

## Klaus Lutz: minus mal minus ist plus

Zwar ist es keine Besonderheit mehr, dass Kinder, Jugendliche wie auch Erwachsene in der Öffentlichkeit stetig Medien nutzen, doch im Erziehungs- und Bildungsalltag erweisen sich diese Medien noch häufig als sehr konfliktbehaftet. Eltern und pädagogische Fachkräfte sehen mediale Nutzungszeiten im Wettbewerb mit schulischen Lern- und Übungszeiten. Diese Verunsicherung resultiert oftmals in einer Einschränkung der Mediennutzungszeiten. Doch fördert dieses Handeln tatsächlich einen kompetenten Umgang mit Medien?

### Literatur:

Haeusler, Tanja/Haeusler, Johnny (2012). Netzgemüse. Aufzucht und Pflege der Generation Internet. München: Goldmann.

Koller, Hans-Christoph (2004). Grundbegriffe, Theorien und Methoden der Erziehungswissenschaft. Stuttgart: Kohlhammer.

Rösch, Eike (2013). Jugendarbeit im Social Web. In: Deutsche Jugend, 4, S. 162-169.

Theunert, Helga (1999). Medienkompetenz: Eine pädagogische und altersspezifisch zu fassende Handlungsdimension. In: Schell, Fred/Stolzenburg, Elke/Theunert, Helga (Hrsg.), Medienkompetenz, Grundlagen und pädagogisches Handeln. München: kopaed. S. 50-59.

Wagner, Ulrike/Gerlicher, Peter/Ring, Sebastian/ Schubert, Gisela (2013). Computerspiele in der pädagogischen Arbeit. Expertise im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung des Projekts GamesLab. Online: [www.jff.de/games/wp-content/uploads/2013/03/Games-Lab%20Expertise.pdf](http://www.jff.de/games/wp-content/uploads/2013/03/Games-Lab%20Expertise.pdf)