

V.I.P.J.A. 09

RELOADED

Jugend.medien.gesellschaft



Multimedialounge

Videobeiträge

Videoclips

Wie es einst begann! – Videoclip zum Thema Europa!

Die Kids aus dem Jugendzentrum Großfeldsiedlung beteiligten sich am Videoclip Wettbewerb „f*** it“ (<http://www.film-it.at>) und setzten sich dabei medial mit der europäischen Union auseinander. 27 Kinder und Jugendliche haben dabei ihre schauspielerischen Fähigkeiten unter Beweis gestellt!

Dauer: 3'46''

Selina Englmayer

s.englmayer@jugendzentren.at

0676/897 060 344

Jugendzentrum Großfeldsiedlung „Nautilus“

tricky girls/Animationen

Trickfilm-Kurzclips gestaltet von Mädchen beim MädchenKultur- Festival und im Jugendzentrum Alsergrund.

Dauer: 22'22''

Selina Englmayer

s.englmayer@jugendzentren.at

0676/897 060 344

Zentrum 9

Alltagsblitzlichter

Vielfältige Lebensrealitäten im Gegensatz zu einseitiger medialer Präsenz von Jugendlichen! Ein Filmprojekt mit Jugendlichen, das Einblicke in die Vielfältigkeit von jugendlichen Lebenswelten ermöglicht und so Antwort sein soll auf die meist stereotypen Darstellungen von unseren Zielgruppen in den Medien.

Dauer: 11'34''

Selina Englmayer

s.englmayer@jugendzentren.at

0676/897 060 344

Back on Stage 16/17

CU television Jugendredaktion

Die im Jänner 2009 ins Leben gerufene Jugendredaktion von CU television gestaltet und produziert für jede Sendung Beiträge nach ihren eigenen Ideen und Themen. Hier ein Beitrag zum Thema „Mode“ und über einen Besuch bei Puls4.

Dauer: 14'48''

Selina Englmayer

s.englmayer@jugendzentren.at

0676/897 060 344

CU television Jugendredaktion @ Jugendtreff MexTreff

40 Perfect Days

Partizipatives Filmprojekt des JZ 15 im Rahmen der Burschenarbeit, bei dem ca. 30 beteiligte Jugendliche von 13 bis 18 Jahren die Möglichkeit nutzten, Erfahrungen mit dem Medium Film zu sammeln. Die Burschen realisierten selbständig alle Produktionsschritte und waren selbst für Inhalt, Darstellung, Musik, und Requisiten verantwortlich.

Dauer: 6'42''

Selina Englmayer

s.englmayer@jugendzentren.at

0676/897 060 344

Jugendzentrum 15

Klappe 36 – Jugend und Politik

Warum haben so viele Jugendliche bei den letzten Nationalratswahlen rechte Parteien gewählt? Dieser Frage ist ein Team von ein/blicke nachgegangen. Das Team befragte nicht nur Jugendliche zu deren Einstellungen zu Politik, sondern setzte sich auch mit verschiedenen Parteiprogrammen auseinander, indem sie es jungen PassantInnen auf der Straße zu lesen gab. Dies führte zu einiger Verwirrung und Verwechslungen.

Dauer: 11'16''

Hannes Heller

hannes.heller@wienextra.at, Tel: +43 (0) 1 4000 83454

Ein Beitrag von Valentin Kugler, Christian Hlavin, Jakob Immervoll, Marian Momen, Monja Prokscha, Alina Kruschke, Phileas Lebada

Klappe 36 – DIY – Geldbörs!

Do It Yourself! Anstatt über den Niedergang unseres Finanzsystems zu jammern, werden wir selbst aktiv. Rosa Lödl zeigt euch, wie man aus Abfallproduktionen tolle Sachen machen kann: zum Beispiel ein Geldbörs!, in dem nur wenig drin ist, damit wir den Finanzbossen nicht noch mehr Geld zum Verzocken schenken. Viel Spaß beim Nachbasteln. Wenn auch Du eine Idee hast, wie man aus Nichts viel machen kann, dann meld dich bei uns, vielleicht bringen wir sie ja ins Fernsehen.

Dauer: 3'57''

Hannes Heller

hannes.heller@wienextra.at, Tel: +43 (0) 1 4000 83454

Ein Beitrag von Rosa Lödl

Klappe 36 – Finanzkrise Teil 2

In der Fortsetzung des ersten Teils hat sich ein Team von ein/blicke mit den Konsequenzen der Finanzkrise beschäftigt. Was muss getan werden, damit sich ein solcher Finanz-Crash in der Zukunft nicht wiederholt. Ist es ausreichend, hunderte Milliarden Euro in ein marodes Finanzsystem zu pumpen oder braucht es neue Spielregeln, um den Ausverkauf unserer Welt zu verhindern. Die Politik könnte die Rahmenbedingungen der freien Marktwirtschaft neu regeln, daher hat sich die ein/blicke Redaktion an WirtschaftsexpertInnen der österreichischen Parteien gewandt und Interviews zur Krise geführt.

Dauer: 8'50''

Hannes Heller – hannes.heller@wienextra.at,

Tel: +43 (0) 1 4000 83454. Ein Beitrag von Valentin Kugler,

Christian Hlavin, Jakob Immervoll, Marian Momen,

Monja Prokscha, Alina Kruschke, Phileas Lebada

Black and Dangerous

Dieser von den Jugendlichen selbst hergestellte Film ist eine Dokumentation über die bei JUVIVO.15 trainierende Tanzgruppe „Black and Dangerous“.

Dauer: 9'17"

Stefan-Christopher Prieler

s.c.prieler@gmail.com Juvivo

Corinna Pumm und Susanne Legerer zu Gast in der Filmecke

In der film/ecke sind diesmal experimentelle Kurzfilme von zwei jungen Filmemacherinnen zu sehen. Corinna Pumm hat ihren Film „Tiefer Wald“ mitgebracht, bei dem jegliche Art von Missbrauch im Zentrum steht. Im Interview erzählt sie über die Hintergründe und Entstehung des Films. Susanne Legerer stellt ihren experimentellen Kurzfilm „Uterus=Raum=Universum im Körper“ vor, bei dem der weibliche Transformationsraum Uterus zum Spiegelbild unseres Universums wird.

Dauer: 27'00"

Hannes Heller

hannes.heller@wienextra.at

Tel: +43 (0) 1 4000 83454

Die Schatzsucher

„Die Schatzsucher“ ist ein Film über eine Gruppe von Kindern, die bei der Suche nach einem Schatz ein großes Abenteuer erleben. Die Kinder finden auf der Straße einen Zettel mit einer Wegbeschreibung zu einem Schatz. Damit gehen sie ins Juvivo-Lokal, wo sie eine böse und zugleich lustige Überraschung erwartet.

Dauer: 6'03"

Stefan-Christopher Prieler

s.c.prieler@gmail.com Juvivo

Caorle Wicki's

Diese Mischung aus Real- und Trickfilm entstand gemeinsam mit den Jugendlichen des teilautonomen Jugendraums in der Wickhoffgasse und dokumentiert eine Projektreise der Gruppe mit JUVIVO.15 nach Italien.

Dauer: 4'15"

Stefan-Christopher Prieler

s.c.prieler@gmail.com Juvivo

Emos versus Krocha

Interview mit Emos und Krochan, Unterschiede, Merkmale etc. Nachdem das Team von JUVIVO.06 festgestellt hat, dass es zwischen Emos und Krochan immer wieder Probleme gab, entstand dieses Videoprojekt, in dem um die Klärung gegenseitiger Vorurteile geht.

Dauer: 13'09"

Stefan-Christopher Prieler

s.c.prieler@gmail.com Juvivo

Fussball im Park

Im Rahmen der Jahresschwerpunkte „Euro 2008“ und „Medien“ entstand gemeinsam mit den Kindern und Jugendlichen des Forscheritschparks diese Fußballdokumentation.

Dauer: 3'18"

Stefan-Christopher Prieler

s.c.prieler@gmail.com Juvivo

Wenn zwei Herzen schlagen

„Wenn zwei Herzen schlagen“ ist im Rahmen der JUVIVO.15 Medienwerkstatt 2009 von Kindern und Jugendlichen des 15. Bezirks mittels des Tag Tools gezeichnet worden. Die Handlung: eine interkulturelle Liebesgeschichte!

Dauer: 4'21"

Hartwig Imlinger

Hartwig.Imlinger@juvivo.at

Tel +43 1 984 62 11

www.juvivo.at

Check your Grätzel

Insgesamt 94 Kids zwischen 6 und 19 Jahren und 20 JugendarbeiterInnen und ExpertInnen aus diversen Beratungseinrichtungen waren in unterschiedlichen Formen (Rätselrallye, Afterparty, Filmen und Fotografieren, Cocktail-Bar und DJs im Jugendzentrum) aktiv bei „Check your Grätzel“ beteiligt. Vernetzung fand intensiv statt, sowohl zwischen den Jugendorganisationen (Planung, Begleitung und Betreuung am Aktionstag), als auch mit den weiteren eingebundenen KooperationspartnerInnen. Die Kids konnten neue Gebiete, Institutionen und Gleichaltrige kennen lernen.

Dauer: 7'57"

Birgit Maier

JZ Rudolfsheim

B.Maier@jugendzentren.at

0676 / 897 06 02 50

Nicht nur ein Spiel

Ein Film der Wiener Kinder- und Jugendorganisationen über ihre ehrenamtliche Arbeit und ihr Verhältnis zu (Massen-)Medien, hergestellt in einem gemeinsamen Medienprojekt.

Ausgestrahlt auf Okto in „andererseits“.

Dauer: 26'46"

Wolfgang Mohl

wolfgang.mohl@oejab.at

Tel.: (01) 597 97 35 / 826

ÖJAB – Österreichische Jungarbeiterbewegung

Stadt-TV „Rein ins Rathaus“

Bestehend aus einem Team von 4 bis 6 Kindern ist das Stadtfernseh- Team täglich mit Kamera und Mikros in der Stadt unterwegs. Sie halten die BürgerInnen am Laufenden und berichten über die aktuellen Entwicklungen in der Kinderstadt und die Besuche bei Bürgermeister und StadträtInnen.

Dauer: 19'00"

Jutta Hofer

jutta.hofer@wienextra.at

Tel: 01-4000-84 398

Vienna rulez

Die Meinungen aller Lehrlinge, die am Medienprojekt des KUS-Lehrlingszentrums mitgewirkt haben in Wort, Bild und Tanz zu „Proper Education“.

