

Inhalt

Einleitung	9
-------------------------	---

TEIL I: Zur Ausgangslage

Kapitel 1

Digitale Medien in jugendlichen Lebenswelten	15
---	----

1.1 Die Realität der Medien	16
1.2 „Bloßes“ Werkzeug und evokatives Objekt	24
1.3 Computerfertigkeiten.....	28
1.4 Spielen und Lernen	34
1.5 Communitys	35
1.6 Lernen ohne Institutionen?	37

Kapitel 2

Das Digitale Medium	39
----------------------------------	----

2.1 Das Medium aus der Maschine.....	41
2.2 Das Interface	48
2.3 Abstraktion und konkreter Umgang.....	54
2.4 Interaktionen und Interaktivität	62

Kapitel 3

Zum (Zu)Stand von Bildung in der Wissensgesellschaft und zur Rolle des Computers	75
---	----

3.1 Informations-/Wissensgesellschaft: neue Herausforderungen für Bildung.....	77
3.2 Computerausstattung.....	84
3.3 Computer als Gegenstand: Computerführerschein, ITG und Informatikunterricht	86
3.4 „Nur“ ein neues Werkzeug?	92
3.5 Medienerziehung – Medienpädagogik.....	94

TEIL II: Interaktionen mit Digitalen Medien

Kapitel 4

Lernkulturen	101
4.1 ZIM: Zentrum für Interaktion mit Digitalen Medien und ZIM@School.....	101
4.2 Neue Paradigmen des Lernens	106
4.3 Lernen zwischen Lebenswelt und Institution	107
4.4 Zur Rolle der Lehrenden	118
4.5 Sich vernetzen.....	122
4.6 Konstruktion als Methode und „Was man mit dem Computer alles noch machen kann“	124

Kapitel 5

Bildung durch das Medium: konkreter Zugang und Abstraktion..... 126

5.1 „Viva Robot!“, Workshops mit Robots und „smarten“ Textilmaterialien.....	127
5.2 Konstruktionismus	142
5.3 Imaginationen	149
5.4 Subjekt und Cyborg	153
5.5 Sich zur Welt ins Verhältnis setzen.....	154

Kapitel 6

Die Materialien: Bildungssoftware..... 156

6.1 Die Materialien und die Imagination	157
6.2 Montessori-Material	161
6.3 Sichtbarmachen, was hinter dem Interface passiert.....	164
6.4 Partizipation und Gestaltungsoffenheit.....	167

Kapitel 7

Bildung mit dem Medium und durch das Medium: Zusammenfassung und Ausblick..... 170

7.1 Zur Notwendigkeit einer Neubestimmung	170
7.2 Bildung und Lebenswelt	174
7.3 Bildung durch das Medium.....	176
7.4 Informatik, Pädagogik und Bildung	179
7.5 Zum Schluss	181

Literatur	183
------------------------	-----