

Computer / Computerspiele / Internet

Der Klassiker und immer noch aktuell:

Fritz, Jürgen; Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung, 1997

'Dieses Handbuch soll eine breit angelegte Informationsbasis zum Thema Video- und Computerspiele bieten. Dabei geht es nicht nur um die Spiele selbst, sondern auch um das Umfeld, in dem sie ihre Bedeutung erlangen und ihre Wirkungen entfalten.' (Auszug aus der Einleitung)

Dazu gibt es jeweils einen oder mehrere Beiträge verschiedener Autoren zu den Bereichen

1. Lebenswelt und Computerspiele
2. Wesen und Erscheinungsformen der Computerspiele
3. Computerspiele im Netz
4. Aspekte des Marktes in Dokumenten
5. Gründe für die Faszinationskraft
6. Wirkungen der Computerspiele
7. Aggression, Gewalt und Krieg in Computerspielen
8. Pädagogische Antworten

sowie eine umfangreiche Literatursammlung.

Amt für Kinder, Jugend und Familie der Stadt Köln, Fachstelle Medienpädagogik (Hrsg.): Spiel- und Lernsoftware pädagogisch beurteilt, Zeitschrift erscheint 3-4 mal im Jahr, siehe auch:

www.jukobox.de/~jugendamt

Bahl, Anke: „Zwischen On- und Offline“ – Identität und Selbstdarstellung im Internet. München 1997.

Beinzinger, Dagmar / Eder, Sabine / Luca, Renate / Röllecke, Renate (Hrsg.): Im Wyberspace. Mädchen und Frauen in der Medienlandschaft. Bielefeld 1998.

Busch, Wilfried H.: Internet für Lehrer. Frankfurt/Main 1998.

Erlinger, Hans Dieter (Hrsg.): Neue Medien, Edutainment, Medienkompetenz. Deutschunterricht im Wandel. München 1997.

Feibel, Thomas: Großer Kinder –Software – Ratgeber 2001. Lernen, wissen, Spiel und Spaß! Haar bei München 2000.

(gibt es auch auf CD-Rom mit Demo-Versionen einiger Spiele)

Feibel, Thomas: Der Kinder-Software-Ratgeber. Die besten Multimediaprodukte für Spiel, Spaß und Kreativität. Reinbek bei Hamburg, 2001.

Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim und München 1995.

Galensa, Heike / Warnecke, Vera: „Internet-Guide für die Grundschule“. Mülheim/Ruhr 2001.

Grieser, Harald G. / McCready, Christine: „Lernorte im Internet“ Hilfreiche Adressen für Schule und Unterricht. Mülheim/Ruhr 2001.

Hunold, Gerfried W. / Koziol, Klaus (Hrsg.): Wissen, Spielen, Unterhalten – Einblicke in multimediale Welten. forum medienethik Heft 1/2000. München 2000.

Koziol, Klaus: Leben unter Vorbehalt? Mensch, Gesellschaft und Netzkommunikation. München 2000.

Neuß, Norbert/Michaelis, Carola: Neue Medien im Kindergarten – Spielen und Lernen mit dem Computer. Offenbach: Gabal Verlag 2002

Hans-Jürgen Palme: Computer im Kindergarten. Was Kinder am Computer spannend finden und wie Erzieherinnen damit umgehen können. München 1999.

Papert, Seymour: Die vernetzte Familie. Stuttgart 1998.

Schell / Schorb / Palme (Hrsg.): Jugend auf der Datenautobahn. Sozial-, gesellschafts-, und bildungspolitische Aspekte von Multimedia. München 1995.

Schwab, Jürgen / Stegmann, Michael: „Die Windows-Generation“ – Profile, Chancen und Grenzen jugendlicher Computeraneignung. München 1999.

Wisemann, Raymond: „Hilfe mein Kind surft!“ – Mit Kindern das Internet entdecken. Stuttgart 1999.