

zum Lernpotential von PC-Spielen

Freitag, 23. Mai 2014

habe ich gemeinsam mit meinem geschätzten Kommilitonen Adrian eine wissenschaftliche Ausarbeitung im Rahmen eines Seminars erstellt. Zugegebenermaßen ist auch etwas zu viel Bla-Bla dabei, aber es wäre schade wenn unsere Idee, dass es eine Computerspielerbewertungsgesellschaft geben sollte, daheim auf der Festplatte versauert. Ähnlich der FBW Filmbewertung sollte diese einen Fonds verwalten, mit dem pädagogisch wertvolle Produkte der Computerspieleindustrie prämiert und ausgelobt werden können, um Anreize zu schaffen, die in unserer Arbeit aufgeführten medienpädagogischen Gesichtspunkte stärker in den Fokus zu setzen.