

Andrea Winter (Hrsg.)

# **Spielen und Erleben mit digitalen Medien**

Pädagogische Konzepte  
und praktische Anleitungen

*Mit 26 Abbildungen, 6 Tabellen und Online-Zusatzmaterial*

*Mit Beiträgen von Matthias Bopp, Johannes Breuer, Almuth Frommhold,  
Daniel Heinz, Torben Kohring, Sonja Kröger, Doreen Mewes, Daniel Seitz,  
Dirk Springenberg, Daniel Steinbach, Gabi Uhlenbrock, Andrea Winter,  
Wolfgang Zacharias*

Ernst Reinhardt Verlag München Basel

Die Herausgeberin *Andrea Winter* ist Kunstpädagogin (M.A.) mit umweltpädagogischer Weiterbildung, Schwerpunkte Erlebnispädagogik und Natur & Kunst, Fortbildungen im Bereich Rollenspiel. Sie ist Dozentin in den Bereichen Kreatives Lehren und Lernen und Neue Medien an der Universität Frankfurt und Lehrbeauftragte an der Universität Würzburg. Außerdem ist sie als Lehrerin an einer Realschule und Gymnasialstufe einer Privatschule tätig.

#### Hinweis

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnungen nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

QR Code® ist eine eingetragene Marke der Firma DENSO WAVE INCORPORATED.

#### Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <https://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN 978-3-497-02245-8 (Print)

ISBN 978-3-497-60035-9 (E-Book)

© 2011 by Ernst Reinhardt, GmbH & Co KG, Verlag, München

Dieses Werk, einschließlich aller seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne schriftliche Zustimmung der Ernst Reinhardt GmbH & Co KG, München, unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen in andere Sprachen, Mikroverfilmungen und für die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Printed in Germany

Reihenkonzeption Umschlag: Oliver Linke, Augsburg

Cover unter Verwendung eines Fotos von Andrea Winter

Illustrationen auf den Kapitelstartseiten: Linda Weiß, [lw.lindaweiss@googlemail.com](mailto:lw.lindaweiss@googlemail.com)

Abb. 10, 11: Florian Heinze; Abb. 13: Envieg Tusche; Abb. 16: Norman Liebold, Abb. 17–19: Waldritter e. V.

Satz: Arnold & Domnick, Leipzig

Ernst Reinhardt Verlag, Kemnatenstr. 46, D-80639 München

Net: [www.reinhardt-verlag.de](http://www.reinhardt-verlag.de) E-Mail: [info@reinhardt-verlag.de](mailto:info@reinhardt-verlag.de)

# Inhalt

## **Einleitung** **9**

---

*Von Andrea Winter*

## **Spielpädagogische Überlegungen zu digitalen Spielformen** **13**

---

*Von Andrea Winter*

Wahrnehmung und Wirklichkeit .....	15
Spielpädagogische Rahmung .....	16
Digitale Spielformen .....	19
Digitale Medien aus spielpädagogischer 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 medialis 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**


---

*Von Matthias Bopp*

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**


---

*Von Daniel Seitz*

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**


---

*Von Almut Frommhold/ Doreen Mewes*

Geocaching .....	83
Praxisbeispiele .....	85
Organisation und Durchführung eines medialen Bildungspfad es .....	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

*Von Daniel Heinz / Torben Kohring*

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



Zu diesem Buch gibt es Zusatzinformationen auf der Website des Verlags. Diese finden Sie unter <http://e-u-l.reinhardt-verlag.de/wi>.

Mithilfe von QR-Codes gelangen diese Infos ganz leicht auf das Mobiltelefon oder Smartphone. QR-Codes funktionieren ähnlich wie die Barcodes, die man beispielsweise von Verpackungen kennt. Sie können gelesen werden, indem sie mithilfe einer vorinstallierten oder kostenlos aus dem Internet downloadbaren Software (sogenannte „QR-Code-Reader“) einfach mit dem Mobiltelefon fotografiert und durch die Software entschlüsselt werden. Bei den im Buch vorhandenen Codes führt der hinterlegte Link dann direkt auf die Seite mit den Zusatzinformationen zum jeweiligen Kapitel.