



Keine Bildung ohne Medien!

Medienpädagogischer Kongress 2011

„Keine Bildung ohne Medien!“

24. und 25. März 2011

Technische Universität Berlin

Ergebnisse der Arbeitsgruppen

*Die folgende Stellungnahme wurde am 24. März 2011 direkt im Anschluss an die AG-Diskussion in
Verantwortung der jeweiligen AG-ModeratorInnen erstellt.*

AG Computerspiele und Pädagogik

Moderation: Dirk Poerschke

1.) Computerspielpädagogik als eigenständiger Teil der Medienpädagogik

Computerspiele sind in erster Linie Spiele. Die positive Wirkung von Spielen auf unsere persönliche Entwicklung und unsere Kultur sind unbestreitbar. Auch Computerspiele haben damit eine Bedeutung für die Persönlichkeitsentwicklung und kulturelle Bildung. Um diesem Umstand Rechnung zu tragen, sprechen wir uns für eine fächerübergreifende Etablierung von Medienpädagogik in der Schule und Freizeitpädagogik aus, die Computerspiele als Bestandteil unserer heutigen Kultur mitdenkt.

2.) Etablierung von Computerspielen in der Bildungsarbeit

Um Computerspiele in der Bildungsarbeit zu etablieren, müssen verbindliche Fortbildungsangebote für Lehrkräfte sowie in den Universitäten und Studienseminaren geschaffen werden. Nach dem Vorbild der zentral ausgebildeten Filmlehrer in NRW ist es zudem notwendig, im Bereich der Medien- und Computerspielpädagogik ausgebildete Experten zur Unterstützung der Lehrkräfte an den Schulen zu installieren.

3.) Unterstützung der computerspielpädagogischen Erforschung von Praxisprojekten

Bereits vorhandene Pilotprojekte auf diesem Gebiet müssen nachhaltig finanziert, evaluiert und ausgebaut werden – auch im Sinne einer Professionalisierung der medienpädagogischen Praxisarbeit. Zudem regen wir eine umfassende Studie zu den kompetenzförderlichen Aspekten von Computerspielen an.