

Inhalt

Steffi Robak

Vorbemerkungen und Einführung: Beobachtungen zur Erwachsenenbildung/Weiterbildung im Spannungsraum der Digitalisierung und Einordnung eigener Forschungs- und Entwicklungszugänge	7
---	---

Christian Kühn

Grundzüge einer erwachsenenpädagogischen Digitalisierungsforschung. Ein Gegenentwurf zur medienpädagogischen Auslegung	45
--	----

Eike Asche

Bedarfserschließung für Themen der Digitalisierung – prospektive Bedarfe und deren Weckung in kleinen und mittleren Unternehmen	71
---	----

Jessica Preuß

Gestaltungsinstanzen digitaler Transformationsprozesse: Die biografisch-individuelle Konstellation von Planenden als Bezugspunkt in der Programm- und Angebotsplanung	91
---	----

Marina Rieckhoff

„Mit der Bildung spielt man nicht, oder doch?“ – Einsatzfelder von Gamification und Serious Games in der Bildung	115
--	-----

Sophia Ludwig/Simon A. Wagner/Steffi Robak

Technik. Ethik. Digitalisierung. Implementierung ethischer Prämisse in Bildungsprozesse als Konsequenz digitaler Innovationen und Entwicklungen	131
---	-----

Lena Heidemann

Handwerk 4.0 – eine bildungswissenschaftliche Betrachtung zur digitalen Transformation im Handwerk	151
--	-----

Nele Lüpkes/Irina Rommel

- Unternehmensspezifische Digitalisierungsbedarfe und institutionelle
Bildungsentscheidungen – Exploration von Begründungsszenarien
für kleine und mittlere Unternehmen (KMU) 179

Hanna Sander-Böving

- Gestaltung einer Onlinelernplattform zur Industrie 4.0 –
konzeptionelle Überlegungen am Beispiel des Projektes
„OpenDigiMedia“ 197

Johanna Held/Kerstin Grönemeyer/Marie Bunk

- Zertifikat Erwachsenenbildung/Weiterbildung: Konzept und
Gestaltung medienbasierter wissenschaftlicher Weiterbildung
als Beitrag zur Professionalisierung für das Personal in der EB/WB ... 221

- Angaben zu den Autorinnen und Autoren 247