



www.ifp.at



**Ratgeber- und Fachliteratur für Eltern
und PädagogInnen**

**(kostenlose Entlehnung am wienXtra-
institut für freizeitpädagogik möglich,
sh. Seite 8)**

Einführungen / (Spiele-)Ratgeber

**Akin-Hecke, Meral (Hg.); Pleschko-Röthler, Anita (Hg.):
Leben, spielen, lernen. Familien in der digitalen Welt**

monochrom, 2016

Digitale Technologien sind allgegenwärtig und nehmen Einfluss auf das Leben von Familien. Der Nutzen für Information, Bildung, Unterhaltung und zur Organisation des Familienalltags kann groß sein. Fragen des Umgangs mit Onlinemedien führen aber manchmal zu Verunsicherung. Ziel des vorliegenden Werkes ist es, übersichtliche und hilfreiche Informationen zu Fragestellungen zu bieten. Die unterschiedlichen Beiträge beinhalten unter anderem Erfahrungsberichte, pädagogische Tipps für (Groß-)Eltern und Anregungen zur Reflexion des eigenen Verhaltens.

Kettl-Römer Barbara:

Was macht mein Kind im Netz? Der Social-Media-Ratgeber für Eltern

Linde Verlag Wien, 2012

Das Buch bietet umfassende Information und dient als Entscheidungshilfe für Eltern von Kindern im Alter zwischen sechs und 18 Jahren, die das Internet durchaus selbst nutzen, sich aber Gedanken über die Web-Aktivitäten ihrer Sprösslinge machen und überlegen, wie sie ihre Kinder vor den dort bestehenden Gefahren schützen können. Der Ratgeber liefert auch konkrete Tipps dazu, was man tun kann, wenn sich bereits etwas Problematisches im sozialen Netzwerk des Kindes ereignet hat, und an welche Stellen sich Eltern dann wenden können.

Kohn, Martin:

Hilfe, mein Kind hängt im Netz

Was Eltern über Internet, Handys und Computerspiele wissen müssen

Kösel, 2010

Der Autor zeigt, wie Eltern zu einem selbstbewussten und reflektierten Umgang mit neuen Medien beitragen können. Damit Kinder und Jugendliche gefahrlos die vielen Vorteile von Internet, Handys und Computerspielen nutzen lernen!

Mauruschat, Fabian:

Pokémon Go

Die besten Tipps und Tricks

Riva, 2016

Anhand von Screenshots erklärt der Autor, was es braucht, um ein/e erfolgreicher PokémonjägerIn zu werden, und wie es gelingt, das nächste Level noch schneller zu erreichen. Er zeigt, was es in den Arenen zu beachten gilt, was die einzelnen Teams voneinander unterscheidet und wie man am effektivsten an Wettkampfpunkte kommt. Von A wie Arena-Prestige bis Z wie Zubat werden die wichtigsten Begriffe erläutert, gewöhnliche, seltene und legendäre Pokémon vorgestellt und die effektivsten Strategien für die erfolgreiche Pokémonjagd erklärt.

McGonigal Jane:

Besser als die Wirklichkeit! Warum wir von Computerspielen profitieren und wie sie die Welt verändern

Heyne, 2012

Die Menschheit spielt. Immerzu. Überall. Ununterbrochen. Über 3 Milliarden Stunden werden jede Woche weltweit mit Spielen verbracht. Und die Zahl wächst, denn immer mehr Menschen erliegen der Faszination von Computerspielen. Aber muss man deshalb klagen über Isolation und Kulturverfall? – Jane McGonigal, laut „BusinessWeek“ eine der zehn wichtigsten und innovativsten Spieleentwicklerinnen der Welt, kehrt die Perspektive um und stellt die spannende Frage: Was, wenn wir die immense Kreativität, die Leidenschaft und das Engagement, das wir ins Spielen investieren, für die reale Welt nutzbar machen?

