

[Read ebook] Orte der Wirklichkeit: ber Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz steigern


Orte der Wirklichkeit: ber Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz steigern

Von Springer, Berlin

*DOC | *audiobook | ebooks | Download PDF | ePub*



DOWNLOAD 

 READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #588080 in BcherMarke: Springer, BerlinVerffentlicht am: 2010-08-27Abmessungen: 9.80 x .79b x 7.05l, .0 Pfund Einband: Gebundene Ausgabe232 Seiten | File size: 46.Mb

Von Springer, Berlin : Orte der Wirklichkeit: ber Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz steigern before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Orte der Wirklichkeit: ber Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz steigern:

Kundenrezensionen Hilfreichste Kundenrezensionen 0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Gutes wissenschaftliches Buch Von Victorion Ich benutze dieses Buch für meine Medienpädagogik Hausarbeit. Es ist ein sehr gut-strukturiertes Buch in dem die wichtigsten Erkenntnisse über Medien erlutert werden. Sehr gefallen hat mir der neutrale Blick auf neue Medien, vor allem bezüglich Videospiele. Beide Seiten (Befürworter und Gegner) werden gut geschildert. 0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. Zeitgemässes zu Cyberwelt(en) und Jugendliche Von A. Schmidt Die Moderne des Informationszeitalters hat uns vor eine gewaltige Herausforderung gestellt. Selbst Erwachsene sind überwiegend nicht in der Lage, einen angepassten Umgang damit zu pflegen. Heutige Jugendliche -oftmals "Facebook Generation" genannt- stehen vor ihrem naturgegebenen Grenz-testverhalten ebenso vor der Hauptproblematik zwischen der kindlichen Phantasiewelt, Realität und der neu entstandenen virtuellen Realität konfrontiert zu sein. Eine "schizophrenogene" Welt - so nah und doch so fern. Grundsätzlich bietet das neue Springer Werk Hauptorientierungskapitel der Analyse von Weltansichten (I), Problemlagen (II) und Lösungsbeispiele (III) sowie Arbeitsblätter. I Ruben Ph. Wickenhuser, einer der beiden Herausgeber beschreibt die Geschichte, Entwicklungen und Umwelten dieser modernen Welten. Das globalisierende Internet, welche Kommunikation, Wissensverfügbarkeit (z.B. Wikis, Blogs, Foren etc.) mittlerweile technisch verschränkt mit der Mobiltelefonie stellt alle Menschen, welche einen dementsprechenden Zugang besitzen, vor eine riesige neue Herausforderung. Der Autor skizziert auch neue Begriffe wie Sprachcodes die hier Verwendung finden. So genannte "Soziale Netzwerke" und Spiele sind beschrieben. Grietje Staffelt Stephan Kolbe skizzieren den Umgang mit den neuartigen digitalen Medienangeboten. Die neu entstandenen Phänomene wie "Happy Slapping", "Cyberbullying", Pornographie, Chats, Foren, Killerspiele und spezifische Suchtpotentiale werden erklärt. Es ergeben somit auch völlig neue Rechtssituationen. Lothar Mikos beschreibt die Medienwirkungsforschung in diesem neuen Bezugsrahmen. Im Fokus sind die in diesem entstandenen neuen virtuellen Zeitalter die Problematik von "School Shooting" und die Ergebnisse von derartigen Gewaltformen. Wolfgang Bergmann betrachtet diese virtuelle Omnipotenz aus philosophischem Augenwinkel. II Jens Hoffmann nimmt sich dem "Cyberstalking" an. Obwohl (mit "neudeutschem" Namen) das "Stalking" ein Massenphänomen ist, geht er spezifisch auf die Jugendsituation ein. Frank J Robertz, der Zweitherausgeber, analysiert das "Cyberbullying" sowie "Happy Slapping" in der fortgesetzten Jugendgewalt. Rita Steffens nimmt in ihrem Kapitel das Thema Sexualisierung dieser neuen Medien. Vorangehende virtuelle Treffen (der jungen Leute) oder "Kennens lernen", was bereits im Vorfeld zu allfälligen "richtigen" Verabredungen passiert, ist hier dargestellt. Esther Khler beschreibt in diesem Kapitel das Thema der gewalthaltigen Computerspiele und skizziert neues aus diesbezüglicher Wirkungsforschung mitsamt einigen Forschungsergebnissen. Carolin N. Thalemann Ralf Thalemann widmen sich der somit bei Jugendlichen entstandenen Computerspielsucht, eingeleitet mit einer "griffigen" Fallvignette. Von der (grundlichen) Anamnese, Diagnostik und therapeutischer Interventionen sowie Therapieverlauf (verhaltenstherapeutisch orientiert) mündet in das wohl sehr notwendige Thema der Prävention (in Familie und Schule). Stefan Glaser beschreibt die in dieser Welt ebenso vorhandene rechtsextreme Hasspropaganda in Reflexion zur Jugendphase beziehungsweise konnotiert wichtige "Knackpunkte". III Michael Grunewald beschreibt den Jugendschutz Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) orientiert an Altersstufungen, Historischem Abriss, Prüfverfahren und Bezugnahmen zum europäischen Kennzeichnungssystemen (PECI). Corinna Bochmann, Wolfram Hilpert Walter Stauer erläutern die Arbeitsweise der deutschen Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM). Dagmar Hoffmann Angela Ittel führen einige medienpädagogische Implikationen in quantitativer, qualitativer Nutzung und Sozialisation an. Der Schlussteil verhilft mit Arbeitsblättern mittels einigen Vorschlägen, in Schulen mit den Schülern zu thematisieren und praktisch gemeinsam zu bearbeiten. Generelle Medienkompetenz mit Internet und Mobiltelefon soll erlangt und geübt werden sowie auch einzelne Gebiete wie Cyberstalking, Cyberbullying, Datensicherheit (Stichwort Internetgedächtnis), Sexualisierung, Killerspiele und Rechtsextremismus. Diese Arbeitsvorschläge vor allem für Pädagogen sind einige "Hints Tipps", wie sie real und gemeinsam in der Schule bereits bearbeitet werden können, um den Jugendlichen zu verhelfen, sich in dieser Internetwelt mit Maß und Ziel orientieren und bewegen können. Gerade ältere Generationen (oft auch die der PädagogInnen) sind selbst oftmals berfordert. Dieses im großen Wissenschaftsverlag Springer erschienene Schrifttum ist besonders für Pädagogen, Psychotherapeuten und Mediziner (als auch Eltern) geeignet, eine grundlegende Orientierung in diesem Feld anzubieten. Schulen und Universitäten sind 'bis auf wenige positive Ausnahmen ausgenommen, heillos berfordert. Die rasante Geschwindigkeit dieser IT-Welt gegenüber sehr träge (ver-)alteter Staatssysteme macht eine Anpassung erforderlich. Dies bedingt, sich Wissen anzueignen, um für sich selbst und vor allem Jugendlichen eine Hilfestellung zeitgemäß anbieten zu können. Das alte Wappen bzw. Logo des Julius Springer Verlages (1842) trägt nicht umsonst die Insigne "ALLE ZEIT WACH", genauso sollten wir "Studierten" genau das besonders in heutigen Zeiten sein.

