Inhalt

1 Einleitung – Haltung von Anleitenden in der Spiel- und Medienpädagogik 9
Martin Geisler
Quellenverzeichnis 15

2 Kulturelle Bildung 17
Martin Geisler & Horst Pohlmann
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
Sebastian Ring
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
Eric Müller
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 Jugendmedienschutz 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
Anna Grebe, Björn Schreiber & Iren Schulz
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
Torben Kohring
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 Spielpädagogik, Spieldidaktik und Spielmethodik 102
Thomas Wodzicki & Martin Geisler
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
Dirk Poerschke & Denise Gühnemann
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
Horst Pohlmann
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
Gerrit Neundorf & Jürgen Sleegers
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
Rudolf Inderst
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