Inhaltsverzeichnis

Vorwort und Danksagung

1 Motive für das Spiel in virtuellen Welten und Vorschläge für einen pädagogischen Umgang damit 8
Olaf Jantz

1 Alternativen zum Spiel und zur virtuellen Realität 10
2 Alternative Spiele und Erhöhung der Anforderungen 11
3 Kreativität und Spiel mit den bevorzugten Spielen 12
4 Werte, Normen, Regeln und Gemeinsamkeiten verhandeln 12
5 Spieler als Fortbildner 13
6 Reflexion beim Spielen 14
Literatur 15

2 Faszinationskraft von Bildschirmspielen - Spieldynamik und Atmosphäre 18
Stefan Wesener

2 Einleitung 18
2 Spielanlässe 19
3 Die Auswahl des Bildschirmspiels 20
3.1 Abspielgeräte und Marktangebot von Bildschirmspielen 20
3.2 Der Antrieb des Spielers 22
4 Die Faszinationskraft von Bildschirmspielen 25
4.1 Die Spielmechanik und Spielregeln 25
4.2 Das Bildschirmspiel und die Belohnung 27
4.3 Die Bedeutung der Atmosphäre in Bildschirmspielen 27
5 Spielmechanik, Atmosphäre und Transfer 29
Literatur 31

3 Wie nutzen Lehrer das Internet in der Grundschule? Ergebnisse aus einer empirischen Studie 32
Christine Feil

1 Kontext der Befragung der Grundschullehrkräfte 32
2 Informationen zur Durchführung der Befragung 33
3 Informationen zu den befragten Lehrkräften 34
4 Ergebnisse im Überblick 36
4.1 Gesellschaftspolitische Bewertungen des Internets in der Grundschule 36
4.2 Rahmenbedingungen: Internetzugang und Computeranzahl 37
4.3 Häufigkeit und Frequenz des Interneteinsatzes 38
4.4 Didaktik und Methodik des Interneteinsatzes 39
4.5 Lehr- und Lernziele der Internetarbeit und ihre Erreichbarkeit 40
4.6 Erwerb von Internetkompetenzen nach Jahrgangsstufen 41
4.7 Chancen und Grenzen des Interneteinsatzes für die Lehrkräfte 43
4.8 Kollegialer Austausch innerhalb der Schule 45
4.9 Kinder- und Jugendmedienschutz 46

4.10 Elternarbeit 47
4.11 Berufliches Netzwerk 47
5 Konsequenzen 50
Literatur 54

4 Konzept für einen Elternabend: Starke Eltern – Starke Kinder 56

Susanne Lehner

5 Online – zwischen Faszination und Sucht 68

Hubert Poppe