

Martin Geisler (2019)

Digitale Spiele in der Medienpädagogik

Einstellungen, Erfahrungen und Haltungen von Spielleitenden

Haltungsempfehlungen in der Übersicht

Projektgestaltung und Projektablauf

Aufgaben von Spielleitenden

- 1) Projekt-, Lern- bzw. Kompetenzziele sollten im Vorfeld definiert werden. Curriculum, Medien, Methoden und Lernarrangements sind danach auszurichten.
- 2) Teilnehmende stehen im Fokus des Projektes. Anleitende sollten wertschätzend auf diese zugehen und eine gute Beziehungsebene aufbauen.
- 3) Anleitende verstehen sich als Lernbegleiter*innen. Sie beraten, unterstützen, helfen, provozieren und kritisieren konstruktiv.
- 4) Nötige Ressourcen sind im Vorfeld auszuhandeln. Wesentliches Argument ist dabei die methodisch-didaktische Qualität.
- 5) Anleitende positionieren sich im Spannungsfeld der Erwartungen von Auftraggebenden und Teilnehmenden sowie ihren eigenen Ansprüchen.
- 6) Anleitende agieren anhand eines Leitfadens. Dieser enthält Spielraum für Alternativen und Handlungsoptionen.

Lebenswelt- und Ressourcenorientierung

- 7) Anleitende orientieren sich an der Lebenswelt der Teilnehmenden.
- 8) Erfahrungen und Wissen der Teilnehmenden fließen in die Projektgestaltung ein.
- 9) Standardisierte Prozesse dürfen nicht die Aufmerksamkeit und Achtsamkeit im Hinblick auf die Lebensweltorientierung verringern.
- 10) Offenbarungen der Lebenswelt beinhalten private Aspekte. Daher muss ein Schutzraum und ein vertrauensvolles Miteinander gewährleistet werden.
- 11) Bildungsbiografien sind zu berücksichtigen. Anleitende müssen entsprechend neue Lern- und Erfahrungsräume einleiten.

Phasen im Projektablauf

- 12) Aufeinander aufbauenden Phasen orientieren sich an der Zielstellung, den Rahmenbedingungen und den Bedürfnissen der Teilnehmenden.
- 13) Der Projektablauf sollte methodisch vielfältig angelegt sein und sich auf spontane Umstände anpassen lassen.
- 14) Eine Kennenlernphase dient der Herstellung gelingender Beziehungsebenen. Diese kann dialogisch und/oder spielerisch erfolgen.
- 15) Für Spielphasen wird Teilnehmenden ausreichend Zeit eingeräumt.
- 16) Auswertungsphasen dienen der Überprüfung von Zielstellungen. Sie sind zugleich Methode zur angeleiteten (Selbst-)Reflexion.
- 17) Feedback wird in künftigen Projektvorbereitungen berücksichtigt.

Methoden für Reflexionsprozesse

- 18) Projektteilnehmer*innen erhalten (angeleitete) Gelegenheit zur Reflexion ihres Handelns.
- 19) Angeleitete Selbstreflexion wird bereits in der Projektkonzeption berücksichtigt. Projektabläufe, Medien oder Spiele sind entsprechend auszuwählen.
- 20) Bewusst und sensibel eingesetzte Störungen, Irritationen oder Provokationen können bei der Reflexion helfen, dürfen jedoch nicht zu Frustration führen.
- 21) Einzel- und Gruppengespräche bieten Möglichkeiten zur Selbstreflexion. Teilnehmende werden durch die Anleitung unterstützt, eigene Erkenntnisse zu erlangen.
- 22) Im Miteinander der Teilnehmenden lassen sich Dynamiken als Ausgangspunkt zur Auseinandersetzung aufgreifen.
- 23) Selbstreflexion drückt sich nicht allein sprachlich aus. Selbstaussdruck lässt sich auch aus Aktionen, Gestaltungen oder Produkten ableiten.

