

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 Prämissen 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
---	-----