

Neu erschienen:

Make, Create & Play

Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Dieter Baacke Preis Handbuch 13

Friederike von Gross/Renate Röllecke (Hrsg.)



Titelbild: @istockphoto.com/kate_sept2004

Pressemitteilung 06.06.2018

Spielen ist heute oft auch digitales Spielen, sei es drinnen oder draußen, zusammen oder allein, sitzend oder in Bewegung. Computerspiele sind seit mehr als einem Jahrzehnt Kulturgut und digitales Spielen gehört in die Lebenswelt vieler Kinder und Jugendlicher. Urban Gaming eröffnet neue Spielräume, Virtual und Augmented Reality erweitern die Aktionsmöglichkeiten zusätzlich. Making und Coding verbinden spielerisch Programmieren, Basteln und Tüfteln.

Wie steht es mit der Pädagogik? Wie kann Schule und wie können außerschulische Bildungs- und Erfahrungsfelder sowohl die medialen und kulturellen Praxen der Kinder und Jugendlichen wertschätzen als auch zugleich von diesen profitieren? Wie kann die Förderung von Selbstwirksamkeit, Teilhabe, Kreativität und Kritikfähigkeit pädagogisch damit verbunden werden? Antworten aus Theorie und Praxis bieten die Beiträge dieses Bandes: Herangezogen werden Spieltheorie, Medienbildung sowie Kultur- und Medienwissenschaft. Die Praxisbeispiele zeigen, wie digitales Spielen pädagogisch wirksam wird und welche vielfältigen Bildungschancen und Erfahrungsräume sich in Schule, Jugend- und Kulturarbeit eröffnen.

Mit dem Dieter Baacke Preis werden alljährlich Projekte ausgezeichnet, die mit Kindern und Jugendlichen entstehen. Im zweiten Teil des Handbuches sind diese prämierten medienpädagogischen Projekte dokumentiert. Die Macherinnen und Macher berichten in Interviews über die Erfahrungen ihrer medienpädagogischen Arbeit.

Weitere Infos zum Dieter Baacke Preis: www.dieter-baacke-preis.de, www.gmk-net.de

Bezug: www.kopaed.de, E-Mail: info@kopaed.de, ISBN: 978-3-86736-408-9

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