Rahmenbedingungen

Rahmenbedingungen und deren Einfluss in der Projektvorbereitung

- 24) Alle Rahmenbedingungen dienen der Erfüllung der Projektziele.
- 25) Rahmenbedingungen lassen sich durch die Anleitung gestaltend verändern.
- 26) Besonderen Einfluss auf die Projektvorbereitung haben die Vorerfahrungen der Teilnehmenden. Verwendete Methoden und Medien sind diesbezüglich anzupassen.
- 27) Räumliche, zeitliche und technische Voraussetzungen sind zu prüfen bzw. herzustellen. Der Lernraum kann gemeinsam mit den Lernenden gestaltet werden.
- 28) Der technische Aufwand sollte den Zielen des Projektes gerecht werden, muss sich jedoch mit den vorhandenen Ressourcen abgleichen.
- 29) Da selten alle Rahmenbedingungen im Vorfeld zu klären sind, sollten Anleitende stets optionale Ressourcen bereithalten.
- 30) Fehlende Ressourcen sind nicht zwangsläufig ein Hinderungsgrund. Spielleitende müssen überlegen, ob die Projektziele auch mit anderen Mitteln zu erreichen sind.
- 31) Die Arbeit in einem Betreuersteam erlaubt die Fokussierung auf spezifische Gebiete und schnelle Reaktionen auf spontane Anforderungen.

Jugendmedienschutz

- 32) Anleitende sind verpflichtet, sich an die gesetzlichen Vorgaben zu halten.
- 33) Das ambivalente Verhältnis zwischen realen Lebensweltumständen und gesetzlichen Vorgaben ist durch Anleitende soweit möglich zu kompensieren.
- 34) Durch eine vertrauensvolle Beziehung können Teilnehmende tatsächliche Spielerfahrungen artikulieren. Anleitende sanktionieren derartige Äußerungen nicht.
- 35) Anleitende können sich an Entscheidungen und Regelungen zum Jugendmedienschutz beteiligen.
- 36) Bestimmte Spiele, die im Projektrahmen keine Option sind, können durch andere Titel kompensiert werden.
- 37) Ungekennzeichnete Spiele und solche, die innerhalb von Projekten entstanden sind, dürfen die Regeln des Jugendmedienschutzes nicht ignorieren.

Schulische und außerschulische Projektkontexte

- 38) Je nach Bildungseinrichtung werden unterschiedliche Zielgruppen erreicht. Außerschulische Bildung hängt von der Bereitschaft der Teilnehmenden ab.
- 39) Teilnehmende gehen mit verschiedenen Grundhaltungen in die jeweiligen Bildungsinstitutionen. Anleitende sollten Lernbiografien berücksichtigen.
- 40) Das Spiel als Medium sollte in Bildungskontexten stets hinterfragt werden. Spiele im Unterricht sollten gezielt, begründet und kritisch eingesetzt werden.
- 41) Strukturen an Schulen und in der offenen Kinder- und Jugendarbeit sind nicht unumstößlich. Anleitende können auf Rahmenbedingungen Einfluss nehmen.

Zusammensetzung der Teilnehmenden

- 42) Für die spiel- und medienpädagogische Praxis sind Gruppen- und Projektarbeit von elementarer Bedeutung. Die Partizipation der Zielgruppe steht im Vordergrund.
- 43) Projekttinhalte sind für spezifische Zielgruppen generiert. Es sollten Maßnahmen ergriffen werden, dass jene Personenkreise erreicht werden.
- 44) Heterogene Zusammensetzungen von Gruppen sind für viele Projekte von Vorteil und erlauben die Begegnung und den Austausch unterschiedlicher Sichtweisen.
- 45) Heterogenität kann in Projekten jedoch auch zu Problemen führen. Anleitende müssen verschiedene Entwicklungsstufen berücksichtigen.
- 46) Projekte mit digitalen Spielen sind oft mit technischem Aufwand verbunden. Alle Teilnehmenden sollten Gelegenheiten haben, die Spieltechnologien zu nutzen.
- 47) Die Auseinandersetzung mit Einzelpersonen und Technik bindet personelle Ressourcen. Spielleitende sollten sich Gedanken zum Betreuungsschlüssel machen.
- 48) Anleitende können erfahrene Personen als Tutor*innen einbinden.

Transferprozesse & Ausgleich

- 49) Anleitende sind aufgerufen, die Bandbreite der Bereiche Kultureller Bildung zu nutzen und bereits in die Konzeption einfließen zu lassen.
- 50) Digitale Spiele sind keineswegs zwangsläufig mit eingeschränkter Bewegung verbunden. Dennoch sind ausgleichende Bewegungseinheiten zu bedenken.

