

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Die Bedrohung kindlicher Entwicklungschancen durch die Kulturindustrie	15
Die Einübung von Grundkompetenzen im Spiel – Spiel und technologische Kompetenz – Die Konkurrenz der Bildschirm-Medien zum Spiel – Bedrohung des freien Kinderspiels durch die Kulturindustrie – Schnellfeuer-Kultur: Gewalt und Hektik in der kindlichen Lebenswelt – Körperliche Folgen der Stress-Kultur	
2 Bildschirm-Kultur: Die Schädigung der geistigen, sozialen und körperlichen Entwicklung von Kindern	59
Verursachen Fernsehen und Computerspiele Veränderungen im Gehirn des Kindes? – Die Wirkung des Fernsehens und der Computerspiele auf die kognitiven Fähigkeiten von Kindern – Nochmals: Die modernen elektronischen Medien: gute oder schlechte Baumeister des Gehirns? – Allgemeinbildung und technische Zivilisation	
3 Das humanistisch-ästhetische und das technokratisch-ökonomische Modell der Bildung	97
Bildungspolitische und mentalitätsgeschichtliche Trends in der Pädagogik – Bildung oder Instruktion? Die Verdrängung humanistischer Bildungsziele durch technokratisch-ökonomische Bildungspläne – Die Mechanisierung der kindlichen Lebenswelt – Das „postmoderne“ Gegenmodell zur Technokratie	
4 Kindheit: Körperliche und seelische Aspekte	135
Nochmals: Bildung im Kinderspiel – Über das Verhältnis von „Zentrum“ (Gehirn) und „Peripherie“ (Rumpf und Gliedmaßen) – Die biologische Verkürzung der Kindheit: Das Phänomen der Akzeleration	