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter www.ifp.at

O'Brien, Stephen:

Das große Minecraft-Buch

dpunkt-Verl., 2016

Buch - Signatur MK O'B - (MNR 42289)

In diesem Buch findet der/die LeserIn wertvolles Wissen und viele Tipps & Tricks, die der Autor auf seinen langen Streifzügen durch Minecraft gesammelt hat. Er erklärt genau und Schritt für Schritt, was man für maximalen Spielspaß wissen und können muss - vom Überleben der ersten Nacht bis zum Einsatz von Mods und dem Spielen auf MehrspielerInnen-Servern.

Rosenstingl, Herbert; Mitgutsch, Konstantin:

Schauplatz Computerspiele

Lesethek Verlag, 2009

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? Das Buch 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".

Computerspieltheorie und -praxis

Bedenk, Markus:

Computerspielen verstehen

Auswahl und Nutzung von PC-Spielen

Tectum, 2010

Der Autor entwickelt ein allgemeines Modell, das auch Laien ein sachkundiges Verständnis vom Prozess des Computerspielens vermittelt. Dabei zeigt er auf, nach welchen Kriterien Käufer sich für ein bestimmtes Produkt entscheiden und welche Prozesse während eines Spieles ablaufen. Lebensnahe Beispiele illustrieren die Theorie und unterziehen sie allgemeinverständlich einem Praxis-Test.

Langner, Anne-Kristin (Hg.); Mertens, Mathias (Hg.):

Flow aus Spielen

Optimale Erfahrungen durch Computerspiele

Blumenkamp, 2012

Erst wenn die konkrete Spielerfahrung zum Thema wird, fangen Gespräche über Computerspiele an, lebendige Diskussionen zu werden. Wenn dann noch das Stichwort 'Flow' eingeworfen wird, gibt es kein Halten mehr. Es ist anschlussfähig an alle persönlichen Erfahrungen, die mit Computerspielen gemacht werden und macht Reden über Computerspiele relevant für den eigenen Alltag. Die in diesem Band enthaltenen Beiträge sind im Anschluss an die Tagung "flow aus spielen" entstanden und dokumentieren die intensive, von persönlicher Erfahrung und Kompetenz getragene Auseinandersetzung mit der kulturellen Relevanz von Computerspielen.

Mandelc, Roman:

3 Gründe, Computerspiele zu lieben

Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2015

Digitale Spiele sind schon lange viel mehr als nur banaler Zeitvertreib. Videospiele haben schon vor einigen Jahren einen der vorderen Plätze des Massenmarktes erobert.

Hinweis: alle angeführten Bücher sind in der Fachbibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik (nach Verfügbarkeit) kostenlos zu entleihen! Näheres am Ende dieser Liste oder unter www.ifp.at

Was selbstverständlich nicht bedeuten soll, dass Nischen und Nerd-Fantasien aller Art der Vergangenheit angehören. Ganz im Gegenteil sind die Betätigungsfelder doch vielseitig wie nie, die Möglichkeiten des digitalen Amüsemments scheinbar unbegrenzt. Befriedigung ungeahnter Sehnsüchte und gelebte Stereotypen inklusive.

**Sachs-Hombach Klaus (Hrsg.); Thon, Jan-Noel (Hrsg.):
Game studies**

Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung

Halem, 2015

Das Spiel mit dem Computer ist aus der konvergenten Medienkultur der Gegenwart nicht mehr wegzudenken. Computerspiele werden von Menschen beinahe jeden Alters und jeder gesellschaftlichen Stellung gespielt, die Computerspielindustrie erfreut sich schon des längeren an Umsätzen die mit denen der Filmindustrie durchaus vergleichbar sind, und inzwischen möchte der Deutsche Kulturrat die Computerspiele gar als ›Kunst‹ verstanden wissen. Vor diesem Hintergrund überrascht es einerseits kaum, dass in den letzten Jahren auch das akademische Interesse an Computerspielen stark gestiegen ist und dass das immer noch recht junge Medium heute aus ganz unterschiedlichen methodologischen und epistemologischen Perspektiven in den Blick genommen wird. Der Band bietet eine umfassende Bestandsaufnahme aktueller Ansätze der medienwissenschaftlichen und interdisziplinären Computerspielforschung.

