

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
2	Elitärer Status von Medien und der Wandel zur partizipativen Medienkultur	9
2.1	Frühe Überlegungen.....	9
2.2	Der Schritt zur partizipativen Medienkultur.....	16
2.3	Zusammenfassung der Entwicklungen.....	31
3	Formelle Lern- und Bildungssettings – Theoretische Einblicke und methodische Ausblicke	35
3.1	Aktuelle Entwicklungen, Tendenzen und Einstellungen im deutschen Schulsystem.....	35
3.2	Bildung, Erfahrung, Handeln – Pädagogische Konzepte und Grundlagen für aussichtsreiche Lern- und Bildungsprozesse.....	49
4	Digital Game Development und formelle Lern- und Bildungssettings	77
4.1	(Formelle) Bildung und Medien.....	78
4.2	Digitale Spiele in Alltag, Schule und der partizipativen Kultur.....	83
4.3	Grundzüge des Digital Game Development.....	103
4.4	Befunde exemplarischer Projekte von Digital Game Development in formellen Lern- und Bildungskontexten.....	118
4.5	Zusammenfassung der Betrachtungen.....	125
5	Anlage der Studie und Methodenwahl	127
5.1	Die Erhebungsmethoden: Experteninterview und Gruppendiskussion.....	127
5.2	Zugang zum Feld und Sampleauswahl.....	131
5.3	Zum Auswertungsverfahren.....	135

6	Ergebnisse der Erhebung	143
6.1	Wünsche und Horizonte der Heranwachsenden.....	143
6.2	Erfahrungen und Einstellungen der Lehrkräfte	162
7	Zusammenfassung und Herausstellung der Ansätze zur Implementierung	177
7.1	Konstruktionistisches Erfahrungslernen als methodische Perspektive in unserer Zeit	177
7.2	Digital Game Development als Handlungsrahmen.....	178
7.3	Berücksichtigung der Wünsche und Horizonte der Heranwachsenden	180
7.4	Berücksichtigung der Erfahrungen und Auffassungen der Lehrkräfte.....	182
7.5	Struktur einer möglichen Praxisimplementierung.....	183
8	Schlussbemerkungen	191
I	Literaturverzeichnis	193
II	Anhang	203
	Anhang A: Transkriptionsglossar und Transkriptionsabruf	203
	Anhang B: Exemplarisches Vorgehen bei der Auswertung	204
	Anhang C: Leitfaden der Experteninterviews	209