Spiel und Spiele

Wesensmerkmale des Spiels

- 51) Die Spieltheorie und die Wesenszüge des Spiels haben direkten Einfluss auf die Spielpraxis und sollten daher wiederkehrend berücksichtigt werden.
- 52) Spiel und Lernen sind eng miteinander verbunden. Anleitende sollten sensibel und kritisch nach möglichen Schnittstellen suchen.
- 53) Spielerisches Lernen ist intrinsisch motiviert. Bei von außen definierten Lernzielen müssen spielerische Methoden überprüft werden.
- 54) Spiel benötigt zu seiner Entfaltung einen Schutzraum. Anleitende sollten diesen bereitstellen und absichern.
- 55) Die in der Als-Ob-Situation durchlaufenen Prozesse dürfen nicht nach Regeln realer Situationen sanktioniert werden.
- 56) Fehler sind im Sinne des Spiels Angebote und Anlass zur Veränderung. Sie sind demnach nicht negativ besetzt und werden nicht über das Spiel hinaus beurteilt.
- 57) Anleitende sollten das Spiel wertschätzen, indem sie die Grenzen seiner Einsatzfähigkeit erkennen.
- 58) Spiel als Belohnung für Pflichterfüllung verkennt die in ihm liegenden Potenziale und trennt letztlich Spiel und Bildung voneinander.

Spielformen

- 59) Die Wahl der verwendeten Spiele und Spielformen hängt von den Projektzielen ab.
- 60) Die verwendeten Spiele sollten für die Zielgruppe anschlussfähig sein.
- 61) Die Wahl der Spiele hängt auch von der zur Verfügung stehenden Technik ab. Diese sollte entsprechend vorbereitet und überprüft werden.
- 62) Die Spielleitung sollte sich mit den eingesetzten Spielen in sämtlichen Aspekten gut auskennen und auf Probleme reagieren können.
- 63) Persönliche Vorlieben der Anleitenden für bestimmte Spiele dürfen zwar nicht dominieren, sind jedoch in vielen Aspekten zweckdienlich und empfehlenswert.
- 64) Spiele können, aber müssen nicht zwingend für den Einsatz in Bildungsprozessen konzipiert sein.
- 65) Trotz einer pädagogischen Rahmung ist die Auffassung und Gewichtung der ludisch-narrativer Ebenen von der Interpretation der Spielenden abhängig.

Flow-Erlebnisse

- 66) Flow-Erleben benötigt umfangreiche Ressourcen. Werden derartige Erlebnisse angestrebt, gilt es, die entsprechenden Bedingungen herzustellen.
- 67) Spiele und Schwierigkeitsgrade sind anzupassen. Auch die unterschiedliche Spielerfahrung der Teilnehmenden kann den Flow beeinträchtigen.
- 68) Kommt es zu Flow-Erlebnissen, kann dies den weiteren Verlauf des Projektes stark beeinflussen. Spielleitende geben dabei zum Teil Kontrolle ab.

Antagonistische und kooperative Spielprinzipien

- 69) Aus pädagogischer Perspektive sind kooperative Spiele zu befürworten. Kompetitive Spiele sind im Freizeitverhalten dominierend und zu berücksichtigen.
- 70) Die Spielleitung sollte entwicklungspsychologische Prozesse der Teilnehmenden bei der Wahl der Spielmodi berücksichtigen.
- 71) Bei Wettbewerbsspielen ist die Benachteiligung von Verlierer*innen zu vermeiden oder zu kompensieren.
- 72) Unabhängig von der Wahl der eingesetzten Spiele ist das Projekt insgesamt zwar als Spiel gestaltbar, jedoch als kooperativ anzusehen.

Spielprozess und Spielausgang

- 73) Der Schwerpunkt von medienpädagogischen Projekten liegt in der Prozessorientierung. Die Ausrichtung auf ein Projektergebnis kann förderlich wirken.
- 74) Wird ein Produkt erstellt, sollten Anleitende die Erwartungen der Teilnehmenden an das Produkt mit den vorhandenen Möglichkeiten abgleichen.
- 75) Auch wenn produktorientiert agiert wird, müssen Schwierigkeiten, Hindernisse und selbst das Nichterreichen des Ziels eingeplant werden.
- 76) Arbeitsergebnisse bieten Anlass, die Schwerpunkte des Projektes einem weiteren Kreis zugänglich zu machen.