Computerspiel(-kultur) & Medienpädagogik

Anfang, Günther (Hrsg.); Demmler, Kathrin (Hrsg.); Lutz, Klaus (Hrsg.):

Wischen, klicken, knipsen. Medienarbeit mit Kindern

kopaed, 2015

Der Ausgangspunkt der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern sollte ihr alltäglicher Mediengebrauch sein. Das medienpädagogische Angebot sollte sich dabei an den Interessen und Bedürfnissen der Kinder sowie an den altersbedingten Entwicklungsstufen orientieren. Das Buch richtet sich an alle, die medienpädagogisch mit Kindern arbeiten wollen, in Kindertagesstätten, Schule und Hort sowie im außerschulischen Kontext. Als praktische Handreichung liefert das Buch im ersten Teil Ideen und Konzepte für die medienpädagogische Arbeit mit Kindern. Zur theoretischen Vertiefung werden im zweiten Teil die Grundlagen der medienpädagogischen Arbeit mit Kindern aus interdisziplinärer Sicht behandelt.

Bundesministerium für Wirtschaft, Familie und Jugend (Hrsg.):

Lernen mit Computerspielen. Ein Handbuch für PädagogInnen

Eigenverlag, 2012

Die Diskussionen rund um digitale Spiele in den pädagogischen Kontexten drehen sich primär um das Für und Wider der Anwendung von digitalen Spielen. Viele Forschungsergebnisse legen nahe, dass entweder Videospiele oder das Umfeld, in dem sie gespielt werden, den Lernprozess fördern können. Andererseits stellt sich die Frage: Warum verwenden wir nicht öfter Spiele in den Klassen? Es wird auf darauf hingewiesen, dass es schwierig ist, Spiele zu finden, die die Inhalte des Lehrplans abdecken. Weiters werden diese Spiele als unseriöse Beschäftigung betrachtet und manche/r Vortragende befürchtet, dass die Lernziele nicht erreicht werden können. So bleibt das Potential von Lernspielen unentdeckt. Primäre Zielgruppe dieses Buches sind PädagogInnen, die Kinder im Alter 6+ unterrichten und die "Lernen durch Spiel" anwenden möchten.

**Demmler Kathrin (Hg.); Lutz Klaus (Hg.); Ring Sebastian (Hg.):
Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven**

kopaed, 2014

Computerspiele sind heute unumstritten Teil der Jugendkultur. Erwachsenen ist diese Kultur aber oft noch sehr fremd und es fehlt an Ideen und Konzepten, wie Computerspiele in pädagogischen Kontexten eingesetzt und bearbeitet werden können. Das Buch „Computerspiele und Medienpädagogik“ gibt einen Einblick in die Welt der Computerspiele. Aus verschiedenen Disziplinen werden Computerspiele und ihre Bedeutung für die Sozialisation betrachtet und Handlungsanregungen gegeben. Dabei liegt der Fokus auf der Frage, wie Jugendliche zu einem aktiv-kreativen, aber auch kritisch-reflektierenden Umgang mit Computerspielen angeleitet werden können und welche Kenntnisse und Konzepte die (Medien-)Pädagogik bietet.

**Ganguin, Sonja (Hrsg.); Hoffmann, Bernward (Hrsg.):
Digitale Spielkultur**

kopaed, 2010

Im Mittelpunkt dieser Publikation stehen folgende Fragen: - Welche Entwicklungen haben sich in den letzten Jahren ergeben? - Welche Lernpotentiale bieten Computerspiele? - Welche Spiele sind für die Jugendarbeit besonders interessant? - Wie lässt sich mit Computerspielen kreativ und kritisch arbeiten? - Wie können wir mit exzessivem Spielverhalten und Jugendschutz in pädagogischen Kontexten umgehen?

