



Andrea Winter (Hg.)

Spielen und Erleben mit digitalen Medien

Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen

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 (erleben & lernen; 14)

- [Kurztext](#)
- [Inhalt](#)
- [Autoreninfo](#)
- [Leseprobe](#)

2011. 208 Seiten. 26 Abb. 6 Tab.

(978-3-497-02245-8) kt

€ [D] 26,90 / € [A] 27,70

(alle Preise inkl. gesetzlicher MwSt.)

Kurztext

Spielkonzepte mit digitalen Medien

Kreative Spielmethoden mit digitalen Medien ermöglichen ganz neue Wege in der pädagogischen Arbeit! So können Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene auf eine Art und Weise angesprochen werden, die an ihre oft medial geprägte Lebenswelt anschließt. Die AutorInnen stellen verschiedene Varianten mobiler Spielansätze vor, wie z. B. Geocaching, Medienrallyes oder mobile, spielbasierte Lernansätze, aber auch den Einsatz von Computerspielen in schulischen und außerschulischen Bereichen bis hin zum Medieneinsatz in der Seniorenarbeit. Fachbegriffe werden verständlich erklärt und erprobte Konzepte werden so vorgestellt, dass auch der „mediale Laie“ einen leichten Zugang findet.

Zu diesem Buch gibt es ab Erscheinen hilfreiche Literaturhinweise, Links, Filme, Checklisten, Konzeptideen und vieles mehr auf der Website des Verlags. Diese finden Sie unter

Inhalt

Spielpädagogische Überlegungen zu digitalen
Spielformen
Spiel(en) neu denken: Homo ludens medialis 2.0?
Erfahrungswissen durch Computerspielen
Mobile Spielformen und soziale
Netzwerkgemeinschaften
Mediale Bildungspfade
Der pädagogische Einsatz moderner Medien in
Alternate Reality Games
Der Einsatz von Unterhaltungsspielen in der Schule:
Moonbase Alpha im Physikunterricht
Soziales Lernen in Online-Rollenspielen am Beispiel
World of Warcraft
Silver Gamer - Daddeln auch im Alter
Das vollständige und ausführliche
[Inhaltsverzeichnis](#) können Sie sich als PDF-Datei
herunterladen (mit Adobe Acrobat Reader, neueste
Version, zu öffnen).

Autoreninformation

Andrea Winter, Kunstpäd. (M.A.) mit umweltpäd.
Weiterbildung, Schwerpunkte Erlebnispäd. und
Natur & Kunst, Fortbildungen zu Rollenspielen und
Alternate Reality Games, Gymnasial- und
Realschullehrerin, Dozentin an der Universität
Frankfurt in den Bereichen Kreatives Lehren und
Lernen sowie Neue Medien, des Weiteren Dozentin
an der Universität Würzburg.

Leseprobe

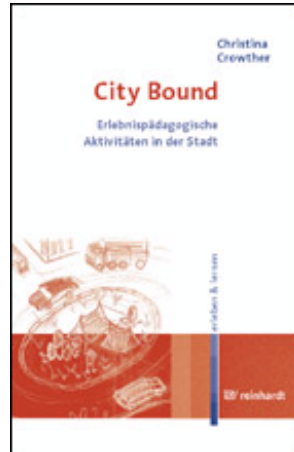
Mithilfe von QR-Codes gelangen diese Infos ganz
leicht auf das Mobiltelefon oder Smartphone.
QR-Codes funktionieren ähnlich wie die Barcodes,
die man beispielsweise von Verpackungen kennt.
Sie können gelesen werden, indem sie mithilfe
einer vorinstallierten oder kostenlos aus dem
Internet downloadbaren 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.
Zwei Leseproben können Sie sich als PDF-Datei

hier herunterladen (mit Adobe Acrobat Reader,
neueste Version, zu öffnen):

[Leseprobe 1](#)

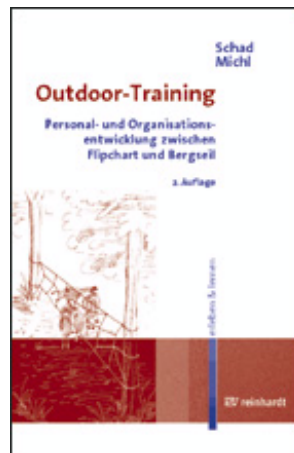
[Leseprobe 2](#)

Das könnte Sie auch interessieren



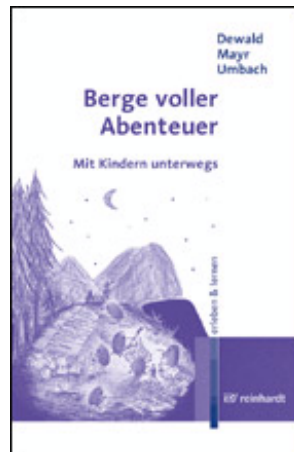
Crowther, Christina

City Bound (2005)



Schad, Niko / Michl, Werner (Hrsg.)

Outdoor-Training (2004)



Dewald, Wilfried / Mayr, Wolfgang / Umbach,

news

Berge voller Abenteuer (2005)



Einwanger, Jürgen (Hrsg.)

Mut zum Risiko (2007)



Fürst, Walter

Gruppe erleben (2009)

•