

Christa Gebel: Kompetenz erspielen – kompetent spielen?

Beitrag aus Heft »2010/04: Eltern im Abseits«

Welche Schlussfolgerungen ergeben sich aus der Erkenntnis, dass populäre Computerspiele Kompetenzpotenziale bergen können? Steht versiertes Spielen für Kompetenzerwerb – steht Spielexpertise für ‚Computerspielkompetenz‘ im Sinne von Medienkompetenz? Wohl kaum, auch wenn es von interessierter Seite gerne so gesehen wird. Aber was bedeutet Medienkompetenz in Hinblick auf Computerspiele eigentlich?

Literatur

Eggert, Susanne/Gebel, Christa/Wagner, Ulrike (2008). Die vertieften Handlungsschwerpunkte Spielen, Kommunizieren und Produzieren. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.), Medienhandeln in Haupt- und Mittelschulmilieus. Mediale Interaktion und Produktion als Bildungsressource. München: kopaed, S. 119-185.

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

Fromme, Johannes/Petko, Dominik (Hrsg.) (2008/2009). Computerspiele und Videogames in formellen und informellen Bildungskontexten. Zeitschrift Medienpädagogik, Themenheft 15/16.
www.medienpaed.com/zs/content/blogcategory/39/67 [Zugriff: 27.05.2010]

Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander (2008). Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen. Zeitschrift Medienpädagogik, Themenheft 15/16.
www.medienpaed.com/zs/content/blogcategory/39/67 [Zugriff: 27.05.2010]

Gebel, Christa (2009). Lernen und Kompetenzerwerb mit Computerspielen. In: Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.), Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft. Konstanz: UVK, S. 77-94.

Gebel, Christa/Gurt, Michael/Wagner, Ulrike (2005). Kompetenzförderliche Potenziale populärer Computerspiele. In: Arbeitsgemeinschaft Berufliche Weiterbildungsforschung (ABWF) (Hrsg.), E-Lernen: Hybride Lernformen, Online-Communities, Spiele. QUEM-report, Heft 92. Berlin: ABWF, S. 241-376.
www.abwf.de/content/main/publik/report/2005/report-92b [Zugriff 12.05.2010]

Geisler, Martin (2009). Clans, Gilden und Gamefamilies. Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften. München: Juventa.

Kringiel, Danny (2009). Computerspiele ‚lesen‘ lernen – Grundlagen einer computerspielspezifischen Medienkompetenz. In: merz | medien + erziehung, 53 (2009), 2, S. 43-49.

Mogel, Hans (2008). Psychologie des Kinderspiels., 3. aktualisierte und erweiterte Auflage. Berlin, New York: Springer.

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.) (2008). Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag.

Schorb, Bernd/Kießling, Matthias/Würfel, Maren/Keilhauer, Jan (2008). Die Online-Spieler: Gemeinsam statt einsam. MeMo_OSRO8. Medienkonvergenz Monitoring. Online-Spieler-Report 2008. www.uni-leipzig.de/~mepaed/sites/default/files/MeMo_OSRO8.pdf [Zugriff: 12.05.2010]

Theunert, Helga (2009). Medienkompetenz. In: Schorb, Bernd/Anfang, Günther/Demmler, Kathrin (Hrsg.), Grundbegriffe Medienpädagogik Praxis. München: kopaed, S.199-204.