



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](#)

1. Auflage 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**

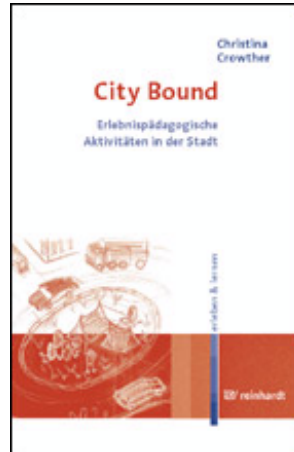
Mithilfe von QR-Codes gelangen diese Infos ganz  
leicht auf das Mobiltelefon oder Smartphone.  
QR-Codes funktionieren ähnlich wie die Barcodes,  
die man beispielsweise von Verpackungen kennt.  
Sie können gelesen werden, indem sie mithilfe  
einer vorinstallierten oder kostenlos aus dem  
Internet 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](#)

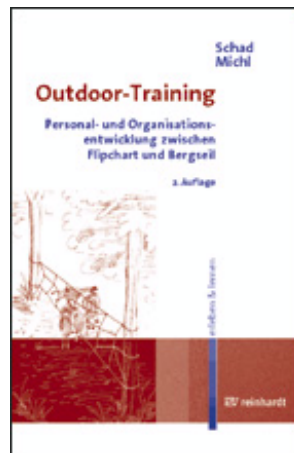
[Leseprobe 2](#)

## Das könnte Sie auch interessieren



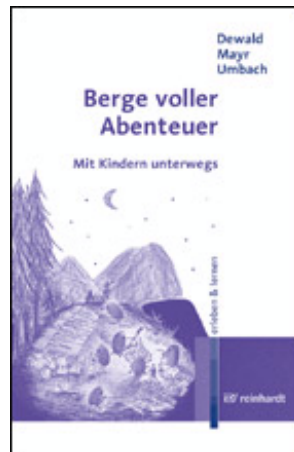
Crowther, Christina

**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)

•