

Markus Decker: Killerspiele im Hörsaal?

Beitrag aus Heft »2009/01: Medienpädagogik in Ganztagschulen«

Wie werden Computerspiele von Lehramtsstudierenden eingeschätzt? Um diese Frage zu beantworten, wurde 412 Studierenden der Universität Siegen ein Fragebogen vorgelegt, in dem sie Fragen zu Besitz, Nutzung, Einschätzung und Kenntnisstand beantworten sollten. Schwerpunktmäßig werden hier zwei Fragen beleuchtet: Wie schätzen die Studierenden ausgewählte Aussagen zu Computerspielen ein? Inwieweit haben die Studierenden eigene Spieleerfahrungen?

Literatur:

Feierabend, Sabine/Klingler, Walter (2003). Lehrer/-innen und Medien 2003. Nutzung, Einstellungen, Perspektiven, Baden-Baden: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas (2006). JIM 2006 – Jugend, Information, (Multi-)Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland, Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Feierabend, Sabine/Rathgeb, Thomas (2007). KIM-Studie 2006. Kinder und Medien Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland, Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Spitzer, Manfred (2005). Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, 2. Aufl., Stuttgart: Klett.