Gee, James Paul:

What video games have to teach us about learning and literacy

Plagrave Macmillan, 2007

James Paul Gee begins his classic book with "I want to talk about video games--yes, even violent video games--and say some positive things about them." With this simple but explosive statement, one of America's most well-respected educators looks seriously at the good that can come from playing video games. In this revised edition, new games like World of WarCraft and Half Life 2 are evaluated and theories of cognitive development are expanded. Gee looks at major cognitive activities including how individuals develop a sense of identity, how we grasp meaning, how we evaluate and follow a command, pick a role model, and perceive the world.

Stampfl, Nora S.:

Die verspielte Gesellschaft. Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels

Heise, 2012

Computerspiele bahnen sich einen Weg ins 'echte' Leben: Punkte zu sammeln und Highscores zu ergattern ist heute auch abseits digitaler Spiele gang und gäbe. Immer öfter werden Prinzipien aus Computerspielen in spielferne Systeme integriert. Die Autorin untersucht die Wirkungsweise von Gamification und entwirft eine Zukunftsvision einer Welt allgegenwärtiger Spiele. Sie beschreibt die Antriebskräfte des Trends, skizziert ausgewählte Anwendungsbereiche und wirft einen kritischen Blick auf die weitere Entwicklung.

Welling, Stefan:

Computerpraxis Jugendlicher und medienpädagogisches Handeln

Medienpädagogische Praxisforschung

kopaed, 2008

Computer und Internet gehören inzwischen zur Basisausstattung vieler außerschulischer Jugendeinrichtungen. Mit entsprechenden medienpädagogischen Angeboten geht häufig die Hoffnung einher, insbesondere die Bildungschancen benachteiligter Jugendlicher zu verbessern. Was diese Form der Jugendarbeit voraussetzt, welche Möglichkeiten sie bietet und wo ihre Grenzen liegen, ist das Thema dieses Bandes.

**Winter, Andrea (Hg.):
Spielen und Erleben mit digitalen Medien
Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen
erleben & lernen**

Reinhardt, 2011

Spielkonzepte mit digitalen Medien Kreative Spielmethoden mit digitalen Medien ermöglichen ganz neue Wege in der pädagogischen Arbeit! So können Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene auf eine Art und Weise angesprochen werden, die an ihre oft medial geprägte Lebenswelt anschließt. Die AutorInnen stellen verschiedene Varianten mobiler Spielansätze vor, wie z. B. Geocaching, Medienrallyes oder mobile, spielbasierte Lernansätze, aber auch den Einsatz von Computerspielen in schulischen und außerschulischen Bereichen bis hin zum Medieneinsatz in der Seniorenarbeit. Fachbegriffe werden verständlich erklärt und erprobte Konzepte werden so vorgestellt, dass auch der "mediale Laie" einen leichten Zugang findet.

Computerspiele und Gewalt

Köhler, Esther:

**Computerspiele und Gewalt
Eine psychologische Entwarnung**

Springer, 2008

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. Die Autorin hat jugendlichen Computerspielern über die Schulter geschaut und unterschiedliche Studien herangezogen, um der Frage nachzugehen, welcher Zusammenhang zwischen Computerspielen und Gewalt besteht. 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.

Wimmer Jeffrey:

Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und wirtschaftliche Aspekte
UVK Verl-Ges., 2013

Computerspiele sind ein allgegenwärtiges und globales Phänomen von großer sozialer, kultureller und wirtschaftlicher Bedeutung. Online oder offline gespielt, ziehen Games inzwischen nicht nur Kinder und Jugendliche, sondern zunehmend auch Erwachsene in ihren Bann. Das Buch gibt einen wissenschaftlich fundierten Überblick über Computerspiele und deren Nutzer. Konkret werden u. a. zentrale Charakteristika von Computerspielen, deren Entwicklungsgeschichte sowie deren vielfältige Spielerschaft vorgestellt. Die aktuelle politische Diskussion um Computerspiele aufgreifend werden auch die Effekte von Gewaltdarstellungen und die vielfältigen Lern- und Sozialisationsprozesse im Rahmen virtueller Erlebniswelten kritisch diskutiert.