Zielgruppen, Teilnehmende und Gruppenprozesse

Vorerfahrungen von Teilnehmenden

- 77) Obwohl Projekte auf vorgefertigten Konzepten beruhen und Kompetenzziele verfolgen, dürfen sie die Vorerfahrungen der Teilnehmenden nicht außer Acht lassen.
- 78) Die direkteste Methode, um von den Vorerfahrungen der Teilnehmenden Kenntnis zu erlangen, ist das gezielte Fragen, meist in der Vorstellungsrunde.
- 79) Kenntnisse über den Erfahrungsstand der Teilnehmenden sollten zur methodisch-didaktischen Anpassung des Konzepts führen bzw. darin Raum finden.
- 80) Fallen sehr große Unterschiede der Vorerfahrungen innerhalb einer Gruppe auf, muss die Anleitung darum bemüht sein, diese zumindest ansatzweise auszugleichen.
- 81) Anleitende sollten Selbsteinschätzungen durch Beobachtung überprüfen. Differenzen zwischen Selbst- und Fremdwahrnehmung sind Anlass für Reflexion.

Einfluss auf gruppendynamische Prozesse

- 82) Spiel- und medienpädagogische Projekte vollziehen sich fast immer in Gruppenarbeit. Anleitende müssen die Dynamik der Gruppe berücksichtigen.
- 83) Die Wahl geeigneter Spiele kann dazu beitragen, dass sich Teilnehmende rasch als Gruppe verstehen.
- 84) Anleitende können die Bildung eines Gruppengefühls fördern, indem sie Gelegenheit bieten, Kennzeichen von Gruppen zu definieren.
- 85) Die Zugehörigkeit zu einer Gruppe sollte, wenn möglich, freiwillig erfolgen. Es bieten sich zahlreiche spielerische Methoden an.
- 86) Teil des Spielprozesses zu sein hat Vorteile, um mit den Teilnehmenden auf Augenhöhe zu agieren.

Gender & Diversität

- 87) Die Anleitung sollte hinsichtlich der Teilnehmenden auf den Abbau von Ungleichbehandlungen hinwirken. Auch stereotype Spielfiguren sind zu berücksichtigen.
- 88) Anleitende müssen ihre Rollenvorstellungen überprüfen und durchdenken, inwieweit diese bei der Projektplanung und -umsetzung Einfluss nehmen könnten.
- 89) Sprachlich gilt es sowohl im direkten Kontext als auch bei der Ausschreibung von Projektangeboten keine Teilnehmenden auszuschließen.
- 90) Rollenbilder in Spielen können insofern thematisiert werden, dass Teilnehmende sich über deren narrative Vereinfachung im Klaren sind.
- 91) Die Möglichkeit, mittels selbst erstellter Avatare in spielerischen Austausch mit anderen Menschen zu treten, erlaubt Rollen probierhalber einzunehmen.

Inklusion

- 92) Thematiken im Kontext der Inklusion werden in der Mehrheit medienpädagogischer Projekte bisher zu wenig berücksichtigt.
- 93) Anleitende sollten sich im Vorfeld über die Zielgruppe erkundigen und entsprechende Bedarfe in der Vorbereitung einplanen.

- 94) Es gehört zur Professionalität, die Grenzen seiner Handlungsfelder definieren zu können. Unter Umständen mag eine interdisziplinäre Anleitung sinnvoll sein.
- 95) Besondere Sensibilität sollte die Spielleitung hinsichtlich traumatischer Lebensereignisse aufbringen.
- 96) Kulturelle Unterschiede sollten nicht vermieden, sondern können zum Anlass genommen werden, neue Blickwinkel einzunehmen.
- 97) Für Menschen mit Benachteiligungen ist oftmals die Teilhabe an Spielen erschwert. Bei digitalen Spielen kann dies mit innovativen Geräten ausgeglichen werden.
- 98) Spiele greifen Themen ihrer Epoche auf. Die Spielleitung kann Teilnehmenden dazu verhelfen, das Spielen in einen gesamtgesellschaftlichen Kontext zu verorten.

Spieler*innentypen

- 99) Computerspieler*innen sind keine homogene Gruppe. Zudem sind nicht nur aktive Spieler*innen Zielgruppe medienpädagogischer Projekte.
- 100) Unterschiedliche Auffassungen und Vorlieben haben direkten Einfluss auf die Wahl der angebotenen Spiele und somit auf das Konzept der Anleitung.
- 101) Die Spieler*innenrollen können sich auf die Gruppendynamik auswirken. Die Spielleitung kann auf bestimmte Fähigkeiten der Teilnehmenden aufbauen.

