

---

## Inhalt

<b>Vorwort</b>	5
<b>Einführungen</b>	13
<i>Bernd Schorb</i> Herausforderungen für die Medienpädagogik im Horizont 2000	14
<i>SPoKK</i> Von @ bis Zett - ein aktuelles Alphabet	21
<i>Eike Hebecker</i> Big Mother is watching you	34
<i>Wolfgang Zacharias</i> Auf der Suche nach einer pädagogisch akzentuierten "Medienökologie" zwischen "senses & cyber"	50
<b>Analysen &amp; Reflexionen</b>	83
<i>Wolfgang Bergmann</i> Egozentrik und Wunschbilder	84
<i>Jürgen Barthelmes</i> Mediengebrauch in den Familien	100
<i>Cornelia Gräsel</i> Lernen im virtuellen Erlebnispark?	120
<i>Jürgen Schwab/Michael Stegmann</i> Soziale Determinanten jugendlicher Computeraneignung	128
<i>Monika Fleischmann/Wolfgang Strauß</i> Murmuring Fields, oder: Ein Raum, möbliert mit Daten	147

<b>Praxis &amp; Projekte</b>	165
<i>Jürgen Ertelt</i> “Konnekt! Stand der Dinge” und “Klingklangklong”	166
<i>Andreas Lange</i> Tokyo Techno Tourism	172
<i>Michael Lange</i> “Alice im Cyberland”	175
<i>Marc Köster</i> www.kinderpolitik.de	178
<i>Birgit Bachmann</i> Blinde Kuh	181
<i>Anke Hildebrand/Mane Huchler/Kristina Schrottka</i> 3DIMENcity - Die Mitmachstadt für Kinder im Internet	184
<i>Angelika Bauer/Wolfgang Zacharias</i> Was ist KOBIS? Auf dem Weg zum Münchner Bildungsserver KOBIS MUC	191
<i>Günther Anfang/Andreas Hedrich</i> StarNet - ein medienpädagogisches Projekt im Internet	200
<i>Claudia Thiele</i> Mini-München online	206
<i>Evelyn Knecht</i> Spielen ist Megabyte	220
<i>Hans-Jürgen Palme</i> MULA - Multimedialandschaften für Kindertagesstätten	227
<i>Günther Anfang/Natasa Basic</i> xTrakt – Das erste virtuelle Jugendzentrum	232
<i>Angelika Bauer</i> Die PA/SPIELkultur multimedial und im Netz: “SuperSpace”, Playset, KIDIMU ...	243

Inhalt	11
<b>Special</b>	251
Welche Software braucht die Kunst- und Kulturpädagogik?	
<i>Ernst Wagner</i>	252
Welche Software braucht die Kunst- und Kulturpädagogik? Zur Einführung	
<i>Waltraud Winter</i>	254
Multimedia im Unterricht	
<i>Antje Steinke</i>	260
Produktbeschreibung der CD-ROM „Bildende Kunst“	
<i>Karl-Heinz Eden</i>	267
Struktur und Screen-Design am Beispiel der CD ROM „Max Beckmann“	
<i>Ernst Wagner</i>	276
Eroberung des Raums - das Renaissance-Projekt	
<b>Diskurs &amp; Perspektive</b>	285
<i>Wolfgang Zacharias</i>	286
Dieter Baacke und Hartmut von Hentig im Gespräch - Ein nachträglicher Bericht	
<b>Anhang</b>	309
Ein Dokument der 80er Jahre - Medienpädagogische Thesen der Pädagogischen Aktion München (1987)	310