

Inhalt

Einleitung | 4

1 Lesehinweise: Zielsetzung und Methode des Weiterbildungsbandes | 5

2 Der Lernpunkt e.V. | 7

Exkurs: E-Learning – mit einer
Prise Blended-Learning | 10

3 Lernziel Medienkompetenz | 12

3.1 Der Begriff „Neue Medien“ | 14

3.2 Didaktische Merkmale Neuer Medien | 14

3.3 Medienkompetenz als Kulturtechnik | 15

3.4 EDV-IT-Kompetenzen | 16

3.5 Baustein Methodenkompetenz | 17

3.6 Medien(pädagogische) Kompetenz für Lehrende | 18

3.7 Neue Medien und Schlüsselqualifikationen | 18

4 Didaktische Modelle und methodische Inspirationen | 20

4.1 Lerntheorien | 20

4.2 Mediendidaktische Grundlagen | 22

4.2.1 Allgemeine Einführung zur Mediendidaktik | 22

4.2.2 Ansätze aus der beruflichen Bildung | 23

4.2.3 Zur Gestaltung und Konzeption medialer
Lernangebote | 24

4.2.4 Leitfaden und Arbeitsanleitung für ein mediales
Lernarrangement in der Benachteiligtenförderung | 26

4.2.5 WebQuest: Computergestützte Lehr-Lern-Arrangements
im Internet | 28

Exkurs: Telematik – Informatisierung –
Informationsgesellschaft | 33

5 Konsequenzen für die Lernenden | 35

5.1 Die Aneignung von Medienkompetenz | 36

5.2 Lernen mit Neuen Medien | 36

5.3 Checkliste zur Selbstlernkompetenz | 38

6	Konsequenzen für die Lehrenden	41
6.1	Der Bereich der Informationstechnik/ Medienkompetenz	41
6.2	Der Bereich des E-Learnings/Telelernens	42
6.3	Neue Medien und Förderplanung	43
6.4	Der Bereich des „Neuen Lernens“ sowie des pädagogischen Selbstverständnisses	44
6.5	Kritisch urteilen und kreativ nutzen – Qualität und Neue Medien	45
7	Konsequenzen für die Einrichtungen/Träger	51
7.1	Technische, räumliche und finanzielle Ressourcen	51
7.1.1	Entwicklungstendenzen	51
7.1.2	Lernorte	52
7.1.3	Die Finanzierung von Software	53
7.2	Empfehlungen für Einrichtungsleitungen	55
8	Seminar- und Praxisbeispiele	57
8.1	„Lernberater/in neue Medien“	58
8.1.1	„Hilfe – Alarm im Rosenbeet“	62
8.1.2	„Prüfungsangst“	65
8.2	„Internetrallye“	67
8.2.1	„Netz-Car-Race“	70
8.2.2	„Ganz besondere Früchtchen“	76
8.3	„Das Internet aktiv für Lernprozesse nutzen“	79
8.4	„Kolumbus geht ins Netz“	81
8.5	„Mädchen megastark mit Megabyte“	83
8.6	„Onlinespiel Wirtschafts- und Sozialkunde“	85
9	Ein Blick in andere Bereiche	87
10	Schlussbemerkung	92
11	Anhang	93
11.1	Glossar	93
11.2	Nützliche Internet-Quellen zum Thema	97
11.3	Literatur	100
11.4	Die Autorinnen und Autoren	104