

Inhalt

Vorwort	5
1. Einleitung: Praktische Interessen	7
2. Ist-Zustand: Was sind Bildschirmspiele?	8
2.1 Definition	8
2.2 Klassifikation: Spielgenres	9
2.3 Lernanforderungen	9
2.4 Die einzelnen Lerntypen	10
2.5 Die Lernspirale	13
2.6 Bildschirmspiele als Lernherausforderungen	14
2.7 Kognitive und emotionale Bedürfnisse im Spiel	14
2.8 Lerninteressen	15
2.9 Vorwürfe gegen Bildschirmspiele	16
3. Die Realität des Bildschirmspiels vom Jugendlichen und Heranwachsenden in der neueren empirischen Forschung	18
3.1 Zwei Untersuchungen aus neuester Zeit	18
3.2 Die Bedeutung des Bildschirmspiels in der Freizeitplanung ...	20
3.3 Die Gewaltproblematik	21
3.4 Vielspieler	22
3.5 Realitätsverlust – Wissenskluft	24
3.6 Sucht?	25
4. Soll-Zustand: Was ist zu tun?	26
4.1 Urteil und Vorteil – Einfühlungsvermögen und Toleranz	27
4.2 Hilflosigkeit der Helfer	27
4.3 Lernchancen – Lebensbedürfnisse	28
4.4 Kompensation	29

5. Praktische Hilfen	29
5.1 Testfragen: Spielpraxis, Lernchancen und Lebensbedürfnisse	29
5.2 Lehrgangsschema „Bildschirmspiele“	33
Anmerkungen	34
Literaturverzeichnis	35