

Kinderbücher Internet

Beitrag von „Valundriel“ vom 29. April 2011 02:13

Ich habe mal bei Antolin recherchiert, s.u.

Ich kenne keines dieser Bücher.

Für den Grundschulbereich gibt es zu dem Thema anscheinend noch nicht viel.

Viel Erfolg!

PC-Geister: Unterwegs mit PCGs

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_2.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/45600.jpg>] **Hansen-Käding, Antje**

Weigel, Sabine

2008 Frankfurter Literaturverlag

ISBN-10 3-8372-0121-X

ISBN-13 978-3-8372-0121-5

"Hallo Lena."

Lena blieb vor Staunen der Mund offen stehen. Hatte sie gerade richtig gehört?

"W-w-wer redet denn da?"

"Du hast mich doch schon gesehen! Aber ich verrate dir, wer ich bin: ein PCG."

"PCG? Träume ich?"

"PCG heißt PC-Geist. Und du träumst nicht."

Lena rieb sich die Augen. Sah sie richtig?

So beginnt die Freundschaft der neugierigen Lena mit Mac, dem PC-Geist, der im Schulcomputer in Wilhelmshaven lebt. Die folgenden Ereignisse des liebevoll gestalteten Buches entführen Lena, ihre Freundin Mia und den Leser in die unbekannte Computer-Welt, in der sie spannende Abenteuer erleben, gegen gefährliche Würmer und böse PC-Geister kämpfen und neue Freunde finden.

geeignet ab Klasse 3

Rätselhafte E-Mails für Tim

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_1.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/45142.jpg>] **Letterie, Martine**

Boer, Kees de

übersetzt von Löcker, Daniel

2005 Picus

ISBN-10 3-85452-882-5

ISBN-13 978-3-85452-882-1

Tim hat von seiner Mutter einen Computer bekommen. Damit kann er auch E-Mails empfangen oder abschicken. Nur sonderbar, dass da Nachrichten von Personen sind, die Tim gar nicht kennt. Wer ist der rätselhafte Tom, dem ein unbekannter Hannes E-Mails schickt? Und was haben die beiden mit Tim zu tun?

geeignet ab Klasse 3

Tim, Marie und der Computerdrache

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_1.gif] [Blockierte Grafik:

<http://www.antolin.de/covers/62382.jpg>] **Rose, Barbara**

Göhlich, Susanne

2010 Kerle

ISBN-10 3-451-71009-9

ISBN-13 978-3-451-71009-4

Ein Bilderbuch zum kindgerechten, angemessenen Umgang mit dem Computer

Tim und Marie spielen das Comouterspiel mit dem Drachen. Tims Vater hat es erlaubt, denn es macht riesigen Spaß und man kann dabei eine Menge lernen. Allerdings muss Tim am Computer feste Zeiten und Regeln einhalten. Schnell sind Tim und Marie völlig vertieft. Doch plötzlich geraten sie selbst ins Spiel und fliegen mit dem freundlichen Drachen davon! Das ist so spannend, dass Tim gar nicht mehr aufhören möchte, obwohl die Spielzeit längst abgelaufen ist ...

- Mit praktischen Elterntipps zur Medienerziehung der Kinder
- Mit einem Stickerbogen voll drachenstarker Computersprüche

geeignet ab Klasse 2

Falsche Freundschaft - Gefahr aus dem Internet

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_1.gif] [Blockierte Grafik:

<http://www.antolin.de/covers/61933.jpg>] **Blobel, Brigitte**

2007 Arena Life

ISBN-10 3-401-02962-2

ISBN-13 978-3-401-02962-7

Seit Yannick den Computer seiner Bruders geerbt hat, verbringt er jede freie Minute im Netz. Hier kann ihm niemand etwas vormachen. Und wenn es mal nicht so gut läuft, vertraut er sich seinem besten Chat-Freund Sammy an. Ihm kann er alles erzählen. Doch eines Tages schlägt Sammy ein Treffen vor. Yannick weiß nicht, in welcher Gefahr er plötzlich schwebt ...

