

Inhalt

Einleitung	7
Ulf Neumann Prävention: Zauber oder Leerhülse? Über Bildung und Rahmenbedingungen in Jugendhilfe und Schule	9
Thomas Rathgeb Die Medienwelt von Jugendlichen – Ergebnisse der JIM-Studie 2009	22
Paul R. Hilpert Wege zur Vermittlung von Medienkompetenz durch aktive Medienarbeit in Schulen	34
Martin Lorber Wider den medialen Analphabetismus Verstehen als Voraussetzung für einen kritischen und angemessenen Umgang mit neuen Medien – Medienpädagogik in Schule und Jugendhilfe	45
Walter R. W. Stauffer Jugendliche und die Faszination von Sozialen Netzwerken	54
Thomas Jäger / Julia Riebel Cyberbullying im Fokus medienpädagogischer Aktivitäten	68
Arnfried Böker Knack den Code Das Thema «Multimedien Handy» und Gewaltdiskussionen unter die Lupe genommen	82
Marcus Lüpke Gewaltprävention und Neue Medien Vom Pausenkonflikt zur aktiven Medienerziehung	92

Markus Dange

Pädagogische und rechtliche Aspekte der Gestaltung
von Schulhomepages als Transportmedium schulischer Arbeit
vor dem Hintergrund der Medienpädagogik 104

Meike Isenberg

Spiel, Spaß und Verantwortung: Computerspiele und virtuelle
Welten als Herausforderung für Eltern und Pädagogen.
Eine exemplarische Vorstellung medienpädagogischer
Projekte und Forschungsaktivitäten der Landesmedienanstalten 113

Wolfram Hilpert

Faszination Computerspiele
Hintergründe und Fakten zum Themenbereich «virtuelles Spielen» 126

Daniel Heinz / Torben Kohring

Quest in Mittel-Mühlheim: Gaming meets LARP 136

Marcus Lüpke / Susanne Eberlei

Computerspiele, Interview und Analyse
Die Gamer-Generation aktiv im Unterricht 147

Ulrich Dannenhauer

«Vorsicht Bildschirm»?
Digitale Medien und Media Literacy im Englischunterricht
der Sekundarstufen I und II 159

Martin Pinkerneil

Leinen los nach Digitalien – Oder:
Warum ich mir keine großen Sorgen mache 171

Autorinnen und Autoren

174