

EINLEITUNG	3
1. MEDIENPÄDAGOGIK	5
1.1. MEDIEN UND MEDIENPÄDAGOGIK	5
1.1.1. MEDIEN.....	5
1.1.2. NOTWENDIGKEIT DER MEDIENPÄDAGOGIK.....	7
1.1.3. MEDIENPÄDAGOGIK.....	8
1.2. BEREICHE DER MEDIENPÄDAGOGIK	9
1.2.1. MEDIENFORSCHUNG.....	9
1.2.2. MEDIENKUNDE.....	11
1.2.3. MEDIENERZIEHUNG.....	12
1.2.4. MEDIENDIDAKTIK.....	12
1.3. ZIELE DER MEDIENPÄDAGOGIK	13
1.3.1. BEWAHREN.....	14
1.3.2. INFORMIEREN.....	14
1.3.3. SENSIBILISIEREN.....	15
1.3.4. AKTIVIEREN.....	15
1.3.5. EMANZIPIEREN.....	15
1.3.6. FUNKTIONALISIEREN.....	16
1.4. AUFGABEN DER MEDIENPÄDAGOGIK	16
1.4.1. AUSWÄHLEN UND NUTZEN VON MEDIENANGEBOTEN.....	17
1.4.2. EIGENES GESTALTEN UND VERBREITEN VON MEDIENBEITRÄGEN.....	21
1.4.3. VERSTEHEN UND BEWERTEN VON MEDIENGESTALTUNGEN.....	24
1.4.4. ERKENNEN UND AUFARBEITEN VON MEDIENEINFLÜSSEN.....	28
1.4.5. DURCHSCHAUEN UND BEURTEILEN VON BEDINGUNGEN DER MEDIENPRODUKTION UND MEDIENVERBREITUNG.....	32
2. INTERNET	35
2.1. INTERNET	35
2.2. INTERNET UND PÄDAGOGIK	36
2.3. INTERNETNUTZER	39
2.4. DIDAKTISCHE INTERNETGESTALTUNG	40
3. COMPUTERSPIELE	47
3.1. COMPUTERSPIELE	47
3.2. COMPUTERSPIELE UND LERNEN	50
3.3. COMPUTERSPIELGENRES	52
3.4. COMPUTERSPIELNUTZER	57
3.5. COMPUTERSPIELE UND INTERNET	60
3.6. EIN EXKURS: COMPUTERSPIELE, ELTERN UND PÄDAGOGEN	62

4. DAS PROJEKT „VIRTUELLES JUGENDZENTRUM“	67
4.1. PROJEKTBESCHREIBUNG	67
4.2. EINBINDUNG DES INTERNETANGEBOTES ZUR THEMATIK COMPUTERSPIELE	70
5. MEDIENPÄDAGOGISCHES INTERNETANGEBOT FÜR JUGENDLICHE ZUR THEMATIK COMPUTERSPIELE	73
5.1. BAUSTEIN 1: COMPUTERSPIELINFORMATIONEN UND ALTERNATIVVORSCHLÄGE	73
5.2. BAUSTEIN 2: MEDIENFORSCHUNG ZUR THEMATIK COMPUTERSPIELE	78
5.3. BAUSTEIN 3: MEDIENGESTALTUNG VON COMPUTERSPIELEN	84
5.4. BAUSTEIN 4: KREATIVER UMGANG MIT COMPUTERSPIELEN	91
5.5. BAUSTEIN 5: TALKING ABOUT - DISKUSSIONEN RUND UM COMPUTERSPIELE	99
DANKSAGUNG	105
ANHANG	107
LITERATURVERZEICHNIS	147