Die packende Geschichte der engagierten Autorin Brigitte Blobel zeigt eindringlich auf, welche Folgen vermeintlich harmlose Computerspiele und Inline-Chats haben können.

geeignet ab Klasse 5

Spielen & Lernen (Bd. 19)

Voll geblickt! TV, Computer, Comic und so - Medien entdecken und begreifen

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_1.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/49402.jpg>] **Hille, Astrid; Schäfer, Dina**

Stachuletz, Barbara

2008 Velber im OZ Verlag

ISBN-10 3-86613-561-0

ISBN-13 978-3-86613-561-1

Warum will das Räubermaedchen unbedingt die SchlaubergerSendung sehen? Warum nervt Schluribus mit seinem Walkman? Wie hilft Anton dem Nintendo-Helden? Wie werden Mia, Tim, Paul und Lars zu Computer-Detektiven? Wie bringt Julians Mama Bilder in Bücher? Warum lachen sich die Außerirdischen kaputt über Erdmensch-Comics? Spannende Geschichten und mit-mach-Ideen zeigen, was hinter den Medien steckt, und leiten Kinder zu einem bewussten und sinnvollen Umgang an.

geeignet ab Klasse 3

Wieso? Weshalb? Warum? (Bd. 17)

Mein Computer

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_1.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/33983.jpg>] **Metzger, Wolfgang**

Wilhelm, Andreas

2002 Ravensburger

ISBN-10 3-473-33296-8

ISBN-13 978-3-473-33296-0

Wie bediene ich einen Computer?

Wo finde ich überall Computer?

Was ist das Internet?

Wie verschicke ich eine E-Mail?

geeignet ab Klasse 1

Kommissar Spaghetti

Kommissar Spaghetti und der Computertrick

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_1.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/29019.jpg>] **Pauls, Wolfgang**

Feldhaus, Hans-Jürgen

1999 dtv junior

ISBN-10 3-423-70513-2

ISBN-13 978-3-423-70513-4

Benny scheint verrückt geworden zu sein. Zwar hat er schon immer ständig an seinem Gameboy geklebt, doch jetzt gibt der arme Junge nur noch merkwürdige Töne von sich und ist völlig abwesend. Ein Fall für Kommissar Spaghetti, der sich sofort in den Dschungel der Gameboyspiele einarbeitet und eine interessante Entdeckung macht...

geeignet ab Klasse 4

Bolle und die Bolzplatzbande (Bd. 4)

Der Rufmord

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_2.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/44546.jpg>] **Bacher, Christina; Noller, Ulrich**

Jansen, Birgit

2009 Berlin Verlag; Berlin

ISBN-10 3-8270-5324-2

ISBN-13 978-3-8270-5324-4

So still er manchmal auch ist, in seinem Podcast legt Kevin alias Nivek richtig los: "Rotzfrech in der Dämmerung" ist Kult! Niemand ahnt, dass Kevin hinter dem Podcast steckt. Doch als Imran aus der 9a, der "Poetry-Slam-König Nummer eins", verschwindet, scheint Nivek mehr zu wissen als alle anderen. Ist Imran entführt worden? Steckt er hinter dem Rufmord an Lehrern auf checkmich.de? Als dann auch noch ein Amoklauf angekündigt wird, weiß Kevin, was zu tun ist: Er deckt seine zweite Identität auf und ermittelt mit seinen Detektivkollegen.

geeignet ab Klasse 6

Pixi-Wissen: einfach gut erklärt (Bd. 41)

Internet

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_1.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/62057.jpg>] **Hoffmann, Brigitte**

Coenen, Sebastian

2010 Carlsen

ISBN-10 3-551-24091-4

ISBN-13 978-3-551-24091-0

Wie funktioniert das Internet?
Welche Möglichkeiten bietet es?
Und was musst du beim Surfen beachten?
geeignet ab Klasse 3

Die drei !!! (Bd. 3)

Gefährlicher Chat

[Blockierte Grafik: http://www.antolin.de/images_css/kappe_2.gif] [Blockierte Grafik: <http://www.antolin.de/covers/24578.jpg>] **Wich, Henriette**

2006 Kosmos

ISBN-10 3-440-10607-1

ISBN-13 978-3-440-10607-5

Welche Gefahr sollte schon von einem Chat im Internet ausgehen? Die drei !!! erfahren es schnell und müssen ihr ganzes detektivisches Wissen in diesem kniffligen Fall anwenden ...

geeignet ab Klasse 5