

Vortragsgliederung

Bela endet mit den Ausführung zur Theorie der Funktionsweise und der Funktion des Spielens

Christian übernimmt an dieser Stelle

I.) **Spiele praktisch vorgestellt**

- kurzer Rückbezug auf Funktion der Spiele
- Hinweise auf Unterschied zwischen Theorie und Praxis
- Bedeutung von Computerspielen für Kinder und Jugendlichen: Zahlen
- Zahlen sind nur nomielles Maß, Bedeutung nicht eindeutig -> Inhalt zählt
- Beispiele als Live-Vorführung oder mittels Screenshots:
 - Rollenspiel
 - Adventure
 - Actionspiel
 - Simulation
 - Geschicklichkeitsspiel
- hieran: Kategorisierung von Computerspielen
- Unterschiede wohl vorhanden! -> Einfluß dadurch anders!?
- Beispiele aus Untersuchungen als Hinweis
- Evaluation angemessen (Überleitung)

II.) **Spielebewertung**

- zur Theorie der Bewertung: warum? wie?
- Bewertungsmaßstäbe: multidimensional, flexibel
- praktische Relevanz: Indizierung
- Vor- und Nachteile von Verboten
- stattdessen: Prädikatisierung
- Ambivalenz: Vorteil auch gleichzeitig Nachteil?!
- anschließend Diskussion

III.) **Abschluß**

- (In)Formelles Lernen -> Bildung
- Spiel als erfreuender Mittler von Bildung => Edutainment
- aber: Spiel nicht losgelöst von allem an sich gut
- Gefahr der Irrationalität, weil heute Computerspiele so real? (siehe Erfurt u.a.)
- aktive Einbindung in Lern- und Sozialisationsprozesse erforderlich
- neue Anforderung an Eltern und Lehrer
- 'Homo ludens' wird weiter existieren, also auch in Zukunft aktuelles Thema!