

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	11
1. Von der Informations- zur Wissensgesellschaft	21
1.1. Arbeitswelt im Wandel	21
1.2. Wissen	23
1.3. Wissensgesellschaft	30
1.4. Wissensmanagement	32
1.5. Lebenslanges Lernen	37
1.6. Medienkompetenz in der Wissensgesellschaft	40
2. Zur Veränderung von Wahrnehmung und Denken	51
2.1. Kreuzmodale Wahrnehmung	52
2.2. Kindliche Erfahrungsräume im Medienzeitalter	55
2.3. Vom Verstehen zum Begreifen	62
2.4. Computer und kindliches Denken	67
2.5. Internet und Wahrnehmungswandel	70
2.5.1. Hypertext-Denken	71
2.5.2. Internet und Sprache	76
2.5.3. Hotspot-Kultur	79
3. Identität und Lernen im Medienzeitalter	83
3.1. Interaktion und Identität	87
3.2. Lebenswelt und Identität	90
3.3. Medienerfahrung und Identität	95
3.4. Medienhandeln und Identität	98
3.5. Ästhetik, Identität und Lernen	100
3.6. Multiple Identitäten	104
4. Lernen in der Wissensgesellschaft	107
4.1. Aktuelle Lernkonzepte (Lernphilosophien)	109
4.1.1. Die behavioristische Lerntheorie	110
4.1.1.1. Die programmierte Instruktion	111
4.1.1.2. Der kybernetische Ansatz	112
4.1.2. Die sozial-kognitive Lerntheorie	112

4.1.3.	Die kognitive Lerntheorie	114
4.1.3.1.	Adaptivität und intelligente tutorielle Systeme	116
4.1.3.2.	Interface-Agenten	117
4.1.4.	Die konstruktivistische Lerntheorie	118
4.1.4.1.	Das Konzept des situierten Lernens	119
4.1.4.2.	Der Anchored-Instruction-Ansatz	121
4.1.4.3.	Der Cognitive-Apprenticeship-Ansatz	122
4.1.4.4.	Der Cognitive-Flexibility-Ansatz	123
4.1.5.	Lernen als Innensteuerung	124
4.2.	Die vielfachen Intelligenzen	126
4.3.	Lerntypen	131
4.4.	Lernen lernen	140
4.4.1.	Mnemotechniken	143
4.4.2.	Clustering	145
4.4.3.	Mind Mapping	147
4.4.4.	Ideencoaching	149
4.5.	Lernen mit Neuen Medien	150
4.5.1.	Didaktische Potenziale des Lernens mit dem Computer	152
4.5.1.1.	Lernen durch Multicodierung und Multimodalität	153
4.5.1.2.	Lernen durch Entdecken und Exploration	154
4.5.1.3.	Lernen durch Kommunikation und Kollaboration	155
4.5.1.4.	Lernen durch Informationsmanagement und Dislozierung	156
4.5.1.5.	Lernen durch Visualisieren und Simulieren	156
4.5.2.	Methodische Potenziale des Lernens mit dem Computer	159
5.	Computerprojekte mit Kindern	165
5.1.	Computer in der Vorschulerziehung	168
5.2.	Cyber & Senses	177
5.3.	Spielen ist Megabyte	181
5.4.	Cybergeschichten	183
5.5.	Virtuelles Kinderhaus	186
5.5.1.	Sensibilisierung und Einstieg	187
5.5.2.	Benutzerfreundliche Multimediatools für die offene Kinderarbeit	188
5.5.3.	Projektdesign und Projektumsetzung - Kinderhaus Nordweststadt	190
5.5.4.	Projektergebnis Kinderhaus Nordweststadt	191
5.6.	Spielen und Lernen	195
5.	Modellhaftes Lernen in der Schule mit elektronischen Medien	197
6.1.	Die Spiegel-Schule	199
6.1.1.	Die Fälscherwerkstatt	200

6.1.2.	RÖSA, MaMut und cyber microscope	203
6.2.	Der Canyon der Dinosaurier	205
6.3.	Das Grüne Klassenzimmer	209
6.4.	Die Schule der Zukunft	212
7.	Lernen mit Multimedia	221
7.1.	Multimedia in der offenen Jugendarbeit	222
7.1.1.	Zum Verhältnis von Theorie und Praxis	224
7.1.1.1.	Theorie und Praxis als verschränkte Zweiheit	225
7.1.1.2.	Projektstudium als Chance	226
7.1.2.	Süd III inside	227
7.2.	Der Virtuelle Fachbereich	234
7.3.	Politisches Lernen mittels ästhetischer Erfahrung	237
7.3.1	Ästhetik und politisches Lernen	238
7.3.2.	Anne-Frank-Projekt	241
7.7.	Selma – Multimedia im Unterricht	250
8.	Zur Ästhetik des Internets – Wahrnehmungsdispositive eines neuen Mediums	253
8.1.	Die Dimension des Motivs	254
8.2.	Die Dimension der Aneignung	255
8.3.	Die Dimension der Struktur	257
8.4.	Die Dimension der Verknüpfung	259
8.5.	Die Dimension der Gestaltung	261
8.6.	Ästhetische Höhepunkte im Netz	268
8.7.	10 Grundregeln für die optimale Gestaltung einer Webseite	270
9.	Jugend im Netz	271
9.1.	Jugendnetz Frankfurt	278
9.2.	Das Virtuelle Jugendhaus	287
9.3.	Cyberland	288
9.4.	Netzwerkstatt Webmobile	292
10.	Elektronisches Lernen als Herausforderung für die Aus- und Weiterbildung	297
10.1.	Computer Supported Learning	299
10.1.1.	Computer Based und Web Based-Learning	299
10.1.2.	Internetunterstütztes Lehren	300
10.1.3.	Teleteaching	302

10.1.4. Teletutoring	302
10.2. Wissensaneignung durch E-Learning	304
10.2.1. Lernumgebung von E-Learning	304
10.2.2. Anwendungsarchitektur von E-Learning	307
10.2.3. Content Management Systeme	310
10.3. E-Learning in der Diskussion	318
10.3.1. Zielgruppen	318
10.3.2. Erschwerende Faktoren	320
10.3.3. Begünstigende Faktoren	323
10.4. Neue Formen elektronischen Lernens	328
10.4.1. Blended Learning	328
10.4.2. Community-Learning	330
10.4.3. Goal Based Scenario	333
10.4.4. Telecoach	336
11. Lernen in Netzwerken	339
11.1. Virtuelle Universität	340
11.2. Netzwerk Offenes Lernen	347
11.3. Lernende Region Offenbach	349
11.3.1. Offenes Lernen im Lernzentrum	352
11.3.2. Forum Innovations- und Potenzialförderung	355
11.3.3. Bildungsnetz Offenbach	356
11.3.4. Offenes Lernen im Internet	357
12. Von der Pädagogik zur Navigation oder vom Unter-richten zum Auf-richten	363
Literaturverzeichnis	379
Bildnachweis	400