Dauer: 5'22"

Manuela Zavadil

4you@kusionline.at

43 (0) 1 59916-95318

vom KUS-Lehrlingszentrum

Soundproject

Hier kommen die KünstlerInnen, OrganisatorInnen und WorkshopleiterInnen zu Wort und gewähren Einblicke „backstage“ oder sogar in die Aufnahmen im Tonstudio.

Dauer: 14'00''

Manuela Zavadil

4you@kusionline.at

43 (0) 1 59916-95318

KUS-Netzwerk für Bildung

Soziales, Sport und Kultur

Das Ritual

Streetwork-wien

Dauer: 3'03''

Veronika Junker-Eferl

v.junker-eferl@rdk-wien.at

01/585 77 78-9

Word up – Unser Vorgarten

Ein Partizipationsprojekt, das aus der virtuellen Jugendplattform

<http://de.netlog/pfarrgassejugendtreff> entstanden ist.

Dauer: 3'58''

Veronika Junker-Eferl

v.junker-eferl@rdk-wien.at

01/585 77 78-8

Jugendtreff Pfarrgasse

Jugend & Medien – Interneterfahrungen

Jugendliche erzählen über ihre Interneterfahrungen.

Streetwork Hietzing

Dauer: 16'03''

Veronika Junker-Eferl

v.junker-eferl@rdk-wien.at

01/585 77 78-10

Videomix II

Karibikari, ein Zirkustheaterstück vom Circus Luftikus und der Zirkuswerkstatt. Zwei Purzelbäume in Zeitlupe, und schon ist man da! So sagt es zumindest Prof. Dr. Dr. Euzebius Knapp, u. schickt seine Forscherinnen auf eine abenteuerliche Expedition nach Karibikari ...

Dauer: 50'21''

Stefan-Christopher Prieler

s.c.prieler@gmail.com

Juvivo

Stille Post – Medien machen Meinung

Welches „Bild“ vom Bild wird transportiert? Wie wird dasselbe Bild immer anders interpretiert? Mit welchen Zuschreibungen verknüpft? Text und Bild wurden jeweils unabhängig voneinander weitergeschickt, und so entstanden immer wieder neue Szenen zum Text und neue Interpretationen zu den Szenen ... !

Dauer: 1'15''

Mag.a Selina Englmayer

s.englmayer@jugendzentren.at

0676/897 060 344

www.myspace.com/medienundgesellschaft

Mein Wien

Lehrlinge markierten auf einer Wienkarte ihre Lieblingsplätze und Orte, die sie nicht sehr mögen. Dabei fanden Interviews statt, bei denen sie die Bedeutung ihrer Plätze näher erklärten. Die Videoproduktion fand mit dieser Grundlage und der tatkräftigen Mitwirkung einer Berufsschülerin statt.

Dauer: 2'42''

DAS Manuela Zavadil

4you@kusionline.at

01/599 16-953 18

von der KUS-Lehrlingsinsel

Paddeln in Penzing

Durch dieses Projekt soll eine kritische Auseinandersetzung mit dem Thema Medien bei Kindern und Jugendlichen angeregt werden. Die Interviews dienen als „Update“, einen aktuellen Einblick in die Mediennutzung zu bekommen.

Dauer: 7'31''

Manfred Haring

m.haring@kiddy.co.at

Verein Kiddy & Co

Interviews: Medien und Gesellschaft

Projekt „Medien und Gesellschaft“: Kinder und Jugendliche setzen sich mit Hilfe von Interviews und Videokamera mit ihrer unmittelbaren Parkumwelt und den unterschiedlichen ParknutzerInnen und ihren Bedürfnissen auseinander.

Dauer: 8'50''

Stefan Engelmayer

sengel7@hotmail.com

Wiener Familienbund – Parkbetreuung

Vedatix und die Schäffer

Gemeinsam mit den Kindern der Parkbetreuung wurde ein Kurzfilm gedreht. Die beteiligten Kinder schrieben das Drehbuch, fertigten die Requisiten an und schlüpfen für den Film in verschiedene Rollen. Thematisiert wurde Gewalt zwischen Gruppen.

Dauer: 7'49''

Stefan Engelmayer

sengel7@hotmail.com

Wiener Familienbund – Parkbetreuung

Filmwerkstadt

In der Filmwerkstadt können sich Kinder mit dem Medium Film auseinandersetzen und selbst ausprobieren. Ob als DrehbuchschreiberIn, RegisseurIn, SchauspielerIn oder hinter der Kamera: Die Kinder lernen spielerisch den Umgang mit dem technischen Equipment.

Dauer: 37'25''

Jutta Hofer

jutta.hofer@wienextra.at

01/4000-84 398

Animationsfilm

Medienprojekt: Eine Kurzgeschichte wird mit Hilfe einer Fotokamera und Plastilin durch das Aneinanderreihen der Standbilder zum Leben erweckt. An der Gestaltung waren Kinder, Eltern und Jugendliche gleichermaßen beteiligt.

Dauer: 58''

Stefan Engelmayer

sengel7@hotmail.com

Wiener Familienbund – Parkbetreuung

Bewegte Bilder

Mit Hilfe von Collagen aus Zeichnungen, Plastilin sowie Text und Soundinserts wurden Geschichten in Szene gesetzt. Dabei standen die kreative Arbeit mit unterschiedlichen Medien sowie die Anregung der Phantasie im Vordergrund.

Dauer: 6'14''

Stefan Engelmayer

sengel7@hotmail.com

Wiener Familienbund – Parkbetreuung

beauty real or fake

Streetwork Wieden

Dauer: 3'50''

Veronika Junker-Eferl

v.junker-eferl@rdk-wien.at

01/585 77 78-7

Kiddy's News

Das Projekt zielt darauf ab, das negative Bild von Jugendlichen in den Medien zu verändern, Spaß an der Medienarbeit zu vermitteln, authentisch zu wirken und die Jugendkultur in Penzing zu dokumentieren.

Dauer: 7'44''

Manfred Haring

m.haring@kiddy.co.at

Verein Kiddy & Co

Weblinks

Web-Links

Stuwer-City: Eine Hörstadt im Park

Am 10.6.2009 fand im Max Winter Park die Aktion „StuwerCity“ statt. Dabei entstanden durch die ParkbesucherInnen und geckoart vier Hörspiele sowie eine Interviewreihe.

Bassena Stuwerviertel: <http://www.vereinsmeier.at/1020/Bassena-stuwerviertel/>

WienXtra Online Foren

Die wienXtra-jugendinfo arbeitet seit 2001 auch online mit Jugendlichen. In den Foren „pinwand“ und soundbase“ können eigene Texte gepostet und diskutiert werden bzw. tauschen sich dort junge MusikerInnen aus. Im „rat&hilfe“-Forum bietet die jugendinfo Online-Beratung an.

wienXtra: <http://foren.wienxtra.at>

Jugendarbeit und social networks am Beispiel von Netlog

Mehr als 20 Einrichtungen des Vereins Wiener Jugendendzentren betreiben mittlerweile netlog accounts und treten damit auf vielfältige Art und Weise mit Jugendlichen in Kommunikation – von der Infoplattform bis zur Fotogalerie, von konkreten Anfragen bis hin zum online voting. Für die sozialräumlich orientierte Jugendarbeit ist die Arbeit in und mit sozialen Netzwerken mittlerweile eine Selbstverständlichkeit.

Jugendzone 16: <http://de.netlog.com/jugendzone16>

Mex Treff: <http://de.netlog.com/Mextreff>

JZ PAHO: http://de.netlog.com/JZ_PAHO

Mädchenweblog „MÄDCHENIMJUGENDTREFF“

„Work in progress“: Im Frühjahr 2009 startete im Jugendtreff OPS ein Mädchenblog, der sich langsam zu einem virtuellen Treffpunkt von Mädchen für Mädchen entwickeln soll. Mädchen schreiben ihre Meinung. Mädchen machen sich Gedanken. Mädchen tauschen sich mit Mädchen aus. Mädchen gestalten, kritisieren, plaudern, fragen, posten. Mit Herbst 2009 erfolgt der nächste Projektschritt, bei dem ausgewählte Jugendeinrichtungen angesprochen werden, sich im Rahmen ihrer Mädchenarbeit am Blog zu beteiligen.

Jugendtreff OPS (Verein Wiener Jugendzentren):

<http://maedchenimjugendtreff.wordpress.com/>

Myspace – MedienundGesellschaft

Im Rahmen des Jahresschwerpunktes entstand im Laufe des Projektes „Stille Post“ auch diese Myspace Seite, wo einzelne Projekte, Fotos und Clips zum Reinschnuppern gepostet sind!

Verein Wiener Jugendzentren: www.myspace.com/medienundgesellschaft

EuropeanScreenkids.TV = mixing pop & politics

Screenkids.TV beruft sich mit dem neuen Europa-Kanal auf große Denker: Der deutsche Philosoph Peter Sloterdijk und der niederländische Architekt Rem Koolhaas fordern unisono, dass Europaendlich zeitgemäße Mythen von sich kreieren und dabei insbesondere Anleihen bei der Jugend- und Popkultur nehmen möge. Dem folgend gehen wir – das Blinklicht.Media.Lab gemeinsam mit Wiener Jugendlichen und Kindern – in einer ersten Runde drei Fragen nach: Wer war Europa? Wie funktioniert Europa? Wie lebt Europa?

EuropeanScreenkids.TV: www.europeanscreenkids.tv

Audiobeiträge

Hörbar Station 1

Jugendzentren

Ein Cash4Culture-Projekt im Jugendtreff Donaustadt. Die vier Jugendlichen "Vungo", "KAY-O", "S-A-H" und "Eren-K" wollen durch ihre Musik ihre Erfahrungen mit gleichaltrigen Jugendlichen teilen. Die Jugendlichen produzierten drei eigene Musik-Tracks im Tonstudio und stellten sich drei Mal auf die Bühne und präsentierten ihre Songs live.

