

Inhalt

Einleitung 9

Von Andrea Winter

Spieldidaktische Überlegungen zu digitalen Spielformen 13

Von Andrea Winter

Wahrnehmung und Wirklichkeit	15
Spieldidaktische Rahmung	16
Digitale Spielformen	19
Digitale Medien aus spieldidaktischer Perspektive	22
Spiel aus medienpädagogischer Perspektive	23
Zusammenführung und Ausblick	24
Literatur	25

Spiel(en) neu denken: Homo ludens medialis 2.0? 28

Von Wolfgang Zacharias

Spielen, Leben, Lernen: Spielkulturen	30
Homo ludens digitalis	31
Spiel: immer und überall, analog und digital	34
Neues Spielen: Entgrenzen und Vernetzen	36
Einige Orientierungen: Transformation, Performance, Imagination	38
Gesucht: Spielformate der Wechselbeziehungen, Erfahrungsvielfalt und Balancen	41
Literatur	42

Erfahrungswissen durch Computerspielen	45
<i>Von Matthias Bopp</i>	
Computerspiele: Mittel zur Kommunikation über Erfahrungen	46
Was hat das alles mit Pädagogik zu tun?.....	49
Was sind ästhetische Werturteile über Computerspiele?	49
Zur Begründung ästhetischer Urteile	53
Aussagen der Kommentare.....	54
Aussagen der Konfrontation	57
Ausblick	58
Literatur	60
Mobile Spielformen und soziale Netzwerkgemeinschaften	62
<i>Von Daniel Seitz</i>	
GPS – von der Schnitzeljagd zum Geocaching und noch weiter	63
Soziale Netzwerke werden mobil	66
Mobile Anwendungen durch die Verbreitung von Technologien.....	68
Daten- und Persönlichkeitsschutz im mobilen Zeitalter.....	70
Mobile Medien beeinflussen unsere Kommunikation.....	71
Ausblick	80
Literatur	81
Mediale Bildungspfade	82
<i>Von Almuth Frommhold / Doreen Mewes</i>	
Geocaching	83
Praxisbeispiele	85
Organisation und Durchführung eines medialen Bildungspfades	94
Zusammenfassung.....	99
Literatur	102

**Der pädagogische Einsatz moderner Medien
in Alternate Reality Games** 103

Von Daniel Steinbach / Dirk Springenberg

Begrifflichkeiten	105
Alternate Reality	105
„This is not a game“	107
Alternate Reality Games in der politischen Bildung ...	108
... und für die Stärkung kritischer Medienkompetenz	109
Praxisbeispiel I: Einbindung von Medien in Alternate Reality Games.....	109
Praxisbeispiel II: Ein inklusives Alternate Reality Game.....	118
Lernen durch Erleben	121
Literatur	122

**Der Einsatz von Unterhaltungsspielen in der Schule: Moonbase Alpha
im Physikunterricht** 123

Von Sonja Kröger / Johannes Breuer

Neues Spiel, neues Glück?	124
Spielerischer Ernst und ernste Spiele	125
Richtige Antworten auf falsche Fragen	127
Aus dem Regal ins Klassenzimmer	128
Moonbase Alpha im Schulunterricht.....	132
Fazit und Ausblick	142
Literatur	144

Soziales Lernen in Online-Rollenspielen am Beispiel World of Warcraft 147

Von Gabi Uhlenbrock

Reise ins Unbekannte: auf den Spuren unserer Kinder	148
Suchtgefahr und soziale Konflikte	154
Pädagogische Handlungsmöglichkeiten.....	154
Praxisprojekt I: Computernacht mit World of Warcraft	157
Praxisprojekt II: die alkoholischen Abenteuer des Willy Whisky	161
Fazit.....	166
Literatur	167

Silver Gamer – Daddeln auch im Alter	169
<i>Von Daniel Heinz / Torben Kohring</i>	
Die digitale (gaming) Kluft	170
Computerspiele und Senioren – ein Widerspruch?	171
Aller Anfang ist schwer.....	172
Der Rollstuhl auf der Bowlingbahn –	
Medienprojekte mit Senioren	173
Projekt Silver Gamer – ein Blick in die Zukunft	187
Literatur	189
Glossar	190
Die Autorinnen und Autoren.....	195
Sachregister	197