

Inhaltsverzeichnis

<i>1. Lesen lernen</i>	9
Lesevoraussetzungen	9
Wortschatz, Aufmerksamkeit und Regeln	11
Kurz- und Langzeitgedächtnis	12
Visuelle Diskriminierung	14
Vorbereitung auf das Lesen	15
Spielerischer Leseanfang und auditives Bewußtsein	15
Unbewußte kognitive Prozesse	17
Dyslexie	19
Die linke und die rechte Gehirnhälfte	21
Lesen als geistiger Prozeß	22
Eine zu starke Symmetrie	23
Begreifendes Lesen	24
Das Lesen von Schriftzeichen	25
<i>2. Das Schreibenlernen</i>	27
Schreibvoraussetzungen	28
Ein natürliches Schema	29
Buchstabenformen	31
Die Strichstruktur	32
Steuern und Korrigieren	33
Bewegungsschema	34
Abruf und Ausführung	36
Linkshändigkeit	37
Schreibstörungen	38
Sinnvolles Schreiben	39
<i>3. Logisches Denken, Rechnen und Mathematik</i>	42
Das Stadium der konkreten Operationen	43
Invarianz, Klassifikation, Reziprozität, Relativität	45
Meßbare Wirklichkeit	47
Zahlenverständnis	48
Rechenaufgaben	50
Dyskalkulie	52
Geschlechtsunterschiede	53
Geld	54

4. <i>Lernen lernen</i>	58
Ein Rückblick auf die Geschichte	58
Motivation und Kompetenz	60
Leistungsmotivation und Versagensangst	63
Funktionalität und Zusammenarbeit	64
Lernfähigkeit	65
Intelligenz	67
Allgemeine und spezifische Intelligenz	69
Dreiteilige Intelligenz	70
Hochbegabt	72
Aufmerksamkeit und Konzentration	75
Metagedächtnis: Lernstrategien oder Gedächtnisstrategien	78
Metakognition	82
Die Rolle des Lehrers	83
Grundformen des Lernens	85
Pädagogische Psychologie in Rußland	87
5. <i>Kinderbücher</i>	90
Die Entstehung des guten Geschmacks	92
Situationserkennung oder Horizonterweiterung	94
Gute und schlechte Kinderbücher	95
Die Vorliebe für bestimmte Bücher	97
Der Schwierigkeitsgrad der Sprache und der Struktur	98
Märchen	99
6. <i>Die Fernsehwelt</i>	103
Leben aus zweiter Hand	104
Die Technik	105
Fernsehen und Lesen	107
Dramatische Formen	109
Warum lieben Kinder das Fernsehen?	110
Einfluß des Fernsehens – Wodurch?	111
Gewalt	113
Geschlechtsstereotypen	116
Pro-soziale Programme	118
7. <i>Computerkinder</i>	120
Video- und Computerspiele	121
Merkmale	121
Selbst Programmieren	124
Einflüsse auf die Denkentwicklung	126
Die genaue Untersuchung eines Einzelfalls	128
Der Einfluß auf die emotionale Entwicklung	131
Computer in der Schule	133
Computergestützter Unterricht	134
Computersprachen	136
Erwartungen und praktische Erfahrungsberichte	137
Lernresultate	139

8. <i>Normen und Werte</i>	141
Moralisches Mitgefühl (Empathie)	142
Nachdenken über Moral	144
Moralisches Abwägen	148
Moralisches Verhalten	149
Aggression	150
Viel Ärger und Zorn	151
Geringe Selbstbeherrschung	154
Geschlechtsunterschiede	155
Intervention	156
9. <i>Klassenkameraden</i>	158
Soziale Kognition	158
Wahrnehmen und Wissen	159
Fühlen und Beabsichtigen	161
Soziale Perspektive	164
Altersgenossen	165
Die Gruppe	169
Beliebtheit	172
Freundschaft	173
Das andere Geschlecht	176
Der Lehrer und die Lehrerin	177
Klima in der Klasse	179
Klassenmanagement	180
Ausländische Schüler und ihre Eltern	182
Erwartungen	183
10. <i>Selbständig werden</i>	186
Kompetenz und Selber-können (Mastery)	186
Locus of Control	188
Gelernte Hilflosigkeit	191
Intrinsische oder extrinsische Leistungsmotivation	192
Fähigkeit zur Selbsthilfe	194
Selbstvertrauen und Selbstbild	196
Optimismus als Lebenshaltung	197
11. <i>Kindersorgen</i>	200
Unverletzlich?	201
Blamagen	203
Ein Fragebogen	204
Ausgelacht werden	205
Ausgeschlossen werden	207
Ein auffallender Name	208
Das Äußere	210
Schikanieren	212
Bettnäßer	213
Krieg	213

<i>12. Zu Hause</i>	215
Die Familie als Kollektiv	215
Familienökologie	217
Berufstätige Mutter	218
Arbeitslose Väter	220
Scheidung	222
Alleinerziehende Elternteile	225
Stiefeltern	227
Das Verhältnis zwischen den Ehepartnern	229
Geschwister	230
Die Erziehung	231
Geschlechtsidentität	232
<i>Literatur</i>	235
<i>Personenregister</i>	250
<i>Sachregister</i>	253