- shitlautmaster (03:13)
- grossstadtmaster (03:37)
- daseinmaster (03:36)

Streetwork Wieden

- InsideHipHop (10:08)

Rein ins Rathaus – Radio – wienxtra

- Sportamt (01:57)
- Interviewe mit Sandra Frauenberger (01:56)
- Gärtnerei (01:45)
- Katastrophenleitstelle (01:35)
- Interviewe mit Bürgermeister Michael Häupl (01:43)
- Interviewe mit Ulli Sima (02:04)

Haus des Hörspiels - Hörspielworkshops für Leute von 10 bis 13

Beispielhörspiel: "Shadow of the Sun", von Alina B., Jana B., Raphaela K., Gilbert L., Fanny P., Miriam S., Lennard S. und Sebastian U. Produktionszeitraum: 21.-22.7.2009

Kinder und Jugendliche nutzen eigene Medienerzählungen als Reflexionsraum: sie verarbeiten darin ihre Medienvorlieben (z.Z. sehr aktuell: gefühlsbetontes Gruseln à la Twilight), aber auch gesamtgesellschaftliche Themen und Tendenzen. Bei Haus des Hörspiels 2009 konnten wir beobachten, wie Hörspiele von jüngeren Jugendlichen die Wirtschaftskrise widerspiegeln: die Kids arbeiten (durchaus genüsslich) düstere Bedrohungsszenarien aus und sind sich einig, dass es schlecht ausgehen muss.

Kontakt: wienXtra-medienzentrum Udo Somma udo.somma@wienxtra.at

- Shadow of the Sun (11:24)

„Heast – Lehrlingsradio“

Die Medientechniklehrlinge haben seit 2008 eine eigene Radiosendung, bei der sie Lehrlingsthemen aus den verschiedensten Blickwinkeln beleuchten.

„Heast“ läuft jeden letzten Donnerstag im Monat um 16 Uhr auf Radio Orange 94,0! KUS-Netzwerk für Bildung, Soziales, Sport und Kultur

Kontakt: Heast-Lehrlingsradio@gmx.at

- Interviewe mit Wertner Faymann (01:57)
- Interviewe mit Rudolf Hundsdorfer (02:08)
- Interviewe mit Edip Sekowitsch (01:45)

Hörbar Station 2

Jugendzentren: REC Corner, Bos 10

Kontakt: Manuela Smertnik,
Verein Wiener Jugendzentren
Pragerstraße 20, 1210 Wien
Tel.: +43 1 278 76 45 40
Mobil: +43 676 897 060 340
m.smertnik@jugendzentren.at
www.jugendzentren.at

- Ihr könnt jetzt alle gehen – bernas (3:53)
- Schritt für Schritt – markus (4:43)
- Keine Ahnung – markus (3:28)
- Hart am Limit – markus (3:50)
- My Story – bernhard (3:06)
- Hör dir das an – burak (2:51)
- Komm her – burak (3:08)
- Meine Prinzessin – burak (3:06)
- Weil du nicht bei mir bist – burak (3:35)
- Wien 10 – burak (2:06)
- Intro – bernas (1:40)
- Jedes mal – bernas (3:12)

Hörbar Station 3

Streetwork Wieden

Kontakt: Veronika Junker-Eferl, Verein Rettet das Kind
Tel.: ++43 1 585 77 78 - 7
email: v.junker-eferl@rdk-wien.at

- Jugendliche in Mauthausen (13:06)

Funkschatten

Die jugendradioredaktion aus dem wienXtra medienzentrum
Für junge Leute von ca. 15 bis 19 Jahren
<http://funkschatten.medienzentrum.at>, funkschatten@wienextra.at

- Funkschatten Signation (00:26)

der funkschatten Jingle ist das, das am Beginn jeder Sendung läuft.

- Gebärdensprache (04:17)

Die funkschatten Redaktion hat sich mit der Gebärdensprache befasst und in dem Ausschnitt die gängigsten Missverständnisse darüber berichtet.

- Verein Getaway (Ausschnitte: ca 1 min)

In dem kurzen Ausschnitt geht es um den Verein Getaway – junge ehemalige Drogenabhängige machen Aufklärungsarbeit auf sehr persönliche Art. Funkschatten war bei einem Vortrag dabei.

Wiener Jugendzentren

„Meine Sprache sprechen“ Ihr redet – wir hören
Eine Aktion des Jugendfachbeirates der Österreichischen UNESCO-Kommission und des Vereins Wiener Jugendzentren
Beiträge von Bos 16/17, Bos 10 und Jugendzentrum Alt Erlaa

Der Jugendfachbeirat und die Wiener Jugendzentren veranstalten einen Wettbewerb bei dem Teenies und Jugendliche eingeladen waren, kreativen Ideen zum Thema „Meine Sprache sprechen“ in einem kurzen Hörbeitrag zu realisieren.

- BOS 16/17 (02:21)
- Alt Erlaa (05:27)
- BOS 10 (04:18)

Bibliothek

wienXtra medienzentrum Bibliothek

Ertel Jürgen, Röll Franz-Josef (HG.):

Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung: Navigation durch die digitale Jugendkultur

KoPäd, 2008

Schlagworte: Web 2.0, Jugendkultur, Medienkompetenz

Web 2.0-Anwendungen zeichnen sich durch eine fortwährende Dynamik aus.

Kennzeichnend für diese Entwicklung sind die Partizipation der NutzerInnen und der permanente Austausch der Beteiligten. Neue Formen von Beteiligung, Teilnahme, Mitwirkung und Mitbestimmung kristallisieren sich heraus. Kennzeichnend für diese Bewegung ist eine Ethik der Kooperation. Kollektiv werden Ressourcen erschlossen, Kompetenzen und Potentiale zur Verfügung gestellt. Web 2.0 fördert die Tendenz, dass die NutzerInnen Personen mit gleichen Interessen finden. Die durch das Web 2.0 ausgelöste Entwicklung ist vergleichbar mit der des frühen Films vor ungefähr 100 Jahren. Wie der Film seinerzeit maßgeblich dazu beitrug, die Seh- und Wahrnehmungsmuster zu beeinflussen, wirken die Erfahrungen im Umgang mit dem Web 2.0 unabhängig von den jeweiligen Inhalten. Da jede neue Wahrnehmungstechnologie nicht nur zu Erweiterungen sondern auch zu Reduzierungen früherer Kompetenzen führt, sind mit Web 2.0 auch Risiken verbunden. Es bedarf der Auseinandersetzung, welche Bedeutung diese Erneuerung des WWW in der Praxis einnehmen könnte. Die Beiträge beschäftigen sich mit den grundlegenden Veränderungen, die durch Web 2.0 ausgelöst werden. Ebenso werden die potentiellen und realen Gefahren problematisiert. Ein weiterer Schwerpunkt des Buches beschäftigt sich mit den Motiven und Interessen der NutzerInnen. Des weiteren wird die erweiterte Nutzung von Bildmedien im Web 2.0 vorgestellt, es werden schon jetzt verwirklichte, aber auch zukünftige Bildungsszenarien – von Wikis zu Second Life bis IP-TV - beschrieben und es werden die Potentiale ausgelotet, die das Medium für die Jugend- und Bildungsarbeit haben kann

Wächter Natalia:

Wunderbare Jahre? Jugendkultur in Wien, Geschichte und Gegenwart Enzyklopädie des Wiener Wissens

Bibliothek der Provinz, Weitra, 2006

Schlagworte: Jugendkultur, Jugend

Jugendkultur ist mehr als ein Spiegel der jeweiligen Gesellschaft. Die mehr als einhundertjährige Geschichte der Jugendkultur Wiens zeigt, dass Jugendliche oft eine Vorreiterrolle übernahmen und gesellschaftliche Entwicklungen herbeiführten. Jugendkultur trug schon viele verschiedene Gesichter, abhängig von der Zeit und der Gesellschaft, in der sie sich jeweils entwickelte. Zu jeder Zeit der vergangenen einhundert Jahre gab es nicht nur eine einzige Jugendkultur, sondern meist verschiedene Strömungen. Diese Strömungen standen sich teils konkurrierend und gegnerisch und teils freundschaftlich und wohlgesinnt gegenüber. Die heutige Jugendkultur Wiens besteht in einer vielschichtigen Szenenlandschaft, die ständig in Bewegung ist. Inhalt: Ein bewegter Anfang (um 1900 - 1918) Politisierung, Militanz und Widerstand (1919 - 1945) Jugend im Nationalsozialismus (1938 - 1945) Jugendkultur im Wiederaufbau (1945 - 1967) Jugendkultur im Aufbruch (1968 - 1980er Jahre) Differenzierung in Jugendszenen (1990er Jahre - 2006) Entwicklungslinien in der Geschichte der Jugendkultur Wiens

Hugger Kai-Uwe:

Digitale Jugendkulturen

VS Verl. für Sozialwiss., 2010

Schlagworte: Neue Medien, Jugendkultur, Internet, Internetnutzung, DIGITALEMEDIEN
Jugend ist gegenwärtig nicht nur Offline-Jugend, sondern zugleich Online-Jugend. Auch die in diesem Band im Mittelpunkt stehenden jugendkulturellen Vergemeinschaftungsformen, in deren Rahmen sich Jugendliche selbst darstellen, mit ihrer Identität auseinandersetzen und soziales Miteinander von Gleichgesinnten finden können - sei es HipHop, Gothic, Techno oder sei es neuerdings die Emo- oder Visual Kei-Szene -, sind heute nicht mehr denkbar ohne ihre Erweiterungen im Internet. Insofern sind Jugendkulturen immer auch digitale Jugendkulturen. Freilich nutzen nicht alle jugendkulturellen Gesellungen Internet, Computer und mobile Geräte (Handys, Smartphones, portable Spielkonsolen etc.) in gleichem Maße. Was also sind die Kennzeichen digitaler Jugendkulturen? Zu welchen Zwecken werden überhaupt welche digitalen Medien in welchen Jugendkulturen benutzt? Und: Gibt es tatsächlich eine Cybergeneration?

Tillmann Angela

Identitätsspielraum Internet von Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt

Juventa: 2008

Im Mittelpunkt der vorliegenden aufwendigen Grounded-Theory-Studie stehen die informellen Lernprozesse bzw. Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen im Internet.

Die theoretische Grundlage der Studie bilden Erkenntnisse der Identitäts-, Jugend- und Mädchenforschung sowie der sozialen Netzwerkforschung. Des Weiteren bezieht sich die Autorin auf den sozialökologischen Ansatz, der sich den Medien über den Bezug zur realen Umwelt nähert. Sie knüpft damit an den Diskurs des spatial turn an, der Medien als Konstrukteure von Identitätsräumen konzeptualisiert. Beide Ansätze sensibilisieren für die Identitätsspielräume, die den Mädchen off- und online zur Verfügung stehen und verweisen auf die identitätsrelevanten Lernprozesse von Mädchen im Internet.

Die Studie zeigt, wie kreativ und eigensinnig Mädchen die virtuelle Gemeinschaft zur Selbstdarstellung bzw. -konstruktion, zur persönlichen Orientierung, zur Herstellung von Zugehörigkeit und für soziale Unterstützungsleistungen nutzen. Sie unterstreicht die Bedeutung von medienpädagogischer Betreuung und von sozialer Unterstützung, aber auch von informellen Lernprozessen innerhalb der (geschlechtshomogenen) Peer-Group für die Entwicklung von Medienkompetenz.

