

merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de

Winter, Andrea (Hrsg.) (2011). Spielen und Erleben mit digitalen Medien. Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen. München: Ernst Reinhardt Verlag. 208 S., 26,90 €.

Beitrag aus Heft »2013/03: Jugend und Information in der mediatisierten Gesellschaft«

Der homo ludens will „Spannung, Spiel und Spaß“. Doch womit ist der homo ludens medialis zu begeistern, oder gar der homo ludens medialis digitalis 2.0? Das Herausgeberwerk Spielen und Erleben mit digitalen Medien widmet sich mit pädagogischen Konzepten und praktischen Anleitungen den Spielkindern bzw. der Spielleitung des 21. Jahrhunderts. Inhaltlich lässt sich das Buch halbieren, in einen fundierten Theorieteil zu Leitgedanken des Buches und einen praktisch- orientierten Teil mit Projektkonzepten zu einer oder mehreren digitalen Spielformen. Jede Altersgruppe wird dabei mit einbezogen, die Adressatengruppen stehen durchweg im Mittelpunkt.

Der Clou, der sich durch das gesamte Buch zieht, sind die QR-Codes. Mittels derer kann die medienaffine Leserschaft simultan zum Lesen mit dem Smartphone auf Zusatzinformationenzugreifen, die auf der Verlagswebsite veröffentlicht sind; QR-Code-Neulinge hingegen können sich in deren Gebrauch üben. Die Verschmelzung von analogem und digitalem Medieneinsatz wirkt dabei keineswegs aufgesetzt, vielmehr überzeugt ihre nachvollziehbar strukturierte Einbindung. Lediglich das ‚Experimentieren‘ mit Schriftgrößen und -arten sowie die jeweiligen Illustrationen zu Beginn eines jeden Kapitels schießen über das Ziel eines gewollt-eigenen Profilshinaus.

Abgesehen davon dient das Werk angehenden und erfahrenen pädagogischen Fachkräften – oder auch zur Ausbildung dieser – für eine kreativ-sinnvolle Integration von Moonbase Alpha und Willy Whisky. sw