Kompetenzen, Wirkungen und Effekte

Formulierte Bildungsziele

- 102) Anleitende sollten ihre Bildungsziele im Vorfeld eines Projektes definieren und Abläufe auf die Erreichung dieser Ziele abstimmen.
- 103) Klare und nachvollziehbare Bildungs- bzw. Kompetenzziele dienen Auftraggebenden als Legitimation und Qualitätskriterium der Spiel- und Medienpädagogik.
- 104) Teilnehmende können und sollten nach Möglichkeit Einfluss und Mitbestimmung auf die Ziele eines Projektes haben. Ideal sind selbstgesteckte Ziele.
- 105) Anleitende sollten sich über ihre Auffassung von Bildung bewusst sein. Entsprechend werden sich Unterschiede in den verfolgten Kompetenzbereichen ergeben.
- 106) Bildungsziele zu formulieren muss nicht bedeuten, bekannte oder anerkannte Normative beizubehalten. Innovative Impulse sind wünschenswert.

Transparenz der Methoden

- 107) Wenn möglich sollten Anleitende die Teilnehmenden in die Formulierung der Zielvorstellungen des Projektes involvieren.
- 108) Wie transparent die Hintergründe einzelner Methoden im Vorfeld kommuniziert werden, hängt maßgeblich mit dem Ablauf der jeweiligen Methode zusammen.
- 109) Anleitende sollten die Selbstbildungsfähigkeiten der Teilnehmenden berücksichtigen und ihre Anleitung im Sinne einer Beratungsleistung reflektieren.
- 110) Obwohl Anleitende Bildungsziele definieren sollten, bedeutet das Nichterreichen oder die Modifikation des Ziels nicht zwangsläufig ein Scheitern des Projektes.
- 111) Anleitende sollten die Beziehungsebene zu ihren Teilnehmenden nicht dadurch gefährden, dass sie diesen die Bildungsabsichten des Projektes verschweigen.

Schnittstellen zu anderen Formen der Kulturellen Bildung

- 112) Ausgehend von der Lebenswelt der Teilnehmenden müssen Anleitende überprüfen, welche Methoden für die entsprechenden Ziele am besten geeignet sind.
- 113) Innerhalb von spiel- und medienpädagogischen Projekten ergeben sich oft zahlreiche Schnittstellen zu anderen Disziplinen der Kulturellen Bildung.
- 114) Bei der Auseinandersetzung mit mehreren Disziplinen der Kulturellen Bildung werden Gemeinsamkeiten und Spezialisierungen offenbar.
- 115) Anleitende sind dazu aufgerufen, sich in weiteren Disziplinen fortzubilden oder/und für Projekte zusätzliche Fachleute hinzuzuziehen.

Förderung von Kompetenzbereichen durch digitale Spiele

- 116) Anleitende sollten definieren, welche Fähigkeiten und Kompetenzen sie explizit fördern wollen. Entsprechend ändern sich Methoden und Konzepte.
- 117) Sozial-, Personal- und Methodenkompetenzen werden in der Spiel- und Medienpädagogik häufiger gefördert als Sachkompetenzen.
- 118) In formalen und non-formalen Bildungsangeboten sollten Anleitende mit Teilnehmenden über informelle Bildungsprozesse sprechen und diese anregen.

Evaluation der Wirkungen, Effekte und Zielstellungen

- 119) Anleitende sollten ihre Zielstellungen im Nachgang überprüfen und die ihrerseits erwünschten Effekte und Wirkungen kontrollieren.
- 120) Evaluation bezieht sich nicht allein auf die Teilnehmenden. Auch die Anleitenden sollten sich und ihre Methoden überprüfen, anpassen und weiterentwickeln.
- 121) Im Idealfall können externe Beobachter*innen Anleitenden Feedback geben. Bei Teamarbeit können sich Anleitende gegenseitig Rückmeldungen geben.
- 122) Anleitende sollten in der non-formalen Bildung hinsichtlich der Kompetenzgewinne auf Selbstreflektion bauen. Fragetechniken können unterstützend wirken.
- 123) Evaluation benötigt Ressourcen, welche Anleitende bereits bei der Projektkonzeption und ggf. Projektfinanzierung beachten und einplanen sollten.

Haltungen und Qualifikationen

Erfahrungen und Qualifikationen

- 124) Anleitende sollten überprüfen, welche Einstellung sie zu Werten, Normen, Ethik und Moral im Hinblick auf Bildung haben.
- 125) Anleitende handeln vorbildhaft und können Menschen konstruktiv beeinflussen, indem sie sie zum eigenständigen Denken und Handeln anregen.

