

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

Computerspiele und Medienpädagogik

Konzepte und Perspektiven



kopaed, muenchen
www.kopaed.de

Inhalt

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



Theorie und Praxis zu Games

Dagmar Brand _ Burkhard Fuhs _ Susanne Schneider Der pädagogische Blick auf Spielen und den Wandel der Spielformen	65
Sebastian Ring Im besten Sinne ‚gut‘ spielen kompetent computerspielen	73
Anna Hoblitz _ Sonja Ganguin Digitale Spiele im Schulunterricht? Game-based Learning in formalen Bildungskontexten	79
Angelika Beranek Games im Jugendtreff	91
Franz Josef Röhl Über Stämme, Clans, Gilden und die Wiederverzauberung der Welt	97
Rüdiger Funiok _ Sebastian Ring Moral im Spiel Anforderungen und Rahmenbedingungen moralischen Urteilens	109
Susanne Heidenreich Computerspiele ... 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 Kann man auch das ‚Falsche‘ spielen? Jugendmedienschutz in Deutschland bei digitalen Spielen	135

Medienpädagogische Ideen und Konzepte

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



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