

Pressemitteilung

Ernst-Abbe-Hochschule Jena

Sigrid Neef

11.11.2019

<http://idw-online.de/de/news726762>

Forschungs- / Wissenstransfer, Wissenschaftliche Publikationen
Gesellschaft, Kulturwissenschaften, Medien- und Kommunikationswissenschaften, Pädagogik / Bildung
überregional



Digitale Spiele in der Medienpädagogik

Buch von Prof. Dr. Martin Geisler, EAH Jena, über Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleiterinnen und Spielleitern

Martin Geislers Buch widmet sich dem Einsatz von (digitalen) Spielen in der Bildung. Dabei werden die jeweils Anleitenden in den Fokus der Beobachtung gesetzt. Dies müssen nicht ausschließlich Medienpädagogen und -pädagoginnen sein. Auch Lehrer, Fachleute aus der Sozialarbeit, alle, die Spiele in Bildungskontexten anleiten, werden angesprochen.

Neben grundlegenden Theorien, die für die Auseinandersetzung mit der Haltung von spielleitenden Pädagogen relevant sind, wurden quantitative Daten erhoben, um welche Personen es sich dabei handelt, welche Qualifikationen sie mitbringen und welche Kompetenzen sie verfolgen. In einer anschließenden qualitativen Studie, äußern sich praxiserfahrene Expertinnen und Experten, wie Andreas Hedrich, Angelika Beranek, Christiane Schwinge, Dirk Poerschke, Gerrit Neundorf, Horst Pohlmann, Jens Wiemken, Johanna Otte, Jürgen Slegers und Torben Kohring, zu den für sie bedeutsamsten Aspekten hinsichtlich der Haltung von Projektleitenden.

Ziel des Buches ist es, methodisch-didaktische Grundlagen aufzuzeigen, die für die Qualifizierung von Medienpädagogen in der Fort-, Aus- und Weiterbildung relevant sind. Im Ergebnis werden 149 Haltungsempfehlungen zusammengefasst, welche Anleitenden bei der Vor- und Nachbereitung sowie Durchführung ihrer Konzepte und Projekte behilflich sein können.

Martin Geisler ist Absolvent der Walter-Gropius-Schule für Kunst und Gestaltung und studierte an der Fachhochschule Erfurt Sozialpädagogik. Er war als freiberuflicher Medienpädagoge und Bildberichterstatter tätig und ist zudem in der Fotografie, Schauspiel und Malerei aktiv. Er war von 2005 bis 2014 stellvertretender Vorsitzender des Theaters Impro-Vision e.V. Nach seiner Promotion über Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften (2008), war er als Referent und Dozent für Medienpädagogik und eLearning Mitarbeiter der Fachhochschule Erfurt. Seit 2007 leitet er das medienpädagogische Institut für Computerspiel – Spawnpoint und seit 2014 ist er Landessprecher der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in Thüringen. Seit Oktober 2011 ist er an der Ernst-Abbe-Hochschule Jena am Fachbereich Sozialwesen Professor für Kultur und Medien. Martin Geisler konzipierte und leitet den berufsbegleitenden Studiengang „Spiel- und Medienpädagogik“.

Kontakt: Prof. Dr. Martin Geisler
martin.geisler@eah-jena.de

Martin Geisler (2019):
Digitale Spiele in der Medienpädagogik -
Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden.
kopaed Verlag, München 2019
257 Seiten, 18,80€



ISBN 978-3-86736-534-5

Link: <https://kopaed.de/kopaedshop/?pg=1.10&pid;=1213>

wissenschaftliche Ansprechpartner:

Prof. Dr. Martin Geisler
martin.geisler@eah-jena.de

URL zur Pressemitteilung: <http://www.eah-jena.de>



Martin Geisler

DIGITALE SPIELE IN DER MEDIENPÄDAGOGIK

Einstellungen, Erfahrungen
und Haltungen von Spielleitenden



kopaed

Digitale Spiele in der Medienpädagogik - Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleiterinnen und -leitern
Quelle: Martin Geisler / kopaed Verlag