Witzke Margrit:

Identität, Selbstaussagen und Jugendkultur

KoPäd, 2004

Schlagworte: Video, Video-Projekt, Jugendkultur
Eigenproduzierte Videos Jugendlicher im Vergleich mit ihren Selbstaussagen, Ein Beitrag zur Jugend(kultur)forschung, Jugendforschung mit Video, Fallbeispiele Videoproduktionen, Präsentative und diskursive Selbstdarstellungen – Vergleich

Geisler Martin :

Clans, Gilden und Gamefamilies: Soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften

Juventa, 2009

Schlagworte: Computerspiel, Mediensozialisation, Jugendkultur, Identität

Die Studie analysiert Computerspiel-Clans aus medienpädagogischer Perspektive. Sie untersucht die Entwicklung und Existenz, die Strukturen, Regeln und Konventionen, die Kommunikation und die Gruppendynamik von Computerspielgemeinschaften. Finden sich in den virtuellen und medialen Räumen von Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen auch soziale und - trotz Medialität - authentische Prozesse? Computerspielmannschaften (Clans) bewegen sich sowohl in virtuellen als auch in realen Spiel-Welten. Der Band analysiert diese Gemeinschaften umfassend aus medienpädagogischer Perspektive. Er untersucht die Entwicklung und Existenz, die Strukturen, Regeln, Konventionen, die Kommunikation und Gruppendynamik von Computerspielgemeinschaften. Inwieweit hängt die Entstehung von Clans vom Alter der Spieler, von ihrer sozialen Herkunft, von ihrem Geschlecht und von den unterschiedlichen Computerspielgenres ab? Wie bilden sich Clans als Gemeinschaften und können sie überhaupt als Gemeinschaften oder Gruppen im bisherigen Sinne definiert werden? Die empirische Studie bereichert die Diskussion um virtuelle Spielwelten, sie eröffnet neue Sichtweisen und bietet Verständnisbrücken zu den Clans und ihren Mitgliedern. Neben dem Verständnis für diese Lebenswelt, insbesondere von Kindern und Jugendlichen, vermittelt der Band pädagogische Medienkompetenz, die für den Zugang zu Wissensvermittlung, Kommunikation und Akzeptanz unabdingbar ist.

Kaminski Winfred, Lorber Martin (Hrsg.):

Clash of Realities 2008 - Spielen in digitalen Welten

KoPäd, 2008

Schlagworte: Computerspiel, Gewalt, Jugendmedienschutz

Die hier dokumentierten Vorträge wurden anlässlich der 2. internationalen Konferenz "Clash of Realities" Anfang 2008 in Köln gehalten. Sie belegen, dass mittlerweile Computer- und Videospiele ähnlich wie Bildende Kunst, Literatur, Musik und Film Gegenstand wissenschaftlicher Betrachtung geworden sind. Digitale Spiele werden dazu in der allgemeineren Sicht einer Theorie und Ästhetik des Spielens diskutiert; wobei dem Beitrag des dänisch-amerikanischen Forschers Jesper Juul (MIT; Cambridge, MA) besondere Bedeutung zukommt. Weiterhin werden aus psychologischer Sicht, die in der Öffentlichkeit viel diskutierte Fragen nach dem möglichen Suchtpotential und der vermuteten Gewaltwirkung der Bildschirmspiele untersucht und neueste Forschungsergebnisse vorgestellt. Aber neben die Gefährdungsdiskussion hat sich seit einiger Zeit die nach dem Potential der digitalen Spiele gestellt. Ihm gehen die amerikanischen Forscher James P. Gee und Elizabeth Hayes nach. Denn sie betrachten die Bildschirmspiele als Mittel, um neuartige Lehr- und Lernumgebungen zu entwickeln und so die Unterrichtsformen in den Schulen zu verändern. Weiterhin werden im vorliegenden Buch aktuelle Spiele exemplarisch analysiert, nach dem Jugendmedienschutz gefragt und die wirtschaftlichen Dimensionen der Spieleindustrie beleuchtet.

Köhler Esther :

Computerspiele und Gewalt: Eine psychologische Entwarnung

Springer, 2008

Schlagworte: Computer, Computerspiel

Computerspiele wecken Ängste vor Spielsucht, hemmungslos gewaltsamem Ballern und Verblöden vor dem Bildschirm. Man muss aber nur genau hinsehen, um zu verstehen, was bei Computerspielen passiert. Esther Köhler hat im Rahmen ihrer Diplomarbeit jugendlichen Computerspielern über die Schulter geschaut und unterschiedliche Studien herangezogen, um der Frage nachzugehen, welcher Zusammenhang zwischen Computerspielen und Gewalt besteht. Ihr klar und zugleich vielschichtig geschriebenes Buch lädt dazu ein, sich selbst ein Urteil zu bilden - und sich von der spannenden Materie und überraschenden Aha-Effekten mitreißen zu lassen. Die knifflige Frage, was zuerst kommt, das Ballerspiel oder die Gewaltbereitschaft, erweist sich als anregender Einstieg in die psychologischen Arbeitsmethoden und als Schlüssel zum kompetenten Umgang mit Computerspiel. "Aussagen wie Medien machen dumm, Medien machen dick" Medien machen einsam, Medien machen süchtig oder Medien machen aggressiv sind jedem geläufig und viel präsenter als die positiven Seiten. Die öffentliche Debatte flammt immer wieder auf, wenn über Jugendgewalt berichtet wird, insbesondere nach dramatischen Übergriffen von gewalttätigen Jugendlichen oder Amokläufen an Schulen. Ich möchte mir anschauen, wie viel wirklich dran ist an den negativen Auswirkungen und ob nicht auch die Angst vor Neuem, vor Veränderung eine Rolle spielt. Mich interessieren das derzeit umstrittene Medium, der Computer, und insbesondere die Spiele."

Theunert Helga (HG.):

**Jugend Medien Identität - Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien
Schriftenreihe Interdisziplinäre Diskurse**

KoPäd Verlag, 2009

Buch - Signatur JU THE - (MNR 32775)

Schlagworte: Computerspiel, Identität, JUGENDLICHE

Die Digitalisierung der Medienwelt hat neue Erfahrungs- und Handlungsräume geschaffen. Vor allem Jugendliche wenden sich diesen begeistert zu: Sie pflegen virtuell ihre Beziehungen bzw. knüpfen neue, in der direkten Nachbarschaft oder auf anderen Kontinenten. Sie agieren in Communitys oder demonstrieren ihre Zugehörigkeit zu populären Medienszenen. Sie inszenieren sich selbst und präsentieren ihre Gedanken-, Gefühls- und Wunschwelten in mehr oder weniger begrenzten Öffentlichkeiten. In dieses Medienhandeln integrieren sie Identitätsfacetten, bereits stabile Bestandteile ihrer Persönlichkeit oder solche, die sie austesten wollen. In den virtuellen Räumen erleben sie soziale Einbettung, erhalten Aufmerksamkeit, Anerkennung, Widerspruch, erfahren sich als kompetente und teilhabende Subjekte. Die mediale Identitätsarbeit ergänzt die reale, kann sie bereichern oder engführen. Wie sich das Agieren mit und in Medien in die Identitätsbildung einklinkt bzw. für diese gezielt nutzbar gemacht wird, ist das Thema des vorliegenden 4. Bandes der Interdisziplinären Diskurse. Aus den Perspektiven von Jugendsoziologie, Psychologie, Medienwissenschaft und Medienpädagogik wird dieses Thema ausgeleuchtet, werden theoretische Grundlagen und empirische Befunde diskutiert und mediale Räume und Formen der Identitätsarbeit erkundet.

Nieswiodek-Martin Ellen:

Generation Online: Jugendliche und Internet - alles, was Erwachsene wissen sollten

Hänssler, 2008

Schlagworte: Internet, Computerspiel, Medienkompetenz

Chatten, Zocken und Saugen. Der Nachmittag der 12- bis 18-Jährigen spielt sich vor dem Monitor ab. Virtuelle Treffen und Cliques haben den Bolzplatz, das Rumhängen und Frischluft abgelöst. Eltern und Pädagogen stehen dem skeptisch gegenüber. Ellen Nieswiodek-Martin zeigt anhand praktischer Beispiele, warum Jugendliche das interaktive Web so lieben und worauf Eltern und Lehrer achten sollten.

Pfeifer David:

Klick. Wie moderne Medien uns klüger machen

Campus, 2007

Schlagworte: Neue Medien, Computerspiel, Videospiele

Medienbildung ist Allgemeinbildung geworden. Der Umgang mit Technik schult unseren Geist. Die Medieninhalte werden anspruchsvoller - und wir mit ihnen. Die neuen Kommunikationsformen bringen die Menschen näher zusammen. Wir brauchen den Bildschirm, um die Welt zu verstehen. Neue Erfindungen erweitern unseren Horizont. Moderne Medien machen uns unabhängiger und selbstständiger. Wir brauchen mehr Medienkompetenz

Rosenstingl Herbert; Mitgutsch Konstantin :

Schauplatz Computerspiele

lesethek, Braumüller, 2009

Schlagworte: Computerspiele, Videospiele, Gewalt, LERNEN. Kinder ziehen vor dem Bildschirm scheinbar mit Maschinenpistolen und Raketenwerfern gegen Feinde los - dieser virtuelle Krieg bleibt jedoch Spiel. Sind Computerspiele nun böse? Oder sind sie auch gut? So einfach und kurz lauten die Fragen, die viele Eltern und Erziehende, die Politik und die Medien beschäftigen. Schauplatz Computerspiele nimmt sich der Sorgen vieler insbesondere Nicht-Spielender zu dem brisanten und umstrittenen Thema ernsthaft an und eröffnet neue Perspektiven für einen produktiven Umgang mit der Problematik. Das Motto lautet dabei: "Von Vorurteilen und Mythen zu einem aufgeklärten und kritischen Verständnis". Neben der Entmystifizierung werden allerdings gleichzeitig klare Verantwortungen angesprochen. Das Buch Schauplatz Computerspiele eröffnet einen strukturierten und facettenreichen Einblick in die fremde und vielfältige Welt der digitalen Spiele. Es versteht sich als ein Brückenschlag zwischen Theorie und Praxis, zwischen Mythos und Realität, zwischen den Problemen und Potenzialen. Neben grundlegenden Einsichten werden sowohl fragwürdige Themen wie Gewalt, Sucht und Altersangemessenheit, Faszination Spiel, wie auch förderliche und kulturelle Aspekte angesprochen. Es bleibt dabei aber nicht bei einer bloßen Beschreibung des Schauplatzes - vielmehr werden Anregungen geboten und es wird dort, wo es angebracht erscheint, auch Stellung bezogen und auf Chancen und Grenzen hingewiesen. Eindringlich appellieren die Autoren beispielsweise an Eltern, ihre Verantwortung besser und genauer wahrzunehmen. Denn gerade und auch am PC brauchen Kinder Unterstützung - mit klaren Regeln und Werten

