

Günther Anfang und Kathrin Demmler: Spielen und Lernen mit mobilen Medien

Die mobile Mediennutzung spielt für Kinder und Jugendliche eine immer größere Rolle. Transportable und multifunktionale Geräte, wie Handy, Spielkonsole und Laptop, machen die Lieblingsmusik, das favorisierte Computerspiel oder den Lieblingsfilm jederzeit und überall verfügbar.

Für die Kinder- und Jugendarbeit ergeben sich daraus vielfältige Möglichkeiten des pädagogischen Einsatzes. Praxisbeispiele aus dem pädagogisch und kulturellen Bereich zeigen wie mobile Medien zum Spielen und Lernen eingesetzt werden können. Der Artikel kann all denjenigen als Leitfaden dienen, die medienpädagogische Projekte planen und durchführen.

(merz 2007-3, S. 35-41)