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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Annalisa Castronovo and Marcello Marinisi: Video Game Education in an Informal Context

Beitrag aus Heft »2016/06: Digitale Spiele«

Das Centro TAU, gegründet von der Associazione „Inventare Insieme" (NGO) in Zisa, einer der am stärksten benachteiligten Regionen in Palermo (Sizilien), ist ein Treffpunkt für Jugendliche mit verschiedenen Freitzeitmöglichkeiten wie auch pädagogischen und bildenden Angeboten. Mit Hilfe des Spiels Sim City 4 wurden Jugendliche angeregt, sich mit ihrem Lebensraum und ihrer Situation auseinanderzusetzen.

References:

Aglieri, Michele/Ardizzone, Paolo (eds.) (2012). Realtà educative: contributi di critica pedagogica. Unicopli: Milano, Italy.

Anderle, Michaela/Ring, Sebastian (eds.) (2016). Gamepaddle. Video Games. Education. Empowerment. Ledizioni: Milano, Italy.www.ledizioni.it/prodotto/michaela-anderle-sebastian-ring-gamepaddle [accessed: 10-25-2016].

Andreoletti, Massimiliano/Cappello, Gianna/Castronovo, Annalisa/Marinisi, Marcello/Ragosta, Anna (2016). SIMaging the City. The Educational Use of Video Games in a Youth Club of Palermo (Italy). In: Anderle, Michaela/Ring, Sebastian (eds.), Gamepaddle. Video Games. Education. Empowerment. Ledizioni: Milano, Italy.

Andreoletti, Massimiliano (2013). "S'IMpara con i videogiochi". In: Parola, Alberto/Rosa, Alessia/Giannatelli, Roberto (eds.), Media, linguaggi, creatività. La Media Education per la scuola secondaria di primo grado. Edizioni Erickson: Trento, Italy.

Andreoletti, Massimiliano (2012). Videogioco. In: Aglieri, Michele/Ardizzone, Paolo (eds.), Realtà educative: contributi di critica pedagogica. Unicopli: Milano, Italy.

Attewell, Paul/Battle, Juan (1999). Home Computers and School Performance. "The Information Society". 15 (1), pp. 1-10. dx.doi.org/10.1080/019722499128628 [accessed: 06-15-2016].

Bittanti, Matteo (2012). Intervista: Damiano Delini: capire la Video Game Education. In: "Ludologica". www.ludologica.com/2012/02/intervista-damiano-felini-e-la-videogame-education.html [accessed: 06-15-2016].

Braga, Piera (ed.) (2005). Gioco, cultura e formazione. Edizioni Junior: Azzano San Paolo (BG), Italy.

Buckingham, David (2007). Digital Media Literacies: Rethinking Media Education in the Age of the Internet. In: "Research in Comparative and International Education". March 2007 vol. 2 no. 1, pp. 43-55. Sage: London, UK. rci.sagepub.com/content/2/1/43.full.pdf+html [accessed: 06-15-2016].

Cappello, Gianna (2009). Nascosti nella luce. Media, minori e Media Education. FrancoAngeli: Milano, Italy.

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

Castronovo, Annalisa/Marinisi, Marcello (2016). Video Games in Real Life. In: Anderle, Michaela/Ring, Sebastian (eds.), Gamepaddle. Video Games. Education. Empowerment. Ledizioni: Milano, Italy.

Ceccherelli, Alessio (2012). Videogiochi e apprendimento tra medium e messaggio. Considerazioni sull'uso didattico dei videogiochi. rivista.scuolaiad.it/n06-2012/videogiochi-e-apprendimento-tra-medium-e-messaggio-considerazioni-sull%E2%80%99uso-didattico-dei-videogiochi [accessed: 06-15-2016].

Contardi, Paola (2015). L'attività ludica come strumento educativo. www.paolacontardi.com/2015/03/09/164/ [accessed: 10-25-2016].

Felini, Damiano (ed.) (2012). Videogame Education. Studi e percorsi di formazione. Unicopli: Milano, Italy.

Gee, Jean P./Halverson, Richard/Squire, Kurt R./Williamson Shaffer, David (2004). Video Games and the Future of Learning. www.academiccolab.org/resources/gappspaper1.pdf [accessed: 06-15-2012].

Giannatelli, Roberto (2011). Perché la Media education e perché il MED. www.mediaeducationmed.it/documenti-pdf/med-approfondimenti.html [accessed: 07-23-2012]

Huizinga, Johan (1972). Homo ludens. Einaudi: Torino, Italy. (Originally published in 1938, Holland).Parola, Alberto/Ranieri, Maria (2011). Media education in action. A research study in six European countries. Firenze University Press: Firenze, Italy.

Piaget, Jean (1962). Play, Dreams and Immagination in Childhood. W. W. Norton: New York, USA. Italian translation: La formazione del simbolo nel bambino. Immaginazione, gioco e sogno. Immagine e rappresentazione. La Nuova Italia: Firenze, Italy.