

Andreas Hedrich: Digitale Spiele: wichtige Bausteine für die Medienbildung

Beitrag aus Heft »2019/02 Computerspiele in der Jugendarbeit«

Medien, egal ob digital, analog, neu, alt, sind mehr als Mittler. Sie sind eigene Systeme und funktionieren innerhalb eines gesellschaftlichen Systems. Sie haben eigene Sprachen, die mit ihnen verbundene Kommunikation ist spezifisch und der Prozess der Produktion ist, neben dem ökonomischen, immer auch ein inhaltlicher und kreativer. Medienarbeit, oder die Vermittlung von Medienkompetenz, hat damit zu tun, wenigstens einen Teil des Systems verständlich und begreifbar zu machen, sodass Möglichkeiten eröffnet werden, dieses System zu verändern und es für sich selbst zu nutzen oder den Nutzen für sich selbst zu erkennen.

Weiterführende Links

www.creative-gaming.eu

www.computerspielschule-hamburg.de

www.playfestival.de: PLAY19 – Creative Gaming Festival, 14. bis 17. November 2019 in Hamburg

www.medienkompetent-mit-games.de: Hier können Methoden und Konzepte als OER-Material abgerufen werden.