Bevc Tobias (HG.); Zapf Holger (HG.):

Wie wir spielen, was wir werden - Computerspiele in unserer Gesellschaft

UVK-Verl.-Ges., 2009

Schlagworte: Computerspiel, Soziologie, Pädagogik, Gewalt

Computerspiele sind eine feste Größe im täglichen Leben vieler vor allem junger Menschen. Immer wieder provozieren sie negative Schlagzeilen und hitzige Auseinandersetzungen. Neben der aufgeschreckten alltäglichen Diskussion um Gewalt und Verbote existiert jedoch auch eine breit gefächerte, interdisziplinäre Forschung über Theorie und Praxis von Computerspielen. »Wie wir spielen, was wir werden« zeigt, wie Computerspiele uns, unsere Kinder und unsere Gesellschaft beeinflussen. Das Buch stellt kultur- und literaturwissenschaftliche (d.h. ludologische und narratologische), medientheoretische, pädagogische und empirische Forschungsansätze vor. Welche Überlegungen der Forschung maßgeblich zugrunde liegen, wird im Teil »Theoretische Ansätze, Methoden und Modelle« verständlich dargestellt. In »Bildungspotenzial und Wirkung von Computerspielen« sowie »Computerspiele in Politik und Gesellschaft: virtuelle Modelle und reale Bedeutung« werden neben Fragen aus der notorischen Gewaltdiskussion auch solche nach der Attraktivität von Computerspielen aufgegriffen. Dabei wird ihre Rolle in der politischen Sozialisation sowie ihr Bildungspotenzial aus den Perspektiven aller beteiligten Disziplinen beleuchtet. Ein Nachschlageteil rundet den Band ab. Mit ausdrücklichem Bezug auf die gesellschaftlich-politische Sozialisation der Heranwachsenden macht das Handbuch überblicksartig die ganze Bandbreite der Forschung und ihren aktuellen Diskussionsstand verfügbar. Sein Ziel ist es, Pädagogen und Multiplikatoren, aber auch Wissenschaftlern eine umfassende Einführung sowie belastbares Wissen verständlich zu vermitteln.

Neuß Norbert , Große-Loheide Mike (HG.):

Körper, Kult, Medien - Inszenierungen im Alltag und in der Medienbildung

GMK, 2007

Schlagworte: Medienpädagogik, Medienwirkung, Medienkritik

Körper und Kult: Das ist ein ständig aktuelles Thema der Mediengesellschaft, das im Jahr der Olympischen Spiele seine besondere Bedeutung entfaltet. Gesundheit, Jugend und Schönheit - diese Ideale werden weltweit in sämtlichen Medien propagiert und zu unumgehbaren, wie wohl schwer erreichbaren Normen stilisiert. Besonders für junge Frauen und Männer werden die Traumbilder von Schönheit und Sportlichkeit oftmals zum Alptraum. Doping und Schlankheitspillen, Bulimie und Magersucht sind Schlagworte, die nur die problematischsten Auswüchse einer problematischen Entwicklung markieren. Weil die Medien bei der Normierung von Körper-Bildern eine orientierende Rolle übernehmen, ist die Medienpädagogik gefragt. Es geht darum, hier regulierend und orientierend zu intervenieren, kritische Impulse zu setzen und eine Reflexion dieser Ideale anzuregen, um einen unbefangenen und selbstbewussten Umgang mit dem eigenen Körper zu ermöglichen. Dabei geht es nicht darum, diese Ideale zu denunzieren, sondern darum, mit den Jugendlichen zu klären, was eigentlich erforderlich ist, um sich im wahrsten Sinne wohl in seiner Haut zu fühlen. In diesem Band finden sich in kompakter Form und unter vielfältigen Aspekten Beiträge von Theoretikern und Praktikern zum Themenkomplex "Körper und Kult", gedacht als Anregungen und Handreichungen für eine reflektierte medienpädagogische Praxis.

**JFC Medienzentrum Köln (HG.):
Kritische Zeiten - Medienkritik mit Kindern und Jugendlichen
medien concret - Magazin für die Pädagogische Praxis**

JFC Medienzentrum Köln, 2005

Schlagworte: Medienpädagogik, Medienprojekte, Medienkritik

Zur Bedeutung der Qualität der Medienkritik in unserer Gesellschaft, Der Kritiker als medialer Mitakteur, Leben und Sterben in digitalen Zeiten, Warum deutsche TV-Sender nur noch Titanic Fernsehen machen, Neue Formate zwischen Jugendschutz und Geschmackszensur, Wie Medien den Alltag von Kindern und Jugendlichen verändern, Heimliche Werbebotschaften in den Medien, Risiken und Nebenwirkungen im Spannungsverhältnis zwischen Politik und Medien, Braucht die Mediengesellschaft eine Publikumsvertretung? Leserbriefe und Programmbeschwerden in Zeitungen und im Internet, Qualität - wofür und für wen? Medienkritisches Rüstzeug für Pädagogen, Wie warmherzig darf ein Kinderfilm sein? Neuer Videoaktivismus und Medienkritik, Förderung von Medienkritik bei jungen Migranten, Lebensorientierung, Lernlust, Medienkritik und SOAP, Zur Bedeutung der Film- und Fernsehanalyse in der Medienpädagogik, Mediale Gewalt in der pädagogischen Arbeit, Wie die Bilder lügen lernen, Fit für die Werbung, Medienkritik im Unterricht, Was heißt hier medienkritisch?

**Niesyto Horst, Rath Matthias, Sowa Hubert:
Medienkritik heute - Grundlagen, Beispiele und Praxisfelder**

KoPäd, 2006

Schlagworte: Medienpädagogik, Medienkritik, Journalismus

Zurück zum "kritischen Rezipienten"? Aufgaben und Grenzen pädagogischer Medienkritik, Medienkritik und Mediensozialisation, Das "Kritische" an der Medienkritik, Von der Medienkritik zur Wissenschaftskritik, Medien und Moral: Wahrhaftigkeit des Journalismus: Moralanspruch oder Marktfaktor? Medienkritik als Selbst- und Fremdkritik, Medien und Gewalt: Der aktuelle Forschungsstand, Mediale, Bilder von Welt und Körper: Medienpädagogik und massenkultureller Krieg, Subjektivität und Reflexivität im Bildjournalismus, TV-Formate zwischen Standardisierung und Spezifizierung, Zwischen Gerechtigkeit und Leistungsaskese: Sportliche Medien-Mädchen in der Medienkritik, Medien und pädagogisches Handeln: Von Bildern, Texten und Körpern in der kunstpädagogischen Medienbildung, Realitätscharakter der Medien und Freiheit des Urteils, Förderung der Medienkritikfähigkeit

**Ganguin Sonja, Sander Uwe (HG.):
Sensationen, Skurrilität und Tabus in den Medien**

VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden, 2006

Schlagworte: Medienpädagogik, Medienphilosophie, Medienkritik

Warum faszinieren Sensationen und skurrile Darstellungen in den Medien? Gibt es überhaupt noch Tabus in den Medien? Woher kommt die Lust an den Frustrationen anderer? Hemmschwellen sinken, Skandale werden skurriler, der Anspruch an Sensationelle steigt. Medienethnografische Dimensionen bilden die Basis für eine Beschreibung der aktuellen Medienlandschaft, die interdisziplinär um psychologische, philosophische, soziologische und medienpädagogische Betrachtungsweisen erweitert wird. Sensation, Skurrilität und Tabus: Ein Blick in die Geschichte - Tabus in den Medien - Politik, Medien, Tabus und Werte - Andere Länder andere Sitten? - Sensation und Skurrilität im Fernsehen ... im Film ... im Internet - Sensationsjournalismus in Deutschland - Der Odysseus-Faktor - Sensation, Skurrilität und Tabus: eine medienphilosophische Betrachtungsweise - Funktionsbestimmung von Sensation, Skurrilität und Tabus in der Mediengesellschaft - Herausforderungen und Konsequenzen für die medienpädagogische Arbeit

Raschke Melanie:

Im Computerspiel bin ich der Held. Wie virtuelle Welten d. Identitätsentwicklung von Jugendlichen beeinflussen

Diplomica Verlag, Hamburg, 2007

Schlagworte: Computer, Computerspiel, Medienwirkung

Kinder und Jugendliche wachsen heute mit und in simulierten Umwelten auf. Die technischen Medien spielen eine immer größere Rolle im Alltag der Menschen. Das Kinderzimmer ist ausgestattet mit Stereoanlage, Fernseher, Computer, Handspielkonsolen, Robotern, Stofftieren und Puppen, die wie echte Tiere die Bedürfnisse nach Nahrung und Schlaf simulieren. Seit Beginn meiner Studien zu diesem Thema ist das Interesse für spezielle Internetseiten auf einem neuen Höhepunkt angelangt. Jugendliche und junge Erwachsene suchen Anerkennung und Bestätigung in neuen Netzwerken. Ein virtuelles Gemeinschaftsgefühl ist zur Normalität geworden. Die Jugendlichen der Gesellschaft werden oft als Trendsetter beschrieben, da sie sich schnell und einfach die neuen Möglichkeiten erschließen. So stellen die Jugendlichen mit 4,5 Millionen eine große Nutzergruppe des Internets dar. Die Menschen bewegen sich in einer neuen Welt, die wie unsere reale Welt Weihnachten feiert, in der eine virtuelle Sonne untergeht, neue Freunde gefunden werden und Liebesbeziehungen entstehen. Doch berühren sich Chatter, und Spieler nicht mehr körperlich, ihre in der virtuellen Welt beschriebenen Charaktere bekommen einen verbalen Kuss, computeranimierte Vertreter umarmen sich in künstlichen Wohnzimmern. Dies wirft die Frage auf, wie sich unsere Gesellschaft durch die neuen Medien verändert. Auch Eltern und Pädagogen schauen besorgt auf den Einfluss des Internets und des Computers. Wie beeinflussen sie die Entwicklung der jungen Menschen? Die vorliegende Arbeit befasst sich mit der Frage des Einflusses der virtuellen Medien auf die Identitätsentwicklung. Dabei werden die sonst meist getrennt behandelten Theorien der Identitätsforschung in Bezug auf das Internet und einzelne Computerspiele zusammengebracht. Somit versteht sich diese Arbeit als Beitrag zur Identitätsforschung im Bereich der virtuellen Welten. Zunächst wird es um die von Feser beschriebenen allgemeinen Entwicklungsaufgaben der Jugendlichen gehen. Darauf folgen die Beschreibung der Veränderung der Gesellschaft zu Beginn des 21. Jahrhunderts und die dadurch entstandenen neuen Identitätstheorien. Im fünften Kapitel wird der Einfluss der virtuellen Realität auf die Identitätsentwicklung von Jugendlichen dargestellt und im Anschluss finden sich einige pädagogische Anregungen sowie die Diskussion über mögliche Gefahren.

