

Press release**Ernst-Abbe-Hochschule Jena****Sigrid Neef**

09/23/2021

<http://idw-online.de/en/news776251>

Schools and science, Scientific Publications
Cultural sciences, Media and communication sciences, Social studies, Teaching / education
transregional, national

**Digitale Spielewelten im Bildungskontext**

Spiel und Medien nehmen seit langer Zeit eine bedeutsame Rolle ein, nicht nur für Kinder und Jugendliche. Prof. Dr. Martin Geisler von der Ernst-Abbe-Hochschule Jena hat zu diesem Thema im September 2021 das Buch "Spiel- und Medienpädagogik. Theorie - Methoden – Praxis " herausgegeben.

Der Sammelband, der beim Kohlhammer-Verlag erscheint, lehnt sich im Aufbau an der Struktur und die Module des Masterstudiengangs

„Spiel- und Medienpädagogik“ der EAH Jena an. Dieser einzigartige Studiengang wurde von Prof. Dr. Martin Geisler konzipiert und wird seit 2017 angeboten. Alle drei bisherigen Durchgänge konnten mit voller Teilnehmendenzahl umgesetzt werden. Markenzeichen des Studiengangs sind die bundesweit anerkannten Experten und Expertinnen, welche als Lehrende gewonnen werden konnten. Viele von Ihnen kommen im Sammelband mit Ihren Expertisen zu Wort.

In den letzten Jahren haben digitale Spielewelten auch im Kontext der Bildung zunehmend Bedeutung erlangt. Allerdings kann in ihrer (medien-)pädagogischen Handhabung längst nicht von Standardisierung gesprochen werden. Einen Beitrag zur Standardisierung liefert das Buch anhand der drei Bereiche Theorien, Methoden und Praxis. Dabei werden wichtige Ausgangsperspektiven, innovative Konzepte und Projekte vorgestellt, aktuelle Forschungsthemen skizziert und Tendenzen erörtert. Das Buch verortet die Spiel- und Medienpädagogik innerhalb der Kulturellen Bildung, stellt beteiligte Fachdisziplinen vor und erläutert den Einsatz digitaler Spiele in Bildungskontexten. Damit eignet es sich zum ersten Einstieg ins Thema, bietet Fachkräften in diesem Bereich aber auch weiterführende Anregungen und Vertiefung.

Das Spektrum der Inhalte spannt sich von einer Einordnung in die Kulturelle Bildung, die Spiel- und Medientheorie, über Aspekte des Jugendmedienschutzes bis hin zu praktischen Methoden. Im Ergebnis werden diese Inhalte insbesondere auf die Arbeit mit digitalen Spielen bezogen. Ihre Verwendung in der Bildung, als sogenanntes digital game based learning, stellt den Kern des Buches dar.

contact for scientific information:

Prof. Dr. Martin Geisler



Spiel- und Medienpädagogik
Martin Geisler
Martin Geisler; EAH Jena