

1. Record Nr.	UNINA9910452442703321
Autore	Pizzi Nicholas G
Titolo	Filter operations field guide [[electronic resource] /] / Nicholas G. Pizzi
Pubbl/distr/stampa	Denver, CO, : American Water Works Association, c2006
ISBN	1-61300-062-6
Descrizione fisica	1 online resource (58 p.)
Collana	Science and technology
Disciplina	628.1/64
Soggetti	Water - Purification - Filtration Water-supply engineering Electronic books.
Lingua di pubblicazione	Inglese
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Note generali	Description based upon print version of record.
Nota di bibliografia	Includes bibliographical references (p. 57).
Nota di contenuto	""COVER ""; ""CHAPTER 1 Regulations and Theory""; ""CHAPTER 2 Operations""; ""CHAPTER 3 Filter Design and Backwash Criteria""; ""CHAPTER 4 Inspection and Maintenance""; ""APPENDIX Filter Terminology""; ""References""

2. Record Nr.	UNINA9910642295603321
Titolo	Mit Geschichte spielen : Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit / Christoph Kühberger
Pubbl/distr/stampa	Bielefeld, : transcript Verlag, 2021
ISBN	9783839453582 3839453585
Edizione	[1st ed.]
Descrizione fisica	1 online resource (453 pages)
Collana	Public History – Angewandte Geschichte
Classificazione	DG 9400
Soggetti	Geschichtskultur Culture of History History Didactics Geschichtsdidaktik Cultural History Kulturgeschichte Spielsachen Material Culture Toy Materielle Kultur Spielen Children Spielzeug Everyday Practice Kinder Historical Thinking Alltagspraxis Radio Play Geschichtsbewusstsein Memory Culture Indianer Popular Culture Piraten European History Ritter History Brettspiele Gesellschaftsspiele Hörspiel

Erinnerungskultur
Popkultur
Europäische Geschichte
Public History
Geschichtswissenschaft

Lingua di pubblicazione	Tedesco
Formato	Materiale a stampa
Livello bibliografico	Monografia
Nota di contenuto	Frontmatter 1 Inhalt 5 Vorwort 9 Mit Geschichte spielen 13 Gestellte Geschichte(n)? 41 Zwischen Pradestination und Kreativität 55 Phantastische Wesen und warum man sie überall findet 75 Zeitbezüge im Faschingskostüm 91 »Das wäre jetzt unsere Burg« 111 »Rosa war in der Zeit eben eine beliebte Farbe.« 137 Luxus in Pink? 157 »Yo, ho, ho und 'ne Buddel voll Rum!« 179 Wessen Tomahawk? Problematiken von (Miss-)Repräsentationen 203 Indianer spielen 227 Spielzeugritterburgen aus mediavistischer Sicht 259 Playmobil®-Ritter als Ausdruck der Geschichtskultur 273 Kreativität trifft Kriegsspiel - die Spielräume des Gero von Greifenstein 301 Wandel und Kontinuität von historischen Themen in Spielzeugen von LEGO® und Playmobil® 319 Building a Mini-Parthenon 339 Geschichte im Brettspiel 359 Zur historischen Einbettung von Brettspielen 387 Geschichte (virtuell) spielen - und lernen? 407 English Abstracts 431 Autor_innen 447
Sommario/riassunto	<p>Spielzeug und Spiele gehören zur grundlegenden Lebenswelt von Kindern. In der alltäglichen Praxis des Spielens begegnet ihnen eine Vielzahl an geschichtskulturellen Produkten. Die in diesen Dingen lagernden Narrationen und Interpretationen vermitteln Vorstellungen von der Vergangenheit und ihrer Beschaffenheit. Was Kinder über Geschichte wissen, wird damit ganz basal von diesen Objekten beziehungsweise den damit verbundenen Praxen mitbestimmt. Mit den Beiträgen des Bandes nähern sich erstmals Expert*innen aus der Geschichtsdidaktik, Geschichts-, Kultur- und Erziehungswissenschaft diesem Phänomen an. Sie fokussieren dabei vor allem Aspekte der materiellen Kultur und des spielerischen Umgangs mit sowie Darstellungsmodi von Geschichte.</p> <p>»Der Sammelband besticht durch multidimensionale Zugänge, die sich von der popkulturellen Dimension über die Hinwendung zum ›material turn‹ und der Akteur-Netzwerk-Theorie erstrecken.«</p> <p>»Der Tagungsband [überzeugt] durch die Vielfalt der kategorialen und methodischen Zugänge und durch viele sehr lesenswerte Beiträge. Für die weitere Beschäftigung mit Spielen und historischem Denken ist er daher richtungsweisend.«</p> <p>Besprochen in H-Soz-Kult, 02.11.2023, Barbara Hanke</p> <p>»[Ein] in jeder Hinsicht vielseitiger Band.«</p> <p>»[Der] Band [ist] all jenen ausdrücklich zu empfehlen, die sich aus wissenschaftlicher Perspektive mit Spiele(n) und Geschichte befassen wollen. »Mit Geschichte« spielen zeigt auf, welches Potenzial in dem Thema liegt.«</p> <p>»Wer sich mit Spielen im geschichtsdidaktischen Kontext beschäftigt, wer sich mit materieller Kultur auseinandersetzt oder wissenschaftliche</p>

Anregungen über Geschichtsvorstellungen von Kindergarten- und
Grundschulkindern sucht, wird in diesem Sammelband fündig.«
