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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

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). Dievertieften Handlungsschwerpunkte Spielen, Kommunizierenund Produzieren. In: Wagner, Ulrike (Hrsg.), Medienhandelnin Hauptschulmilieus. Mediale Interaktion und Produktionals 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 informellenBildungskontexten. 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 mitComputerspielen. In: Bevc, Tobias/Zapf, Holger (Hrsg.),Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unsererGesellschaft. 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.

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

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

Schorb, Bernd/Kießling, Matthias/Würfel, Maren/Keilhauer,Jan (2008). Die Online-Spieler: Gemeinsam statt einsam.MeMo_OSR08. Medienkonvergenz Monitoring. Online-Spieler-Report 2008. www.uni-leipzig.de/~mepaed/sites/default/files/MeMo_OSR08.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.