

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 Audiostatements 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