

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Literaturempfehlung

Monika Altena: Angesagter Treffpunkt für alle Generationen. Das >>Spielfeld<< in der Stadtbibliothek Sterkrade lockt neue Besucher. In: BuB 69 11/ 2017, S. 622ff.

Günther Anfang, Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Kati Struckmeyer (Hrsg.): wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. kopaed, München 2015
ISBN 978-3-86736-166-8

Leonie Bär und Bern Schmid-Ruhe: Zock dich ins Wochenende. Die Stadtbibliothek Mannheim entwickelt ein vielfältiges Gaming-Angebot. In: BuB 69 11/ 2017, S. 611

Christoph Deeg: Spielt ihr Narren! Möglichkeiten für Bibliotheken durch Gaming und Gamification. In: BuB 69 11/ 2017, S. 596ff.

Christoph Deeg: Gaming und Bibliotheken. Walter de Gruyter GmbH, Berlin/ Boston 2014 (ISBN 978-3-11-031271-3)

Fachstelle Öffentliche Bibliotheken NRW (Hrsg.): Mein Weg in die Welt der Games – Warum Gaming in Bibliotheken? Online im Internet: <https://oebib.wordpress.com/2019/08/01/mein-weg-in-die-welt-der-games-warum-gaming-in-bibliotheken/>

Fachstelle Öffentliche Bibliotheken NRW (Hrsg.): Mein Weg in die Welt der Games – Erste Schritte auf unbekanntem Terrain. Online im Internet: <https://oebib.wordpress.com/2019/08/02/mein-weg-in-die-welt-der-games-erste-schritte-auf-unbekanntem-terrain/>

Fachstelle Öffentliche Bibliotheken NRW (Hrsg.): Generation Gaming. Online im Internet: <https://oebib.wordpress.com/2018/02/05/generation-gaming/>

Fachstelle Öffentliche Bibliotheken NRW (Hrsg.): Gaming zur Steigerung der Medienkompetenz. Online im Internet: <https://oebib.wordpress.com/2018/02/05/gaming-zur-steigerung-der-medienkompetenz/>

Fachstelle Öffentliche Bibliotheken NRW (Hrsg.): Gaming und Gamification – Impulse für Bibliotheken. Online im Internet: <https://oebib.wordpress.com/2017/04/18/gaming-und-gamification-impulse-fuer-bibliotheken/>

Fachstelle Öffentliche Bibliotheken NRW (Hrsg.): “Lasset die Spiele beginnen!” – Gaming im Münsterland. Online im Internet: <https://oebib.wordpress.com/2015/11/11/lasset-die-spiele-beginnen-gaming-im-muensterland/>

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Literaturempfehlung

Thomas Feibel: Kein leichtes Spiel in Bibliotheken. Aktuelle Entwicklungen bei Spielkonsolen, Apps und Kindersoftware. In: BuB 69 11/ 2017, S. 600ff.

Shannon Hain und Andreas Mittrowann: Gaming in Bibliotheken. Ergebnisse einer aktuellen Online-Befragung. In BuB 69 11/ 2017, S. 612ff.

Holger Herzog, Marlen Korn und Anja Zimmermann: Regeln für das Spielen in Bibliotheken. Das gilt es zu beachten, wenn digitale Spiele in öffentlichen Räumen angeboten werden. In: BuB 69 11/ 2017, S. 616f.

Bianca Hochstein und Romy Topf: Mit Gaming wird die Bibliothek zum Erlebnisraum. E-Sport-Events eröffnen neue Chancen – bergen aber auch einige Risiken / Plädoyer für eine offene Diskussion. In: BuB 69 11/ 2017, S. 618

Mark Robin Horn: Die wollen nur spielen? Digitale Spiele (Games) in öffentlichen Bibliotheken. In: Bibliotheksforum Bayern 11/ 2017, S. 170ff.

Svenja Isken und Mariska Feil: Eine Quelle an Inspiration und Bestärkung. Der Besuch der Gamescom lohnt sich – auch für Bibliothekare / Zwei Kölner Kolleginnen auf Europas größter elektronischer Spielmesse. In: BuB 69 11/ 2017, S. 626ff.

medien+bildung.com: Spielend lernen. 10 innovative Games-Konzepte für Schule und Jugendbildung. (kostenlos bestellbar: <https://medienundbildung.com/shop/>)

Nintendo Switch - Konsolenfunktionen.

Online im Internet: <https://www.nintendo.de/Nintendo-Switch-Familie/Nintendo-Switch/Nintendo-Switch-1148779.html>

Projekt „Ethik und Games“ von „Spielraum“ im Forschungsschwerpunkt „Medienwelten“ am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik (IMM) der TH Köln. Download im Internet: https://www.th-koeln.de/mam/bilder/hochschule/fakultaeten/f01/digitale_spiele_in_der_jugendarbeit_-_beispiele_aus_dem_projekt__ethik_und_games_.pdf

Björn Rodenwaldt: Library goes Gaming. Implementierung einer Gaming Zone in der Stadtbücherei Geretsried. In: Bibliotheksforum Bayern 13/ 2019, S. 34f.

Eva-Maria Urban: Kinder geben den Ton an. TOMMI – Der Deutsche Kindersoftwarepreis wird seit 2008 in enger Zusammenarbeit mit Bibliotheken ermittelt und vergeben. In: BuB 69 11/ 2017, S. 611