- 126) Zwingend nötig für die medienpädagogische Praxis sind die Bereitschaft, die Offenheit und die Freude, mit Menschen in einen intensiven Austausch zu kommen.
- 127) Umfangreiches Wissen, gesellschaftspolitische Beteiligung, Methodenvielfalt und Flexibilität werden als wesentliche Voraussetzungen beschrieben.
- 128) Trotz der Komplexität des digitalen Spiels dürfen Anleitende nicht den Rückbezug auf (sozial-)pädagogische oder spieltheoretische Grundlagen verlieren.
- 129) Neben einer Ausbildung, die im Idealfall (sozial-)pädagogische Grundlagen vermittelt, benötigen Anleitende umfangreiche Praxiserfahrungen.
- 130) Interdisziplinäres Denken und die Bezugnahme auf andere Professionen ergänzen das Spektrum und ermöglichen zielgruppengerechtes Handeln.

Umgang mit persönlichen Spielerfahrungen

- 131) Umfangreiche Erfahrungen mit dem eingesetzten Medium sind keine zwingenden Voraussetzungen für die Praxis, bringen jedoch zahlreiche Vorteile mit sich.
- 132) Eigene Spielerfahrungen erlauben kommunikative Brücken, ermöglichen gemeinsame Spielerlebnisse und stärken die Beziehungsebenen.
- 133) Anleitende sollten ihre persönliche Spielleidenschaft im Projektkontext hinter die Zielstellung des Konzeptes und die Belange der Teilnehmenden zurückstellen.
- 134) Eine aktive Spielbeteiligung von Anleitenden sollte didaktisch begründet stattfinden. Dabei muss die Dynamik der Gruppe berücksichtigt werden.
- 135) Innerhalb der Spieldynamik bleiben Anleitende Vorbilder. Dies gilt für das kommunikative Miteinander als auch für den Umgang mit Sieg und Niederlage.

Fehler in der Anleitung

- 136) Fehler in Lernprozessen sollten nicht vermieden werden oder zu Druck und somit zur Behinderung von Erfahrungen und Lernprozessen führen.
- 137) Anleitende sollten trotz Offenheit, Neugier und Begeisterungsfähigkeit eine zu starke emotionale Beteiligung vermeiden.
- 138) Teilnehmende sollten möglichst gleich behandelt werden. Unterschiede in der Beziehungsebene dürfen keinesfalls zu verschiedenen Privilegien führen.
- 139) Die Balance von Nähe und Distanz zu Teilnehmenden gilt es im Sinne der Sozialen Arbeit auszuhandeln und einzuhalten.
- 140) Anleitende begleiten den Projektverlauf. Sie dürfen nicht permanent die Kontrolle der Gruppe übernehmen und dabei eigenständige Prozesse behindern.
- 141) Medienpädagog*innen sollten nicht vom Medium ausgehen, sondern die Bedarfe der Teilnehmenden bzw. die Projektziele im Fokus sehen.

Selbstverständnis und Rollenbild

- 142) Medienpädagog*innen sollten eine gemeinschaftliche Basis über Voraussetzungen, Zielvorstellungen, Werte und Normen sowie Traditionen finden.
- 143) Über eine solche geistige Gemeinschaft können Standards in der Aus-, Fort- und Weiterbildung sowie Forderungen an die Bildungspolitik formuliert werden.
- 144) Das Rollenbild und Selbstverständnis von Medienpädagog*innen ist insbesondere durch ihre pädagogische und dialogische Ausrichtung gekennzeichnet.
- 145) Das Berufsbild von Medienpädagog*innen ist geprägt von Konzeption, Beziehungen, Gestaltung, Kreativität, Flexibilität, Transfer, Verantwortung und Spiel.
- 146) Medienpädagog*innen profitieren von verschiedenen Disziplinen und entfalten einen großen Teil ihrer Wirksamkeit in interdisziplinären Teams.
- 147) Eine bildungspolitische Legitimation verläuft sowohl über die Qualität ihrer Arbeit als auch über ihre Selbst- und Außendarstellung.
- 148) Zur Rolle von Medienpädagog*innen gehört es, ihre Spiel- und Medienbiografie kritisch zu reflektieren.
- 149) Lebenslanges Lernen, Weiter- und Fortbildungen sowie Interesse an aktuellen Dynamiken der Spielszene sind unabdingbar.