogik „Lernen mit und über Medien“ an der Pädagogischen Hochschule in Zürich (PHZH).

Vorträge, Workshops und Barcamps

2018

- 09/2018 „Räume mobil erschließen“ im Rahmen der Herbsttagung der DGfE-Sektion Medienpädagogik „Medienpädagogik in Zeiten einer tiefgreifenden Mediatisierung“ an der Universität Bremen.

2013

- 09/2013 „Brücken bauen - Praxisforschung zu Übergängen im Bildungssystem“ auf der Tagung Nordverbund Schulbegleitforschung an der Universität Osnabrück.

2011

- 09/2011 „Forschung – on demand?“ Vortrag auf der ÖFEB-Jahrestagung in Graz.
- 08/2011 „Qualitative Forschungsmethoden“ Vortrag an der Johannes-Kepler-Universität Linz.

Workshops und Barcamps

2021

- 10/2021 „e-SwaeG Online Escape Rooms“ mit Minetest gestalten. Workshop für Kinder und Eltern.
- 06/2021 „Exit Games im Bildungskontext“ auf den FluxDays 2021 Future Learning User Experience Days an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd.
- 05/2021 „Exit Games im Bildungskontext“ auf der exploreandlearn LandesMedienZentrum Baden-Württemberg

2019

- 11/2019 „Räume mobil erschließen“ im Rahmen der Abschlussveranstaltung zum Forschungsprojekt „Digitales Lernen in der Grundschule“ der *Deutschen Telekom Stiftung* in der Kalkscheune in Berlin.
- 05/2019 „Räume mobil erschließen“ auf den FluxDays 2019 Future Learning User Experience Days. Mobiles Lernen in der Grundschule - Forschung trifft Praxis an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd.
- 03/2019 „Einsatz digitaler Medien in heterogenen Lerngruppen“ auf dem Fachtag des ZLB und dem Kompetenzzentrum Siegen-Wittgenstein für Lehramtsstudierende und Lehrer:innen.
- 01/2019 „FutureLAB: Digitale Medien und die inklusive Grundschule von morgen“ Barcamp in der OASE-Lernwerkstatt an der Universität Siegen.

2018

- 06/2018 „*Lehrer Lämpel goes digital*“ Barcamp in der OASE-Lernwerkstatt an der Universität Siegen mit Poster-Präsentation.

Poster-Präsentationen

- 06/2018 „Medien im Unterricht“ auf dem Forschungstag der Universität Siegen (im Rahmen von SFB 1187 Medien der Kooperation, B05 Frühe Kindheit und Smartphone, Prof in Dr. Jutta Wieseemann).
- 01/2017 „Das Lernatelier *Die Grundschule von morgen*“ an der Universität Rostock.
- 11/2012 „Participation Now! Citizenship Education and Democracy in Times of Change“ auf der NECE Conference (Networking European Citizenship Education) in Cordoba, Spanien.

TV-/Print-Präsentationen

- 06/2021 Beitrag mit Interview in der Gmünder Tagespost: Escape Games in Schwäbisch Gmünd.
- 01/2021 Beitrag mit Interview in der Gmünder Tagespost: Was Schule von damals für Schule von heute bringt. Studierende erarbeiten Escape Room Schulgeschichte aus hundert Jahren als Online-Spiel in der Grundschule.
- 08/2018 Beitrag mit Interview im WDR Lokalzeit Südwestfalen „Kinder entwickeln App“. Gekürzte Version: <https://www1.wdr.de/mediathek/video/sendungen/lokalzeit-suedwestfalen/to-go/video-kinder-entwickeln-app--100.html>
- 06/2017 Beitrag mit Interview in der Ostsee-Zeitung „Wie Kinder ihre Zukunft sehen“. Gekürzte Version: <https://www.ostsee-zeitung.de/Mecklenburg/Rostock/Wie-Kinder-ihre-Zukunft-sehen>

Tagungsorganisation

- 07/2022 #UniGoesHybrid an der Pädagogischen Hochschule in Schwäbisch Gmünd sowie online [Tagung #UniGoesHybrid - KuDiKuPa-BildungsLab](#)
- 11/2022 Dritte Orte als Chance für eine nachhaltige Bildungslandschaft (online) [move play create - Joint Venture Tagung am 25.11.2022](#)