JFF-Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (HG.): Medien in Identitätsprozessen

KoPäd, 2004

Schlagworte: Medienpädagogik, Jugendliche, Medienrezeption

merz wissenschaft medien + erziehung, zeitschrift für medienpädagogik Nr.6/2004. Medien in Prozessen der Identitätsbildung von Kindern und Jugendlichen, Zum produktiven Umgang von Kindern und Jugendlichen mit medialen Identifikationsangeboten, Identitätskonstruktion durch Vorbilder, Identität, Beziehung und die digitalen Medien, Jugendkulturelle Selbstthematisierung, Medien-Berufsträume mit doppeltem Boden, Medienrezeption und Identitätsbildung

Theunert Helga (HG.):

Jugend Medien Identität - Identitätsarbeit Jugendlicher mit und in Medien

Schriftenreihe Interdisziplinäre Diskurse

KoPäd Verlag, 2009

Schlagworte: Computerspiel, Identität, JUGENDLICHE

Die Digitalisierung der Medienwelt hat neue Erfahrungs- und Handlungsräume geschaffen. Vor allem Jugendliche wenden sich diesen begeistert zu: Sie pflegen virtuell ihre Beziehungen bzw. knüpfen neue, in der direkten Nachbarschaft oder auf anderen Kontinenten. Sie agieren in Communitys oder demonstrieren ihre Zugehörigkeit zu populären Medienszenen. Sie inszenieren sich selbst und präsentieren ihre Gedanken-, Gefühls- und Wunschwelten in mehr oder weniger begrenzten Öffentlichkeiten. In dieses Medienhandeln integrieren sie Identitätsfacetten, bereits stabile Bestandteile ihrer Persönlichkeit oder solche, die sie austesten wollen. In den virtuellen Räumen erleben sie soziale Einbettung, erhalten Aufmerksamkeit, Anerkennung, Widerspruch, erfahren sich als kompetente und teilhabende Subjekte. Die mediale Identitätsarbeit ergänzt die reale, kann sie bereichern oder engführen. Wie sich das Agieren mit und in Medien in die Identitätsbildung einklinkt bzw. für diese gezielt nutzbar gemacht wird, ist das Thema des vorliegenden 4. Bandes der Interdisziplinären Diskurse. Aus den Perspektiven von Jugendsoziologie, Psychologie, Medienwissenschaft und Medienpädagogik wird dieses Thema ausgeleuchtet, werden theoretische Grundlagen und empirische Befunde diskutiert und mediale Räume und Formen der Identitätsarbeit erkundet.

Mikos Lothar, Hoffmann Dagmar, Winter Rainer (HG.):

Mediennutzung, Identität und Identifikationen: Die Sozialisationsrelevanz der

Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen

Juventa, 2007

Schlagworte: Mediensozialisation, Jugendliche

Identität entwickelt sich in sozialen Interaktionen. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts muss man jedoch mediale Interaktionen mit berücksichtigen. Die Beschäftigung mit dem Anderen und sich selbst findet nicht nur in interpersonalen Kontexten und direkter Kommunikation statt, sondern auch über die symbolischen Welten der Medientexte sowie über deren Aneignung. Die Rezeption ausgewählter medialer Inhalte fließt in Positionierungen, Abgrenzungen und Selbstfindungen ein. Akteure in Fernsehserien, Beziehungs- und Castingshows sowie Musikvideos und Computerspielen sind in Abhängigkeit zu den jeweiligen lebensgeschichtlich oder entwicklungsbedingt bedeutsamen Themen für junge Rezipienten im Prozess der Identitätsfindung von besonderem Interesse. Der vorliegende Band diskutiert aus verschiedenen wissenschaftstheoretischen Perspektiven Identitätskonzepte im Jugendalter vor dem Hintergrund medialer Entwicklungen und fortschreitender Modernisierung und Globalisierung. Medial vermittelte Werte, Rollenbilder und Identifikationspotenziale werden dabei auf ihre Sozialisationsrelevanz und ihre Bedeutung für die Identitätsbildung überprüft. Dabei steht die Frage im Mittelpunkt, inwieweit die Vielfalt an medialen Identifikationsangeboten sich für Jugendliche als Chance erweist oder inwieweit sie sie verunsichert bzw. daran hindert, eine personale Identität zu erarbeiten und Authentizität zu erlangen.

**Röser Jutta (HG.); Thomas Tanja (HG.); Peil Corinna (HG.):
Alltag in den Medien - Medien im Alltag**

Vs Verlag, 2009

Schlagworte: FERNSEHEN, DIGITALEMEDIEN, Mediennutzung, Gender

Den Alltag auffällig zu machen und ihn als Bezugspunkt der

Medienkommunikationsforschung in den Blick zu rücken, ist Ziel des vorliegenden Bandes.

Im ersten Teil werden Konstruktionen von Alltag in medialen Deutungsangeboten

thematisiert: Alltag in den Medien wird u.a. anhand von Reality-TV,

Geschlechterinszenierungen in Serien sowie Konventionen im Journalismus untersucht. In

den Beiträgen des zweiten Teils stehen Prozesse der Medienaneignung in Alltagskontexten

im Mittelpunkt: Um Medien im Alltag zu beleuchten, wird der Gebrauch von Print-, Digital-

und anderen Medien in ihrer Verflechtung mit alltäglichen Praktiken analysiert. Die

versammelten Beiträge stellen dabei vielfältige Theoriebezüge her, so zu den Cultural

Studies, den Gender Media Studies und den Arbeiten von Pierre Bourdieu.

Zu den Workshop-Themen der V.I.P.J.A. gibt es spezielle Literaturlisten in der Bibliothek des wienXtra-medienzentrums.

Die Bibliothek des wienXtra medienzentrum

hält Bücher zu medienspezifischen Themen bereit:

Medienpädagogik (praxisbezogen, handlungsorientiert und theoretisch)

Kommunikationswissenschaft und Publizistik, Medientheorie, Journalismus, Medienrecht,

Neue Medien, Werbung, Zeitung, Radio, Video, Audio, Computer, Fernsehen, Film und

Fotografie, Jugendkultur

Gegen Vorlage eines Lichtbildausweises bei der Erstentlehnung können drei Bücher für jeweils 4 Wochen kostenlos entlehnt werden.

Öffnungszeiten der Bibliothek: Dienstag, Mittwoch, Donnerstag 14:00 – 18:00 Uhr

Eva Täubl

wienXtra-medienzentrum:

Zieglergasse 49/II

1070 Wien

Telefon 01/4000/83 458

eMail: eva.taeubl@wienextra.at

wienXtra-institut für freizeitpädagogik – Fachbibliothek

Adamus, Tanja:

Computerspiele

mods, clans und e-sportler

VDM Verlag Dr. Müller, 2006

Buch - **Signatur MK ADA** - (MNR 32737)

Computerspiele werden in der Gesellschaft immer populärer und insbesondere auch häufiger von Jugendlichen genutzt. Doch parallel zu ihrer ansteigenden Verbreitung, mehren sich auch die Stimmen, die in den virtuellen Spielwelten eine Gefahr sehen. Die Autorin setzt sich aus medienpädagogischer und jugendkultureller Sichtweise grundlegend und dezidiert mit Computerspielen und ihrer Bedeutung für die jugendlichen Spieler auseinander. Den Ausgangspunkt bilden dabei zunächst die in der öffentlichen Meinung aber auch in der medienpädagogischen Diskussion vorherrschenden negativen Sichtweisen. Die Autorin stellt diesen Ansichten Computerspiele als modernes Medium entgegen, welches den Jugendlichen zahlreiche Möglichkeiten bietet, um unter anderem den Alltag zu verarbeiten. Dabei sind die ego-shooter und Modifikationen, kurz mods, Ausdrucksformen symbolischer Kreativität. Ebenso verhält es sich mit der häufig skeptisch betrachteten e-sports Szene, die den Jugendlichen auf den LAN-Events Erlebnisse von Kompetenz und Anerkennung ermöglicht. Der Aspekt der Gewalt in den virtuellen Welten wird dabei jedoch nicht negiert, sondern die einfachen stimulus-and-response Modelle werden kritisch hinterfragt. Dieses soll helfen, einen ersten wissenschaftlich fundierten Einblick in die aktuellen Entwicklungen im Bereich der jugendlichen Computerspielkultur zu gewähren.

Akzente Salzburg (Hrsg.):

Impulse - Handbuch für die Jugendarbeit

Band 2 Medienpädagogik

Akzente Verlag, 2004

BUCH - **Signatur MK AKZ** - (MNR 22950)

Das Buch ist ein Nachschlagwerk und ein Leitfaden für alle jene, die in Jugendarbeit und Schule das Thema Medien kritisch und ohne pädagogischen Zeigefinger aufgreifen wollen.

Antes, Wolfgang; Rothfuß, Eva:

Web 2.0 für Jugendliche

Jugendbildung und Medienpädagogik am Beispiel von jugendnetz.de

Juventa-Verl., 2008

Buch - **Signatur MK ANT** - (MNR 32798)

Was wollen Jugendliche im Internet? Wie soll und kann eine Plattform aussehen, die von und für Jugendliche gemacht wird? Was verbindet PISA, Tom Sawyer, Neurophysiologie und Web 2.0 in der aktuellen Bildungsdebatte? Die AutorInnen diskutieren diese Fragen am Beispiel von jugendnetz.de, einer der meistbesuchten Jugendinformationsseiten in Deutschland. Zwei Merkmale sind daran wesentlich: die direkte Beteiligung von Jugendlichen und Trägern der Jugendbildung bei der Produktion von Inhalten und bei der Weiterentwicklung der Plattform. Genauso wichtig ist die regionale und überregionale Vernetzung mit Partnern in einzelnen Stadt- und Landkreisen, die regionale Jugendportale oder Themenplattformen betreiben. Mit zum Teil überraschenden Ergebnissen setzt der Band neueste Forschungsstudien, eigene Erhebungen und bildungspolitische Entwicklung zueinander in Beziehung und wertet diese aus.