Produktbeschreibung über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht ... Medienkompetenz steigern Gebundenes Buch Insbesondere nach spektakulären Gewalttaten durch Jugendliche wird die Verantwortung neuer Medien für die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen öffentlich stark thematisiert. Schulpsychologen, Pädagogen, Lehrer, aber auch Polizisten und Juristen müssen sich mit neuen Phänomenen auseinandersetzen, zum Beispiel: Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying,

Cyberstalking, Computerspielsucht. Dieses Buch beschreibt die unterschiedlichen Phänomene, stellt den Stand der wissenschaftlichen Erkenntnisse dar und zeigt praktische Interventions- und Präventionsmöglichkeiten für Schulpsychologen, Lehrer, Eltern, Polizisten auf. Mit Arbeitsblättern und Checklisten im Anhang.

Kurzbeschreibung Insbesondere nach spektakulären Gewalttaten durch Jugendliche wird die Verantwortung Neuer Medien für die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen öffentlich stark thematisiert. Schulpsychologen, Pädagogen, Lehrer, aber auch Polizisten und Juristen müssen sich mit neuen Phänomenen auseinandersetzen, zum Beispiel: Killerspiele, Happy Slapping, Cyberbullying, Cyberstalking, Computerspielsucht. Dieses Buch beschreibt die unterschiedlichen Phänomene, stellt den Stand der wissenschaftlichen Erkenntnisse dar und zeigt praktische Interventions- und Präventionsmöglichkeiten für Schulpsychologen, Lehrer, Eltern, Polizisten auf. Mit Arbeitsblättern und Checklisten im Anhang. Buchrückseite über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher Insbesondere nach spektakulären Gewalttaten wird die Verantwortung Neuer Medien für die Gewaltbereitschaft von Jugendlichen öffentlich stark thematisiert. Schulpsychologen, Pädagogen, Lehrer, Eltern, aber auch Polizisten und Kriminologen müssen sich mit neuen Phänomenen auseinandersetzen, zum Beispiel: Killerspiele Happy Slapping Cyberbullying Cyberstalking Computerspielsucht. Medienkompetenz steigern Dieses Buch beschreibt die unterschiedlichen Phänomene, stellt den Stand der wissenschaftlichen Erkenntnisse dar und zeigt praktische Interventions- und Präventionsmöglichkeiten auf. Mit Arbeitsblättern und Checklisten im Anhang. Der Autor und weitere Mitwirkende Die Herausgeber Dr. Frank Robertz (Kriminologe) und Ruben Wickenhuser (Historiker und Autor) sind tätig für das IGaK (Institut für Gewaltprävention und angewandte Kriminologie, Berlin). Schwerpunkte der Arbeit: Analyse, Prävention und Intervention von Gewalt an Schulen, Jugenddelinquenz, medieninduzierter Gewalt und Formen der Tätersdelinquenz sowie entsprechende Fortbildungen für Lehrkräfte, Psychologen, Pädagogen und Polizeibeamte. Hinzu kommt die Arbeit mit Strafgefangenen und die Fortbildung von Mitarbeitern im Justizvollzug.