

Leadership Circle „Gamification – Teil 2“

Führung spielerisch erleben – Super Mario für Führungskräfte

am **14. September 2021 14.00 bis ca.17.00 Uhr**

Wir laden herzlich ein, zur Fortsetzung unseres Leadership Circle „GAMIFICATION“ zum gemeinsamen Spielen und Vernetzen. Führung spielerisch erproben und erleben in einem SERIOUS GAME.

„The most creative people have this childlike facility to play!“

John Cleese (Monthy Python)



Wir freuen uns auf die **Erkenntnisse** aus unserem **HR-Special** vom **3. September** zu unserem state-of-the-art Ansatz im **Blended Learning** und zu den eigenen Erfahrungen zu „Gamification“ in den internen Lern- und Entwicklungsprozessen. Weiters eine gemeinsame Reflexion, wie sich unser Experiment der „**Rätsel-Challenge**“ entwickelt hat.

Begrüßung: **14.00 Uhr Willkommen und Einstimmung**

Einstieg: **Selbstverantwortliches Lernen für die Führungs-Praxis - wie unterstützt „Gamification“**

Ansichten und Einsichten von Erich Steinreiber (CEO)



Impulse: **„Self Managed Learning“** - wie kann das gelingen?

Reflexion zur „Rätsel-Challenge“ - Susanne Oberleitner-Fulmek

Führungssimulation - spielen und erleben - Ivan Studer

- Wir spielen in Kleingruppen!
- Austausch der Erfahrungen

fligby



Co-kreativ: **Pilotgruppe** für „**open LEADERS LAB & FLIGBY**“ starten
Austausch, Einstiegs-Anliegen für den „FLOW“

Sonderticket für „Gamification“ Teil 2: € 95,-- exkl. MwSt. bzw. über Membership Ticket

Wir freuen uns auf die Fortsetzung!

Susanne Oberleitner-Fulmek und **Ivan Studer**

*) Für jene, die an unserem Leadership Circle am 10. Juni 2021 nicht teilgenommen hatten, gibt es noch die Möglichkeit, in den Genuss der „Rätsel-Challenge“ zu kommen. Eine gute Gelegenheit spielerisch zu rätseln für die längeren Herbstabende.

Nähere Informationen: office@viacona.at | www.viacona.at