

Kathrin Demmler \_ Klaus Lutz \_  
Sebastian Ring (Hg.)

# Computerspiele und Medienpädagogik

Konzepte und Perspektiven



kopaed, muenchen  
[www.kopaed.de](http://www.kopaed.de)

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	9
Klaus Lutz	
<b>Einführung</b>	11
Die Faszination der Medien pädagogisch nutzen	
<b>Alles nur ein Spiel</b>	
Jürgen Fritz	
<b>Homo Ludens Virtualis</b>	19
Der spielende Mensch im Zeitalter virtueller Räume	
Roland Poellinger	
<b>Wer da?</b>	27
Turings Test in virtuellen Spielwelten	
Sebastian Ring _ Ulrike Wagner	
<b>Verspielt und vernetzt</b>	35
Computerspiele als Teil der konvergenten Medienwelt	
Rudolf Inderst	
<b>Spielerjournalismus</b>	47
Gefangen zwischen Stiftung Warentest und Feuilleton?	
Silja Rheingans	
<b>Digitale Spielekultur</b>	55



# Theorie und Praxis zu Games

Dagmar Brand _ Burkhard Fuhs _ Susanne Schneider <b>Der pädagogische Blick auf Spielen und den Wandel der Spielformen</b>	65
Sebastian Ring <b>Im besten Sinne ‚gut‘ spielen</b> kompetent computerspielen	73
Anna Hoblitz _ Sonja Ganguin <b>Digitale Spiele im Schulunterricht?</b> Game-based Learning in formalen Bildungskontexten	79
Angelika Beranek <b>Games im Jugendtreff</b>	91
Franz Josef Röhl <b>Über Stämme, Clans, Gilden und die Wiederverzauberung der Welt</b>	97
Rüdiger Funiok _ Sebastian Ring <b>Moral im Spiel</b> Anforderungen und Rahmenbedingungen moralischen Urteilens	109
Susanne Heidenreich <b>Computerspiele ...</b> Sind Medien gut oder schlecht? Verändern sie unsere Kultur? Verändern sie den Menschen? Schaden sie dem Menschen sogar, erst recht unseren Kindern?	117
Verena Weigand _ Martina Mühlberger <b>Kann man auch das ‚Falsche‘ spielen?</b> Jugendmedienschutz in Deutschland bei digitalen Spielen	135

## **Medienpädagogische Ideen und Konzepte**

Jürgen Slegers <b>LOAD "EIGENE SPIELERFAHRUNG", 8,1</b>	151
Games und Gamer durch eigene Spielerfahrung verstehen lernen	
Sebastian Ring _ Mareike Schemmerling <b>MyGames</b>	157
Jugendtagungen zu Computerspielen	
Arne Busse <b>Politische Bildung und Computerspiele</b>	165
Michaela Anderle <b>Gamepaddle</b>	173
Games zur Schlüsselkompetenzförderung nutzen	
Ulrich Tausend <b>Gamedesign in der Medienpädagogik</b>	181
Daniel Seitz <b>mobile game design als Methode aktiver Medienarbeit</b>	185
Horst Pohlmann <b>Sensibilisierung Jugendlicher für schwierige Themen im Umgang mit Games – ein Erfahrungsbericht</b>	189
Lambert Zumbrägel <b>Spiel des Lebens 2.0</b>	197
Pädagogisches Arbeiten mit Computerspielen	
Sabine Bankauf _ Daniela Biebl _ Jennifer Ehrmann <b>Circles</b>	203
Digitale Stadtspielwelten	
Daniel Heinz _ Torben Kohring <b>Was Eltern über Computerspiele wissen wollen und müssen</b>	209
Sonja Breitwieser <b>Lernen und Kompetenzentwicklung mit Games</b>	216
aus MyGames „Was kann man beim Gamen lernen?“	



Sonja Breitwieser	
<b>Kriterien für gute Games _ Rezensionen</b>	<b>218</b>
Entwickeln eigener genrespezifischer Kriterien aus MyGames (Postkarten) ‚Kriterien für ein gutes Game‘ & GamesLab ‚multimediale Game-Reviews‘	
Sonja Breitwieser	
<b>Kleine Spiele selbst programmiert</b>	<b>220</b>
aus MyGames (Kodu Tagesprojekt) & GamesLab (Kodu Schul-AG)	
Sonja Breitwieser	
<b>Game-Movie</b>	<b>222</b>
Filmische Umsetzung von Elementen aus Spielen aus MyGames (Tagungstrailer) & GamesLab (Real Life Gaming)	
Sonja Breitwieser	
<b>Video- und Audiostements als Diskussionsinputs</b>	<b>224</b>
aus MyGames (Medieninputs zur Diskussion innerhalb der Podiumsdiskussion)	
Jürgen Fritz	
<b>Forge of Empires</b>	<b>227</b>
Einblicke in eine digitale Spielwelt	
<b>Autorinnen und Autoren</b>	<b>237</b>