Böker, Arnfried:

Spiel-Spaß-Wissen - Das Handy Spielebuch

docupoint, 2005

BUCH - Signatur SD BÖK - (MNR 25393)

Handy-Spielideen und Adaptionen für die pädagogische Arbeit mit Kinder- und Jugendgruppen.

Böker, Arnfried:

Spiel-Spaß-Wissen - Das Handy-Projektbuch

docupoint, 2007

BUCH - Signatur MK BÖK - (MNR 25394)

Ein Buch für pädagogisch Tätige, die Hintergrundinformationen zur Pädagogik mit dem Handy und viele Anregungen und Beispiele für Handy-Projekte finden möchten.

Etzersdorfer, E./Fiedler, G./Witte, M. (Hrsg.):

Neue Medien und Suizidalität

Gefahren und Interventionsmöglichkeiten

Vandenhoeck & Ruprecht, 2003

BUCH - Signatur PS ETZ - (MNR 24393 (2 Exemplare))

... Die Konzepte der Beratung und Krisenintervention müssen sich auf die neuen Medien mit ihren Auswirkungen auf suizidgefährdete Menschen ausrichten. ...

Feil/Decker/Gieger:

Wie entdecken Kinder das Internet?

Beobachtungen bei 5- bis 12-jährigen Kindern

VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2004

BUCH - Signatur MK FEI - (MNR 26326)

Was interessiert Kinder am und im Internet? - Was macht ihnen Spaß, was Probleme? - Suche und Selektion – Internetkompetenz im Kindesalter.

Götz, Norbert:

Aufgefangen im Netz

KoPäd Verlag, 2003

BUCH - Signatur PS GÖT - (MNR 20467)

Psychosoziale Beratung im Internet. Eine qualitative Studie mit Jugendlichen im Online-Interview.

Grünbichler, Benjamin:

Lost in Cyberspace?

Books on Demand GmbH, 2008

BUCH - Signatur MK GRÜ - (MNR 23915)

Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit. Ziel des Buches ist es, eine einseitige Betrachtung des Phänomens Online-Rollenspiel zu vermeiden, d.h. nicht nur die Schattenseiten aufzuzeigen, sondern auch den Nutzen darzustellen. Außerdem werden pädagogische Konzepte vorgestellt, um dem exzessiven Mediengebrauch entgegenzuwirken.

Gräßer, L./Pohlschmidt, M. (Hrsg.):

Praxis Web 2.0

Potenziale für die Entwicklung von Medienkompetenz

kopaed, 2007

BUCH - Signatur MK GRÄ - (MNR 24720)

Auch wenn der sperrige Begriff Web 2.0 für viele noch Rätsel aufgibt, wird die Anwendung der damit bezeichneten Technologien selbstverständlicher: Immer mehr Menschen tauschen sich in digitalen Netzwerken aus, stellen Texte, Töne und (bewegte) Bilder ins Netz, bearbeiten online Fotos oder nutzen webbasierte Programme zur Textverarbeitung und Tabellenkalkulation. Und langsam lässt sich damit sogar Geld verdienen, wie die spektakulären Verkäufe in letzter Zeit belegen. Die Autoren und Autorinnen des vorliegenden Bandes nutzen die Potenziale der Web 2.0 Anwendungen zur Medienproduktion – aus unterschiedlichen Motiven und zu unterschiedlichen Zwecken –, reiben sich aber gleichzeitig an Datensicherheitsproblemen, institutionellen Schranken, am teilweise innovationsfeindlichen Klima (von Schule) beim Lernen mit Web 2.0 oder an der uneindeutigen Rechtslage, etwa bei der Verwendung von Musikstücken im Zuge der digitalen Verbreitung von Audio- oder Videopodcasts.

Gründel, Markus:

Geocaching

2. überarbeitete Auflage

Conrad Stein Verlag, 2008

BUCH - Signatur EP GRÜ - (MNR 22193)

Das Buch bietet einen praxisnahen Einstieg rund um das Thema Geocaching. Neben grundlegenden Informationen bietet es auch einen guten Überblick über Ausrichtung und Anwendungsmöglichkeiten in der Praxis.

Hinrichs, Christian:

Onlineberatung

RabenStück, 2003

BUCH - Signatur MK HIN - (MNR 24486)

Einführung zu einem neu erschlossenen Feld der Sozialen Arbeit.

Hornung-Prähauser, Veronika; Luckmann, Michaela; Kalz, Marco:

Selbstorganisiertes Lernen im Internet

Studien-Verl., 2008

Buch - Signatur MK HOR - (MNR 32524)

Selbstorganisiertes Lernen umfasst Lernformen, die Lernenden im Vergleich zu traditionellen Bildungsszenarien ein größeres Maß an Selbstbestimmung einräumen: Selbstbestimmtes Lernen gibt den Lernenden die Möglichkeit, die Auswahl von Inhalten (was wird gelernt?) und die Lernziele (woraufhin?) eigenständig festlegen zu können. Heutzutage wird diese Art des Lernens zunehmend von interaktiven Lernumgebungen im Internet und dem Einsatz von Social Software (z. B. Wikis, Weblogs, E-Portfolios u.ä.) unterstützt, das Internet kann sogar als Ort des informellen Lernens bezeichnet werden. Das Buch bietet einen Einblick in die junge und bunte Landschaft an webbasierten Lehr- und Lernszenarien und bietet eine theoretische Standortorientierung, sowie praktische Erfahrungsberichte für den/die E-Learning Gemeinschaft.

**Kaminski, Winfried (Hrsg.); Witting, Tanja (Hrsg.):
Digitale Spielräume**

Basiswissen Computer- und Videospiele

kopaed, 2007

Buch - Signatur MK KAM - (MNR 32740)

Das Buch vermittelt Basiswissen über das Feld der Computer- und Videospiele.

Erscheinungsformen virtueller Spielwelten werden darin ebenso berücksichtigt wie Forschungsergebnisse und die kritische Auseinandersetzung mit Problemfeldern virtueller Spielwelten.

Keil-Slawik, R./Kerres, M. (Hrsg.):

Wirkung und Wirksamkeit Neuer Medien in der Bildung

Waxmann, 2003

BUCH - Signatur MK KEI - (MNR 26439)

E-Learning, Medienkompetenz und mediale Mobilität - führt das Lernen mit neuen Medien tatsächlich zu mehr Wissen und besserer Bildung?

Kielholz, Annette :

Online-Kommunikation

Springer, 2008

BUCH - Signatur PS KIE - (MNR 24484)

Die Psychologie der neuen Medien für die Berufspraxis.

Kienitz, Günter W.:

ErzieherInnen im Netz

Ökoptopia, 2003

BUCH - Signatur MK KIE - (MNR 21812)

Das Internet praxisorientiert nutzen: Handbuch für Einstieg, Weiterbildung und Beruf mit zahlreichen nützlichen Internetadressen zum Sofortfinden.

Kühne, S./Hintenberger, G. (Hrsg.):

Handbuch Online-Beratung

Vandenhoeck & Ruprecht, 2009

BUCH - Signatur MK KÜH - (MNR 22727)

In diesem Grundlagenwerk stellen namhafte ExpertInnen verschiedene Beratungsformen und -konzepte sowie Einsatzbereiche vor. Beiträge zur Qualitätssicherung und Ausbildung für Online-BeraterInnen runden das Handbuch ab. Sowohl EinsteigerInnen als auch Fortgeschrittene sind so für den Beratungsalltag im Netz gerüstet.

Lauffer, J./Röllecke, R. (Hrsg.):

Mit Medien bilden - Der Seh-Sinn in der Medienpädagogik

Konzepte - Projekte - Positionen. Handbuch 3

Eigenverlag, 2008

BUCH - Signatur MK LAU - (MNR 24214)

Ist der pädagogische Widerwille gegen den Seh-Sinn, den Dieter Baacke in den 90er Jahren kritisierte, mittlerweile überwunden? Und wie steht es um das Visuelle und Bildhafte in der Medienpädagogik? Wie begegnen Kinder und Jugendliche den heutigen medialen Bildwelten? Welche Chancen und Aufgaben ergeben sich für die Pädagogik? Mit diesen Fragestellungen setzt sich das Schwerpunktthema dieses Jahrbuches auseinander.

Lauffer, J./Röllecke, R. (Hrsg.):

Berühmt im Netz?

Neue Wege in der Jugendhilfe mit Web 2.0

Eigenverlag, 2008

BUCH - Signatur MK LAU - (MNR 20590)

Berühmt im Netz - berühmt durchs Netz? Das ist die Hoffnung, der viele Kinder und Jugendliche mit ihren neuen Internetaktivitäten im Web 2.0 nachhängen. Schnell und kreativ eignen sie sich die neuen Techniken an. Doch die möglichen Folgen ihrer Präsenz in der Internet-Öffentlichkeit sind den Jugendlichen oft nicht bewusst. Darum benötigen sie Begleitung und Unterstützung, um die kulturelle und kommunikative Vielfalt geschickt und sicher zu nutzen. Pädagogik, Jugendarbeit und Jugendhilfe stellen sich hier neue Aufgaben. Zugleich bietet ihnen das Web 2.0 neue Möglichkeiten der Kommunikation, Öffentlichkeit und Beteiligung. In diesem Band setzen sich Fachleute aus Wissenschaft und Praxis mit den Chancen und Möglichkeiten des Web 2.0 für die Jugendhilfe und Jugendbildungsarbeit auseinander. Podcasts, Online-Plattformen wie YouTube, schuelerVz, Second Life und auch das Phänomen Mediensucht werden diskutiert. Hinweise über Informationen zum Jugendschutz sowie ein praktisch-technisches Manual zum Umgang mit Foto- und Videoportalen und zur Anfertigung eigener Blogs runden den Band ab.

Lauffer, J./Röllecke, R. (Hrsg.):

Mit Medien bilden - Der Seh-Sinn in der Medienpädagogik

Konzepte - Projekte - Positionen. Handbuch 3

Eigenverlag, 2008

BUCH - Signatur MK LAU - (MNR 24214)

Ist der pädagogische Widerwille gegen den Seh-Sinn, den Dieter Baacke in den 90er Jahren kritisierte, mittlerweile überwunden? Und wie steht es um das Visuelle und Bildhafte in der Medienpädagogik? Wie begegnen Kinder und Jugendliche den heutigen medialen Bildwelten? Welche Chancen und Aufgaben ergeben sich für die Pädagogik? Mit diesen Fragestellungen setzt sich das Schwerpunktthema dieses Jahrbuches auseinander.

