

Inhalt

1	Einleitung – Haltung von Anleitenden in der Spiel- und Medienpädagogik	9
	<i>Martin Geisler</i>	
	Quellenverzeichnis	15
2	Kulturelle Bildung	17
	<i>Martin Geisler & Horst Pohlmann</i>	
2.1	Brennpunkt Kulturelle Bildung	17
2.2	Entwicklungsaufgaben	20
2.3	Handlungsfelder und Qualifikation	25
2.4	Spiel- und Medienkultur	27
2.4.1	Spielkultur	27
2.4.2	Medienkultur	30
2.5	Schlüsselkompetenzen in der Kulturellen Bildung	32
2.6	User generated content (UGC) und Schnittmengen zur Kulturellen Bildung	35
2.7	Aktivierung von Zielgruppen	36
	Quellenverzeichnis	39
3	Theoretische Zugänge zu Spielen in der digitalen Kultur	43
	<i>Sebastian Ring</i>	
3.1	Digitale Spielwelten als Räume für spielerische und spielbezogene Interaktion	43
3.2	Grundzüge von Spieltheorien	44
3.3	Game Studies	47
3.4	Diskurse über Spiel	48
	Quellenverzeichnis	49
4	Die Handlungsorientierte Medienpädagogik als Akteurin in einer mediatisierten Gesellschaft	51
	<i>Eric Müller</i>	
4.1	Die handlungsorientierte Medienpädagogik ist Grenzgängerin	51
4.2	Die Entwicklung der Medienpädagogik vom Bewahren zum Handeln	53
4.3	Die Entwicklung zum medienkompetenten Subjekt	55
4.3.1	Medienhandeln und Mediensozialisation	55

4.3.2	Medienkompetenz	56
4.4	Verstehen und Fördern in der handlungsorientierten Medienpädagogik	58
4.4.1	Medienhandeln als Gegenstand der Mediensozialisationsforschung	58
4.4.2	Aktive Medienarbeit eröffnet Handlungsräume	60
4.5	Handlungsorientierte Medienpädagogik in Zeiten der Digitalisierung	61
4.5.1	Die Integration des Subjekts in den Jugendschuttschutz	62
4.5.2	Digitalisierungsdilemma der Aktiven Medienarbeit ..	63
4.5.3	Aneignung von digitalen Spielen als pädagogische Handlungsräume	63
4.6	Die handlungsorientierte Medienpädagogik ist eine Akteurin der Mediatisierung	64
	Quellenverzeichnis	65
5	Jugendmedienschutz und Medienethik	68
	<i>Anna Grebe, Björn Schreiber & Iren Schulz</i>	
5.1	Mehr als gesetzliche Regelungen und Altersfreigaben: Jugendmedienschutz als Verantwortungsgemeinschaft	68
5.2	Wirksamer Jugendmedienschutz braucht Risiko- und Wertediskurse – auch aus der Perspektive Heranwachsender	72
5.3	Risikobegrenzung – Vorbildrolle – Kompetenzförderung: Elternverantwortung im erzieherischen Jugendmedienschutz	74
5.4	Wirksamer Schutz braucht Teilhabe: Kinderrechtliche und jugendpolitische Perspektiven	77
5.5	Schluss	80
	Quellenverzeichnis	80
6	Medienpädagogische Methoden	83
	<i>Torben Kobering</i>	
6.1	Der Methodenbegriff	83
6.2	Didaktik und Methode – Das Was und das Wie	85
6.3	Grundlegende medienpädagogische Kompetenzen vermitteln	86
6.4	Adressatenorientierung als Grundlage einer methodischen Medienpädagogik	88
6.4.1	Frühe Mediennutzung – Methoden für die Zielgruppe der Kinder	88
6.4.2	Medien als Teil der Identität – Methoden für die Zielgruppe der Jugendlichen	89
6.4.3	Von der alten in die neue Welt – Methoden für die Zielgruppe der Erwachsenen	89
6.4.4	Zwischen privater Haltung und Profession – Methoden für die Zielgruppe der Fachkräfte	90

6.4.5	Methoden inklusiv denken	90
6.5	Klassifizierung Medienpädagogischer Methoden	91
6.5.1	Erfahrbarkeit digitaler Technik durch Übertragung ins Analoge	92
6.5.2	Methoden um Hintergründe verstehen	92
6.5.3	Mit verschiedenen Medien kreativ handeln	93
6.5.4	Methoden, um Medien zu bewerten	95
6.5.5	Medien gemeinsam nutzen	96
6.5.6	Methode, um die Wirkung von Medien einzuschätzen	97
6.5.7	Methoden, um Medien zu erfahren	98
6.6	Im Netz verfügbare Methodensammlungen	98
6.7	Ausblick	100
	Quellenverzeichnis	100
7	Spieldidaktik, Spielpädagogik und Spielmethodik	102
	<i>Thomas Wodzicki & Martin Geisler</i>	
7.1	Begriffliche Differenzierung	102
7.2	Spielzeug und Reizquellen	103
7.3	Kompetitive und kooperative Spiele	105
7.4	Kindliches Spiel, Spielpädagogik und Spieldidaktik	107
7.5	Planung von Spielsequenzen	110
	Quellenverzeichnis	112
8	Digitale Spiele und Bildung	113
	<i>Dirk Poerschke & Denise Gühnemann</i>	
8.1	Spielen und Lernen: Warum eigentlich?	113
8.2	Spiele in Bildungskontexten: Formen	116
8.3	Was ist nun mit der Bildung?	118
8.4	Grundschule	120
8.5	Weiterführende Schulen	123
8.6	Fazit	126
	Quellenverzeichnis	126
9	Praxisprojekte – Von der Idee zum Best-Practice-Projekt	129
	<i>Horst Pohlmann</i>	
9.1	Projektebenen	129
9.2	Projektformen	130
9.3	Projektplanung	135
9.4	Projektanträge und Finanzierung	137
9.5	Durchführung, Dokumentation und Evaluation	142
9.6	Best-Practice-Projekte	143
	Quellenverzeichnis	144

10	(Digital) Game-Based Learning – eine praxisorientierte Vertiefung	145
	<i>Gerrit Neundorff & Jürgen Slegers</i>	
10.1	Digital Game-Based Learning und eine mögliche Einbettung in Bildungskontexte	145
10.2	Expressive Games	146
10.3	Gamification	149
10.4	Serious Playing	152
10.5	Fazit und Ausblick – DGBL oder »Zurück in die Zukunft«	156
	Quellenverzeichnis	157
11	Teams im Spiegel der Vergemeinschaftungsform MMORPG-Gilde	159
	<i>Rudolf Inderst</i>	
11.1	Einführung	159
11.2	Gilden als soziale Gruppen	163
11.3	Gilden in Online-Rollenspielen	163
11.4	Charakteristika von Gilden	165
11.5	Motivation und Ansporn	168
11.6	Virtuelle Vielfalt: unterschiedliche Gildentypen	168
11.7	Gildenleben und -alltag	171
11.8	Der andere Alltag: Streit und Konflikt	173
11.9	Fazit	174
	Quellenverzeichnis	175
	Autor*innen-Verzeichnis	180