merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Martin Geisler: Digitale Spiele in der Medienpädagogik

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

Der folgende Beitrag ist ein sehr komprimierter Auszug aus der Publikation „Digitale Spiele in der Medienpädagogik". Darin wird der Fokus nicht auf das Spiel und seine Potenziale in der (Medien-)Bildung gelegt, sondern auf die Anleitenden von Computerspielprojekten. Neben einer Analyse jener spielleitenden Medienpädagoginnen und -pädagogen auf demografischer Ebene, kommen erfahrene Expertinnen und Experten zu Wort, um Kriterien für die didaktische Haltung darzulegen. Es werden verschiedene Perspektiven skizziert, die die unterschiedlichen Ziele, Herangehensweisen und Ansätze aufzeigen. Ziel ist eine Qualifikation von (medien-)pädagogischen Praktikerinnen bzw. Praktikern und damit verbunden die Aussicht, Kompetenzziele der jeweiligen Projekte qualitativ zu erhöhen bzw. Grenzen im Einsatz von Spielen in der Bildung zu erkennen.

Literatur

Breuer, Johannes (2010). Spielend lernen? Eine Bestandsaufnahme zum (Digital) Game-Based Learning. Düsseldorf. www.medienanstalt-nrw.de/fileadmin/lfm-nrw/Publikationen-Download/Doku41-Spielend-Lernen.pdf [Zugriff: 20.02.2019]

Caillois, Roger (1982). Die Spiele und die Menschen. Frankfurt am Main, Berlin: Langen-Müller Paperbacks.

Deutsches Hygiene-Museum, Dresden (Hrsg.) (2005). Spielen – Zwischen Rausch und Regel. Ostfildern-Ruit Hatje Cantz Verlag: Dresden.

Csikszentmihalyi, Mihaly (1985). Das flow-Erlebnis. Jenseits von Angst u. Langeweile: im Tun aufgehen. Stuttgart: Klett-Cotta.

Deterding, Sebastian/Dixon, Dan/Khaled, Rilla/Nacke, Lennart (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification.” MindTrek’11. ACM Press. S. 9-15. dl.dropboxusercontent.com/u/220532/00%20Publications/p9-deterding.pdf [Zugriff: 08.09.2015]

Eiselmair, Peter (Hrsg.) (2014). Konstantin Mitgutsch: Spiele als Lernwerkzeuge. www.youtube.com/watch?v=oII7orT98OI [Zugriff: 08.01.2019]

Frasca, Gonzalo (1999). Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences

Fritz, Jürgen (1993). Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung. (2., korrigierte Aufl.) Weinheim, München: Beltz Juventa.

Fritz, Jürgen (2004). Das Spiel verstehen. Eine Einführung in Theorie und Bedeutung. Weinheim, München: Beltz

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Juventa.

Fritz, Jürgen (2010). Virtuelle Spielwelten mit Kompetenz rahmen. In: Ganguin, Sonja/Hofmann, Bernward (Hrsg.) (2010), Digitale Spielkultur. München: kopaed. S. 106–117.

Ganguin, Sonja (2010). Computerspiele und lebenslanges Lernen: Eine Synthese von Gegensätzen. Wiesbaden: VS Verlag.

Hattie, John A. C. (2009). Visible Learning. A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement. London, New York: Routledge

Heimlich, Ulrich (2014). Einführung in die Spielpädagogik. 3. Aufl. Stuttgart: utb.

Holzkamp, Klaus (1995). Lernen. Subjektwissenschaftliche Grundlegung. Frankfurt am Main und New York: Campus Verlag.

Huizinga, Johan (1994). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Reinbek: rowohlts enzyklopädie.

Klimmt, Christoph (2006). Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln: Herbert von Halem Verlag.

Mitgutsch, Konstantin (2008). Digital Play-Based Learning. A Philosophical-Pedagogical Perspective on Learning and Playing in Computer Games. HUMAN IT 9.3, S. 18–36. etjanst.hb.se/bhs/ith/3-9/km.pdf [Zugriff: 07.09.2015]

Mitgutsch, Konstantin/Rosenstingl, Herbert (Hrsg.) (2008). Faszination Computerspielen. Theorie – Kultur – Erleben. Wien: Braumüller.

Prensky, Marc (2001). Digital game-based learning. St. Paul, Minn: Paragon House.

Rosenstingl, Herbert/Mitgutsch, Konstantin (2009). Schauplatz Computerspiele. Wien: Braumüller Verlag.

Scheuerl, Hans (1975). Theorien des Spiels, Weinheim und Basel: Beltz.

Schiefner-Rohs, Mandy (2013). Medienpädagogik. Strömungen, Forschungsfragen und Aufgaben. In: Ebner, Martin/Schön, Sandra (Hrsg.), L3T. Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien. 2. Aufl. Berlin: epubli.

Schiller, Friedrich (1794). Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. In: Matuschek, Stefan (2009), Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Stampfl, Nora S. (2012). Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels. Hannover: Heise.

Witting, Tanja (2007). Wie Computerspiele uns beeinflussen. München: kopaed.