Computer(spiel)sucht

Yazdi, Kurosch:

Junkies wie wir

Spielen. Shoppen. Internet. Was uns und unsere Kinder süchtig macht

Edition a, 2013

Ein Buch über dunkle Seiten in jeder/jedem von uns, über eine Generation junger Menschen, die als manipulierbare 24/7-Konsumenten den Tritt verlieren und über das Muster, das hinter jeder Sucht steckt: der Wunsch nach Beziehung.

Hardt, Jürgen (Hg.); Cramer-Düchner, Ute (Hg.); Ochs, Matthias (Hg.):

Verloren in virtuellen Welten

Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik

Vandenhoeck, 2009

Besonders Jugendliche und junge Erwachsene, zunehmend aber auch Kinder laufen Gefahr, dem Sog virtueller Welten zu verfallen. Zwar gehen erste vorläufige Schätzungen nur von einer Häufigkeit von 4 bis 16 % Computerspielsüchtigen aus, aber der übermäßige Gebrauch ist oft schwer von Missbrauch und Sucht abzugrenzen. Computerspielsucht ist bisher nicht als Krankheit anerkannt, so dass psychotherapeutische Interventionen im Rahmen professioneller Hilfe schwierig sind. Was macht die Faszination am Computerspielen aus? Woran machen sich Suchtgefahren fest? Ab wann muss man von pathologischem Computerspielen sprechen? Welche therapeutischen Interventionen helfen beim pathologischen Computerspielen? Mit diesen und anderen Fragen beschäftigt sich dieser Band.

Möller, Christoph (Hrsg.):

Internet- und Computersucht

Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern

Kohlhammer, 2012

In diesem praxisorientierten, interdisziplinär angelegten Buch befassen sich namhafte Experten aus Wissenschaft und Praxis mit soziologischen, psychologischen und psychiatrischen Aspekten der Internet- und Computersucht. Fallbeispiele ergänzen die Darstellung; Beratungs-, Behandlungs- und Präventionsmöglichkeiten runden das Werk ab.

Computerspielanalyse und -design

Dille, Flint; Zuor Platten, John:

The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design

Lone Eagle Publishing Company, 2007

Creating original intellectual property versus working with licenses; Creating worlds and environments; Creating dialogue that works in multilevel game worlds; How to present your design to developers and publishers; How to work with your design team; How to create the high-level design document.

Kringiel, Danny:

Computerspielanalyse konkret

Methoden und Instrumente - erprobt an Max Payne 2

kopaed, 2009

In diesem Buch findet sich ein Werkzeugkasten zur Förderung einer kritischen "Computerspiellesefähigkeit", der zu einem mündigeren Umgang mit diesem neuen Medium verhilft. Ein anschaulicher Einstieg in die Game Studies.

Schell, Jesse:

Die Kunst des Game Designs

Bessere Games konzipieren und entwickeln

mitp/bhv, 2012

In diesem Buch erfahren die LeserInnen, wie sie im Prozess der Spielekonzeption und -entwicklung vorgehen, um bessere Spiele zu kreieren. Der Autor zeigt, wie das Produkt durch eine strukturierte methodische Vorgehensweise Schritt für Schritt deutlich verbessert werden kann.

Die Bibliothek am wienXtra-institut für freizeitpädagogik

Lesestoff...

Die Fachbibliothek ist für alle Interessierten frei zugänglich. Der Bestand setzt sich aus ca. 6200 ausgewählten Fachbüchern, Fachzeitschriften sowie audiovisuellen Medien rund um die Themen Freizeit,- Medien- und Sozialpädagogik zusammen.

...mit Mehrwert

Ihr Vorteil: Entlehnmöglichkeit, Freihandaufstellung, kompetente Beratung.

Wie ist das mit dem Ausleihen?

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

wienXtra-institut für freizeitpädagogik (ifp)

1080 Wien, Albertgasse 35/II

Tel. 01/4000-83416

ifpbibliothek@wienXtra.at, www.ifp.at

Öffnungszeiten:

Mo+Mi: 13:00-16:00; Di: 10:00-18:00 sowie nach Vereinbarung!

Schmökern und vorbestellen im Online-Katalog unter

<http://opac.wienxtra.at>



Wir freuen uns auf Ihren Besuch!