

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung	1
2 Computer im Kinderzimmer.	5
Wie kommen junge Leute an Computer heran?	7
Was interessiert junge Leute an Computern?	10
Was machen junge Leute am Computer?	12
Wieviel Zeit wird am Computer verbracht?	16
Computer: ein Gesellschaftspiel?	19
Welchen Stellenwert haben Computer in der Freizeit junger Leute?	22
Computer und junge Leute: Quintessenz	26
3 Computer und Spielen	27
Warum sind Computerspiele so anziehend?	29
Welche Arten von Computerspielen gibt es?	38
Was bewirken Computerspiele?	46
Wie können Eltern und Pädagogen mit Computerspielen umgehen?	55
Computer und Spielen: Quintessenz	66

4 Computer und Lernen	67
Wie lassen sich Computer zum Lernen nutzen?	68
Worin unterscheiden sich Lernprogramme? ..	71
Welche Arten von Lernsoftware gibt es?	74
Wie mißt man die Effektivität von Lernsoftware?	87
Was leisten Lernprogramme?	93
Qualitätsmaßstäbe für Lernsoftware.	102
Lernsoftware und Lernmotivation	108
Computer-Lernen in deutschen Schulen	126
Computer und Lernen: Quintessenz	132
 5 Computerfans	135
Fans, Freaks und Hacker	136
Computerspielefans	139
Programmierfans	141
Programmieren: ein Blick hinter die Kulissen	144
Computerfans: Quintessenz	150
 6 Computer: eine Welt für Jungen, keine Welt für Mädchen?	152
Worin unterscheiden sich Mädchen und Jungen am Computer?	153
Woher stammen die Unterschiede?	155
Spezielle pädagogische Angebote für Mädchen	159
Mehr Kreativität am Computer!	165
Vorschläge für Computerprojekte in der Schule und Jugendarbeit	167
Mädchen, Jungen und Computer: Quintessenz	173

7	Schlußfolgerungen und Ausblick.	175
8	Anhang	179
	Checklisten	179
	Weiterführende Literatur	182
	Nützliche Adressen	184
9	Literatur	186
10	Sachverzeichnis.	291