

Dirk Böcker, Johannes Schillo (Hrsg.)

Computer in der Jugendarbeit

Politische und soziale Zusammenhänge,
kreative Aneignung, Konzepte der Nutzung



Juventa Verlag Weinheim und München 1995

Inhalt

Thema: Computer in der Jugendarbeit	7
---	---

Praxis 1

Überall einsetzbar: Von der kulturellen bis zur ökologischen Bildung

Winfried Ott: Provokatives Computertheater. Ein Seminarmodell von „Bytes mit Biss“	15
Dieter Glaap: Experimente am Monitor. Kreativität mit Computern	21
Günter Klarner: Ein Bach wird untersucht – und was ein Computer damit zu tun hat. Erfahrungen aus der Verbandsarbeit	28
Roland Bader: „Alles Müll – oder was?“ Projektarbeit mit einem Autorensystem	35
Rainer Christ/Silvia Hehn/Rupert Röder: „Bytes mit Biss“. Ein Projekt zum Computereinsatz in der außerschulischen Bildungsarbeit	41

Praxis 2

Medienarbeit mit dem Computer

Silvia Hehn/Dieter Schöllkopf: Mit Amiga und Video ab in den Cyberspace. Zur politischen Medienarbeit mit Computer und Video	47
Gerhard Paulmann: Computertrickfilme mit Jugendlichen – Erfahrungen aus einer Bildungsstätte	52
Cristina Perincioli: „Schneewittchen“. Produktion eines Adventures mit Jugendlichen	57
Rupert Röder: „Bild(schirm)zeitung“. Medienarbeit mit dem Computer	60

Praxis 3

Politische Kontexte erarbeiten

Gerhard Weick: Computernetze in Gesellschaft und Jugendbildungsarbeit. Zur Auseinandersetzung mit computergesteuerter Kommunikation	65
Franz Grubauer: Identität, Fremdheit, Integration. Computersimulation und Training sozialer Kompetenzen gegen Ausländerfeindlichkeit	69

Hans-Peter Kaulen:	
Software-Einsatz in der politischen Bildung.	
Überlegungen und Erfahrungen aus der Jugendbildung	88
Tilman Ernst:	
„Wir sind dran“. Computerplanspiele in der Jugendbildung	95

Reflexion

Alexander Pfeiffer:	
Computer im Jugendhaus. Diskussionen im Rückblick	99
Dorothea Knodt/Helga Theunert:	
Einen integrierten Zugang ermöglichen.	
Pädagogische Empfehlungen für die außerschulische Arbeit	108
Johannes Schillo:	
Elektronisch digitalisierte Jugendverbandsarbeit?	
Erfahrungen und Positionen von Verbänden	115
Wolfgang Fehr/Jürgen Fritz:	
Videospiele als medienpädagogische Herausforderung	120
Claus J. Tully/Ulrich Dittler:	
Lernen und Spielen mit Computern.	
Information ist noch nicht Wissen	122
Cornelia Lang/Claus J. Tully:	
Lernen in der Freizeit.	
Informelle Bildung im Jugendalter am Beispiel von Leipzig	129

Hinweise für die Praxis

Daten, Daten, Daten ... Jugendinformation und EDV	135
Alles, was ein Praktiker braucht. Datenbanken für die Jugendarbeit	138
Einige rechtliche Aspekte des Arbeitens mit Computern	141
Ein Bundesamt wacht über die Datensicherheit	146
Lernen mit Software: Angebote und Programme im Überfluß	148

Stichwort

Computer und Jugendarbeit – Eine Literaturübersicht	151
Adressen	163
Weitere Literaturhinweise	166
Quellenverzeichnis	168