Möller, Erik:

Die heimliche Medienrevolution

Heise, 2005

BUCH - Signatur MK MÖL - (MNR 21338)

Medien bedeuten Macht. Kann das Internet Bertelsmann, Time Warner und Rupert Murdoch gefährlich werden? Großunternehmen versuchen auch die neuen Medien zu kapitalisieren, doch im globalen, dezentralen Kommunikationsnetz gelten andere Spielregeln.

Pöttinger, Ida; Schill, Wolfgang; Thiele, Günter:

Medienbildung im Doppelpack

Wie Schule und Jugendhilfe einander ergänzen können

Schriften zur Medienpädagogik ; 37

Ges. für Medienpädagogik und Kommunikationskultur in der Bundesrepublik Deutschland, 2004

Buch - Signatur MK PÖT - (MNR 32710)

Unter den Stichworten "Öffnung von Schule und Netzwerke", "Ganztagsschule und neue Lehr-/Lernkultur" sowie "Praxis und Entwicklungen" bietet dieser Band Begründungen und Konzepte, Erkenntnisse und Vorschläge für eine sinnvolle und tragfähige Vernetzung von schulischer und außerschulischer Medienpädagogik.

Ostmann, Jan:

Medienpädagogik und Computerspiele

Konzept und Umsetzung eines Internetangebotes für Jugendliche

VDM Verlag Dr. Müller, 2007

Buch - Signatur MK OST - (MNR 32734)

Computerspiele nehmen im Leben von Jugendlichen einen hohen Stellenwert ein. Sie beeinflussen somit das Fühlen, Denken und Handeln der Heranwachsenden. Die (Medien-)Pädagogik steht vor der Herausforderung, die Jugendlichen zu einem reflektierten und kreativen Umgang mit Computerspielen anzuleiten. Welche Ziele soll die Medienpädagogik dabei genau verfolgen? Wie kann das von Computerspielern oft genutzte Internet für diese Ziele eingesetzt werden? Der Autor entwickelt in diesem Buch ein Konzept für ein medienpädagogisches Internetangebot für Jugendliche zur Thematik Computerspiele. Er zeigt Ziele und Aufgaben der Medienpädagogik sowie didaktische Möglichkeiten des Internets und gibt einen informativen Überblick über die Welt der Computerspiele. Die daraus resultierenden Bausteine für das Internetangebot enthalten viele sinnvolle und kreative Anregungen.

Das Buch richtet sich an alle (Medien-)Pädagogen, die Jugendlichen einen bewussten und kreativen Umgang mit Computerspielen vermitteln wollen. Es eignet sich zudem für diejenigen, die ein pädagogisches Webangebot entwickeln.

Poseck, Oliver (Hrsg.):

Sozial@rbeit Online

Luchterhand, 2001

BUCH - Signatur SA POS - (MNR 25295)

Das Buch bietet einen praxisnahen Überblick über Online-Angebote in sozialen Arbeitsfeldern. Neben einer kurzen allgemeinen Einführung zum Medium Internet werden Nutzungsmöglichkeiten und Chancen des Internet für die Soziale Arbeit aufgezeigt.

Reiners, Bernd:

E-Mail-Beratung in der Jugendhilfe

Nach dem Modell der Kinderschutz-Zentren

Eigenverlag, 2005

BUCH - Signatur MK REI - (MNR 21588)

E-Mail-Beratung in der Jugendarbeit ist ein Thema, dass zunehmend an Bedeutung gewinnt. Der Autor beschreibt die psychologischen Besonderheiten dieser Beratungsform. Grenzen und Chancen werden ebenso beleuchtet wie konkrete Handlungsleitfäden geliefert. Kommunikationstheoretische Aspekte und zahlreiche Beispiele aus der praktischen Arbeit runden das Buch ab und machen es zu einem Grundlagenwerk für die Durchführung von Fortbildungen.

Sadewasser, Thomas:

Geocaching – Abenteuer

Suchen und Verstecken mit GPS-Unterstützung

Books on Demand GmbH, 2008

BUCH - Signatur EP SAD - (MNR 22194)

Das Buch gibt eine verständliche Einführung in das Hobby Geocaching und beschreibt umfassend das Finden und Verstecken von Caches. Auch schwierige Caches und besondere Cachearten werden behandelt. Ein GPS-Technik-Ratgeber gibt Hinweise für den Kauf von geeigneten GPS-Geräten.

Schäfer, M./Lojewski, J.:

Internet und Bildungschancen

Die soziale Realität des virtuellen Raumes

kopaed, 2007

BUCH - Signatur MK SCH - (MNR 23043) Neuen

Medien wird im öffentlichen Diskurs wie selbstverständlich eine neue Qualität des Lernens und der Bildung zugesprochen. Schlagworte wie „eigenverantwortliches“ und „selbstbestimmtes Lernen“ verweisen auf die Annahme, dass man mit den Neuen Medien weitgehend selbstgesteuert und unabhängig lernen könne, sich sozusagen in Selbstregie bildet. Besonders dem Internet wird dahingehend ein großes Potenzial zugesprochen: Die nahezu unbegrenzte Verfügbarkeit und Zugänglichkeit von Informationen und Unterstützungsstrukturen sowie die niedrighwelligen Beteiligungsmöglichkeiten im Internet scheinen besonders dazu geeignet, Wissens- und Bildungsteilhabe zu ermöglichen. Bildung kann damit, so die Hoffnung, auch außerhalb von Bildungsinstitutionen, also im informellen Kontext, stattfinden. Diese Annahmen und Hoffnungen werden von den Autorinnen aufgegriffen, kritisch hinterfragt und diskutiert.

Schindler, Wolfgang (Hrsg.):

MaC* - Reloaded: Perspektiven aus der Skepsis für *Menschen am Computer

RabenStück, 2005

BUCH - Signatur MK SCH - (MNR 23935)

Bildungsarbeit mit digitalen, vernetzten Medien, also Computermedienpädagogik hat sich vom beargwöhnten pädagogischen Tabubruch (1984) zur vermeintlich selbstverständlichen Praxis entwickelt. Wie und wohin haben sich diese Bildungsaktivitäten in der entstehenden 'Wissensgesellschaft' entwickelt, welche Konsequenzen hatte und hat das für Kinder, Jugendliche und Erwachsene, welche Aufgaben sind für ComputermedienpädagogInnen vordringlich, welche Konzepte zukunftsrelevant und lebenswelttauglich, wofür bleibt gesellschaftspolitisches Engagement nötig? Die AutorInnen dieses Bandes leisten dazu Positionsbestimmungen.

Wagner, Wolf-Rüdiger:

Medienkompetenz revisited

Medien als Werkzeuge der Weltaneignung

kopaed, 2004

BUCH - Signatur MK WAG - (MNR 24073)

Geschichts- und Kontextlosigkeit ist für die gesellschaftliche Diskussion über Medien charakteristisch. In dieses Urteil ist auch die Medienpädagogik einzubeziehen. Ihr Aufgabengebiet hat sich durch neu hinzukommende Medien ständig additiv erweitert, ohne dass es zu einer Neubestimmung des Gegenstandsbereichs gekommen wäre. Vielmehr hat man sich in Anlehnung an die Kommunikationswissenschaften weiterhin auf die Massenmedien und den Medienkonsum im Freizeit- und Unterhaltungsbereich konzentriert. Aus dieser verengten Perspektive gerät die Bedeutung der Medien für alle gesellschaftlichen und kulturellen Bereiche einschließlich der Entwicklung in Naturwissenschaft und Technik nicht in den Blick. Dementsprechend schwer fällt es der Medienpädagogik, sich auf den Computer als Universalmedium einzulassen. Zumeist bleibt es bei dem verbalen Bekenntnis zu einer Integration von Medienpädagogik und Informationstechnologischer Bildung.

Wink, Stefan; Lindner, Katharina:

Kids und Computerspiele. Eine pädagogische Herausforderung

Logophon, 2002

Buch - Signatur MK WIN - (MNR 32735)

Das Buch bietet einen hervorragenden Überblick über den Stand der Dinge im Bereich der Medienpädagogik und Medienforschung. Es enthält viele Ergebnisse wissenschaftlicher Untersuchungen ist aber dabei sehr gut lesbar geblieben, so dass es sich auch hervorragend für PraktikerInnen der Sozialen Arbeit und medienpädagogisch Interessierte eignet. Am Ende des Buches gehen die Autoren auf eine von Ihnen durchgeführte "Computerspielberatung" ein.

ZACHARIAS WOLFGANG (HRSG):

Interaktiv

Medienökologie zwischen Sinnenreich und Cyberspace

KoPäd Verlag, 2000

BUCH - Signatur MK ZAC - (MNR 23017)

Neue multimediale Spiel- und Lernumwelten für Kinder und Jugendliche;

Zimmermann, Birgit Lisa:

Jugendberatung im Internet

Was geht und was geht nicht im "Net"?

Books on Demand GmbH, 2004

BUCH - Signatur MK ZIM - (MNR 23136)

Eine Analyse der verschiedenen Internetberatungsmöglichkeiten und -modelle anhand konkreter Beispiele.

Die ifp-Bibliothek

Lesestoff...

Die Verleihbibliothek am wienXtra-Institut für Freizeitpädagogik steht grundsätzlich allen Interessierten zur Verfügung. Der Bestand setzt sich aus ca. 7000 ausgewählten Fachbüchern, diversen Fachzeitschriften, Fortbildungsinformationen sowie audiovisuellen Medien rund um die Themen Jugendarbeit und Freizeitpädagogik zusammen.

...mit Mehrwert

Dein Vorteil: kostenloser Verleih (ein Monat, mit Verlängerungsoption), direkter Zugang zu allen Medien in der Bibliothek, kompetente Beratung.

Wie ist das mit dem Ausleihen?

Die Benutzung der ifp-Bibliothek ist grundsätzlich kostenlos. Beim erstmaligen Besuch bitte einen (amtlichen) Lichtbildausweis mitbringen.

Hol Dir Deine Xtra-Portion Bildung!

wienXtra-institut für freizeitpädagogik (ifp)

Fachbibliothek

1080 Wien, Albertgasse 35/II

Tel. 01/4000-83414, email: ifpbibliothek@wienXtra.at

Internet: www.ifp.at

Öffnungszeiten: Di 10:00 - 16:00, Mi und Do 12:00 - 18:00.