

**Zielinski, Wolfgang/Aßmann, Sandra/ Kaspar, Kai/Moormann, Peter (Hrsg.) (2017).
Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht. München: kopaed. 198
S., 18,80 €.**

Beitrag aus Heft »2017/05 Self-Tracking. Lifelogging. Quantified Self.«

In Form von Serious Games werden Computerspiele längst als wertvolle Lernumgebung betrachtet. Kommerzielle Spiele hingegen unterliegen einer kritischeren Perspektive und werden oft auf ihre eventuell negativen Wirkungen beschränkt. Der Sammelband *Spielend lernen!* wirft gezielt einen Blick auf die Bildungspotenziale kommerzieller Computerspiele und deren Einsatz im schulischen Kontext. Die einzelnen Beiträge vertreten unterschiedliche Perspektiven aus Wissenschaft und pädagogischer Praxis, fokussieren sowohl die Möglichkeiten als auch die Grenzen dieser Wissensvermittlung.

Eine medienpsychologische Einschätzung hebt unter anderem die Notwendigkeit einer Einbettung der Computerspielnutzung in einen größeren Lernkontext hervor und thematisiert durch die Präsentation verschiedener Forschungsergebnisse das Zusammenspiel von positiven und negativen Wirkungen für Heranwachsende. Aus medienkultureller Perspektive wird das Bildungspotenzial von Computerspielen, die auch als virtuelle Handlungs- und Erprobungsräume fungieren, aufgegriffen. Eine medienpädagogische Betrachtung verweist auf die Selbstwirksamkeit der Schülerinnen und Schüler als Chance und auf die veränderte Lehrerrolle als Herausforderung für die konkrete Umsetzung im Schulunterricht.

Spielend lernen! leistet einen Beitrag zu einem aktuellen wissenschaftlichen Diskurs, welcher in Zukunft wohl noch an Bedeutung gewinnen wird. Diverse fachliche Perspektiven sowie die Herausarbeitung von Chancen und die kritische Reflektion von Herausforderungen des Einsatzes kommerzieller Spiele im Schulkontext bieten einen umfassenden Überblick. Die Publikation richtet sich an Lehrende, Studierende einschlägiger Fachrichtungen sowie an Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler und dient als Orientierung innerhalb des wissenschaftlichen Diskurses. Die Konzepte und Anwendungsbeispiele können als Inspiration für den eigenen Schulunterricht fungieren. Der weitläufige Fokus des Sammelbandes erleichtert dabei die Anwendung für eine Vielzahl an Unterrichtsfächern.