

themenschwerpunkt



2 vorschau / impressum

basis

6 Level 1.
Wissenswertes für Erwachsene über
die virtuellen Spielwelten
Heranwachsender

▸ Jürgen Slegers und Tanja Witting

Wissen über Computerspiele und ihre Rolle für Kinder und Jugendliche hilft, mit jungen Spielern ins Gespräch zu kommen und die Diskussion sachlich zu führen.

12 Wie Computerspiele
gerahmt werden.
Impulse zum Blick über den
Tellerrand

▸ Jürgen Fritz

diskussion

14 Regeln sind für'n Arsch.
Wie Spieler spielen

▸ Marco Fileccia

glossar

18 Überblick über verschiedene Genres
von Bildschirmspielen

▸ Jürgen Slegers

praxis

21 Computerspiele als Herausforderung
für Lehrer und Eltern.
Handlungsfelder für die Pädagogik

▸ Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

rezension

25 DVD „Digitale Spielwelten“.
Computer und Videospiele als
Unterrichtsthema

▸ Wolf-Rüdiger Wagner

gewalt

hintergrund

26 Abwärts in der Spirale?
Wirkung von gewalthaltigen
Bildschirmspielen und ihre Nutzung
durch Kinder und Jugendliche

▸ Anne Quarg und Maria von Salisch

hintergrund

30 Jugendmedienschutz.
Informationen zum rechtlichen
Rahmen und zur praktischen
Ausgestaltung

▸ Jürgen Schattmann

praxis

35 Thema Gewalt.
Pädagogische Anregungen für die
Auseinandersetzung mit
problematischen Inhalten in
Computerspielen

▸ Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

sucht

hintergrund

36 Droge Computerspiel?
Gaming zwischen Faszination und
Sucht

▸ Tanja Witting und Jürgen Fritz

praxis

42 Zurück in die reale Welt.
Ansätze zum Umgang mit
suchtähnlichem Spielverhalten

▸ Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

gemeinschaft

hintergrund

44 Wettkämpfe am Computer.
Einblicke in das Phänomen eSport

▸ Ibrahim Mazari und Horst Pohlmann

praxis

46 Spielbegeisterung in der Schule.
Ideen zur pädagogischen Nutzung
von eSport

▸ Ibrahim Mazari und Horst Pohlmann

lernen

hintergrund

48 Spielend lernen?
Lernförderliche Aspekte von
Computerspielen

▸ Arne Busse

praxis

Genius – Im Zentrum der Macht.
Ein Computerspiel als Medium
politischen Lernens

▸ Arne Busse



© C. Smit; Nintendo (Koroinpa); ESL; Cinetext

markt

hintergrund

- 50** Mehr als das Spiel zum Film.
Medienpädagogische Überlegungen
zur Nutzung crossmedialer Angebote
durch Kinder und Jugendliche

▶ André Czauderna

interview

- 54** Computerspiele als Produkt.
Aktuelle Trends und Markt-
perspektiven

▶ Malte Behrmann, Jürg Müller-Lietzkow und
Olaf Wolters im Gespräch mit Winfred
Kaminski

praxis

- 58** Traumberuf Spielentwickler.
Ein Vorschlag zur Beschäftigung mit
dem Berufsfeld Spieleentwicklung

▶ Horst Pohlmann und Jürgen Slegers

literatur

- 59** Über das Heft hinaus.
Literaturempfehlungen zum Thema
Bildschirmspiele

▶ Winfred Kaminski

Liebe Leserinnen, liebe Leser,

dreimal im Jahr finden Sie in „Computer+Unterricht“ „Anregungen und Materialien für das Lernen in der Informationsgesellschaft“ – Unterrichtsbeispiele, Materialien, Erfahrungsberichte aus verschiedenen Schulen und Fächern. Doch während Schulen und Lehrkräfte (oft) noch ihren Weg in die Mediengesellschaft suchen, sind Schülerinnen und Schüler meist schon mittendrin. Allerdings haben die meisten Erwachsenen wenig Einblick in die Mediennutzung von Jugendlichen, nicht selten schlägt Unkenntnis sogar in Unverständnis und Ablehnung um.

Hier setzt „*spezial: jugend+medien*“ an. Mit jeweils der letzten C+U-Ausgabe eines Jahrgangs wollen wir Ihnen die Medienwelt von Jugendlichen aus unterschiedlichen Perspektiven nahebringen. Was machen eigentlich Jugendliche mit Medien? Und: Was machen Medien mit Kindern und Jugendlichen? Wir wollen Ihnen fundierte Einblicke in die Welt von „*jugend+medien*“ bieten und Sie anregen, die Medienwelt der Jugendlichen ein Stück weit in Ihre pädagogische Arbeit hineinzuholen.

Dieses „*spezial*“-Heft zu „*jugend+medien*“ ist einem oft sehr kontrovers diskutierten Thema gewidmet – den Computerspielen. Diese Spiele sind mittlerweile selbstverständlicher Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen – Erwachsene jedoch wissen oft ziemlich wenig über diese virtuellen Welten. Das vorliegende Heft möchte hier Brücken schlagen und vielfältige Einblicke geben. Wir freuen uns, wenn wir Ihnen zum Thema Computerspiele neue Einsichten und Ideen bieten können, und haben auch für Anregungen und Kritik ein offenes Ohr.

Ihre Redaktion

Kurzfassungen unter www.friedrich-verlag.de

Ihre Nummern im Friedrich Verlag:

- ▶ Abo-Service: 0511/40004-151
- ▶ Leserservice: 0511/40004-188
- ▶ Redaktion: 0511/40004-125