

Thomas Feibel

**Multimedia für Kids:
Spielen und lernen am Computer**

**Was Eltern und Pädagogen
wissen müssen**

**ro
ro
ro**

Rowohlt

Inhalt

Vorwort 11

Unter Anfängern 11

Einleitung 15

Edutainment - ein Angebot für Kinder 15

Unser Computeralltag verändert sich 16

Die zehn besten Vorurteile 20

Kapitel 1

Statusbericht Multimedia 22

Definition Multimedia 22

Was ist eine CD-ROM? 24

Brauchen wir wirklich Neue Medien? 26

Das Angebot für Erwachsene auf CD-ROM 27

Kapitel 2

Edutainment 34

Was es ist, was es kann, was es soll 34

Blick zurück im Zorn: Lernsoftware 35

Und was können die Kinder damit lernen? 38

Dafür bist du noch zu klein:

 Mit wie viel Jahren geht es los? 39

Am Anfang:

 Die Pioniere auf dem Edutainment-Markt 40

Who is who:

 Die deutschen Edutainment-Macher 44

Kapitel 3

Der Computer zu Hause 56

Zu mir, zu mir: Wohin mit der Kiste? 56

Zahlen, bitte! 57

Kapitel 4

Computer und Schule 62

Eine Institution in Unruhe 62

Informationstechnische Grundausbildung (ITG)
muss nicht der Weisheit letzter Schluss sein 62

Der Ruf nach Fortbildungen 64

«Multimedia als Chance für die Schule.»

Ein Gespräch mit dem Diplompsychologen
Gerald Hoelscher 66

Welche Lernmöglichkeiten bietet Multimedia? 76

«Die Neuen Medien -

Chance oder Konkurrenz für die Schule?»

Hessens Kulturminister Hartmut Holzapfel 76

Kapitel 5

Kriterien und Qualitätsbeurteilung 80

Woran erkenne ich ein gutes Programm? 80

Hilfe, ich brauche eine Übersicht 83

Wo finde ich Lesestoff über CD-ROMs? 85

Hilfe aus öffentlichen Einrichtungen
und Computerschulen 87

Internet: Gibt es hier Informationen
zu Edutainment? 92

Messen: Lohnt sich das überhaupt? 92

Auszeichnungen, Preise, Trophäen 97

Kriterien 99

Kriterien im Überblick 99

Kriterien in Kurzfassung 105

Kapitel 6

Das Edutainment-Angebot 106

Wo möchtest du jetzt weiterspielen?

25 Empfehlungen 108

Kapitel 7

Kaufen, kaufen, kaufen:

Eine kleine Weltreise 140

«Darf s ein bisschen teurer sein?» -

CD-ROM-Geschäft 140

«Peng, du bist tot!» -

Computer- und Elektromärkte 140

«Der kleine Jonas sucht seine Eltern.» -

Kaufhäuser 141

«Ende des Dornröschenschlafs?» -

Buchhandlungen 141

«Nicht doch lieber Holzspielzeug?» -

Spielwarenhandel 142

«Diese Gummipuppe habe ich nicht bestellt.» -

Versandhandel 142

Kapitel 8

So wird eine CD-ROM daraus ... 144

Warum sind CD-ROMs so teuer? 144

Wie ein Edutainment-Titel gemacht wird.

Einblick in eine Multimediaproduktion

Barbara Landbeck und Mil Thierig

vom Tivola Verlag 144

Kapitel 9

Alles Online, oder was? 163

Auch schon da? Willkommen im Internet 163

Was brauche ich, um ins Internet oder das Dings,
äh, WeWeWe, zu kommen ? 165

Ich will ins Internet, und zwar sofort! 169

Ach, das Internet -

warum dauert das alles nur so lange? 172

Ich bin im Internet - wozu? 173

Vom Schlüsselkind zum Netzkind 174

Kapitel 10

Welcher Computer passt zu meinem Teint? 184

Praktischer Tipp vorneweg 184

Der Spickzettel für den Einkauf 184

Anhang 187

Das unterhaltsame Glossar 187

Die wichtigsten Adressen 192