

Vorwort	9
<i>I. Teil: Grundlagen</i>	
1. Grundbegriffe	11
1.1 Medien im weiteren und engeren Sinne	11
1.2 Medienpädagogik und medienpädagogische Arbeit	14
2. Medienerziehung in der Schule	17
2.1 Bereiche und Aufgaben	17
2.1.1 Handling	17
2.1.2 Medienliteralität	18
2.1.3 Medienkunde	20
2.1.4 Mediennutzung	27
2.1.5 Mediengestaltung	28
2.1.6 Medienanalyse und Medienkritik	29
2.1.7 Medienpolitisches Engagement	30
2.1.8 Kompensierende Medienarbeit	31
2.1.9 Medienpädagogische Elternarbeit	32
2.2 Medienpädagogische Konzepte	33
2.2.1 Der bewahrpädagogische Ansatz	33
2.2.2 Der behütend-pflegende Ansatz	34
2.2.3 Der bedürfnisorientierte Ansatz	35
2.2.4 Kritische Medienerziehung	37
2.2.5 Handlungs- u. kommunikationsorientierter Ansatz	38
2.2.6 Integrative Medienerziehung	40
2.2.7 Resümee	43
3. Didaktische Medienverwendung in der Schule	45
3.1 Konzepte der didaktischen Medienverwendung	45
3.2 Welches Konzept der Medienverwendung ist optimal?	47
3.3 Didaktische Funktionen des Medieneinsatzes	48
3.4 Chancen und Grenzen des didaktischen Medieneinsatzes	49
3.5 Einige Forschungsergebnisse über effektiven Medieneinsatz	51
4. Medienpädagogische Arbeit im Schulalltag	55
4.1 Didaktische Medienverwendung	55
4.1.1 Zurückhaltender Gebrauch von AV-Medien	55
4.1.2 Bevorzugung schlichter visueller und audiovisueller Medien	56
4.1.3 Unterstützung didaktischer Intentionen	59
4.1.4 Einstellungen der Lehrkräfte zum didaktischen Medieneinsatz	62
4.2 Medienerziehung	62

4.2.1	Einstellungen der Lehrer zu Massenmedien	62
4.2.2	Schulische Arbeitsbedingungen für Medienerziehung	63

II. Teil: Konzepte

5.	Die Zukunft des Lernens in der Informationsgesellschaft	67
5.1	Auf dem Wege zur totalen Pädagogisierung?	67
5.2	Anthropologische Standortbestimmung des Lernens	67
5.2.1	Lernen als flexible Endanpassung	67
5.2.2	Zum Begriff des menschlichen Lernens	68
5.2.3	Zur Evolution des Lernens	69
5.2.4	Homo discens in der Sackgasse?	71
5.3	Lernen in der Informationsgesellschaft	72
5.3.1	Wird menschliches Lernen entbehrlich?	72
5.3.2	Werden menschliche Lehrer entbehrlich?	73
5.4	Eine Zukunftsperspektive	75
6.	Allgemeinbildung und informationstechnische Grundbildung	77
6.1	Merkmale einer modernen Allgemeinbildung	77
6.2	Beiträge der Informationstechnik zur Allgemeinbildung	79
6.2.1	Hilfe zum Welt- und Selbstverstehen	79
6.2.2	Computerbildung als Beitrag zur Handlungskompetenz	81
6.2.3	Computerkompetenz und Verantwortung	82
6.2.4	Computer und kritische Vernunft	83
6.2.5	Computerkompetenz und Freiheit	84
6.2.6	Computerkompetenz und Stärkung des Ich	84
6.2.7	Computerkompetenz für den Bürger	85
6.2.8	Computerkompetenz und Lernen	85
6.3	Resümee	87
7.	Informations- und Wissensmanagement als zeitgemäße Bildungsaufgabe	91
7.1	Lernen mit Neuen Medien und die Aufgaben der Schule	91
7.1.1	Multimedialität	91
7.1.2	Multimodalität	92
7.1.3	Multicodalität	92
7.1.4	Interaktivität	93
7.1.5	Infotainment und Edutainment	95
7.1.6	Multilinearität	97
7.1.7	Offenheit	100

7.1.8	Datenmenge und Informationsfülle	103
7.1.9	Anonymität und Distanz	106
7.1.10	Indirektheit und Virtualität	108
7.2	Schule am Scheideweg	109

III. Teil: Perspektiven

8.	Multimedia – und was wird aus der Schule?	113
8.1	Einleitung	113
8.2	Machen Multimedia die Schule überflüssig?	114
8.2.1	Können uns intelligente Maschinen das Lernen abnehmen?	114
8.2.2	Können uns intelligente Maschinen das Lehren abnehmen?	116
8.3	Veränderungen der Schule durch Multimedia	120
8.3.1	Gefahren und Risiken	120
8.3.2	Vorzüge und Chancen	125
8.4	Resümee	130
9.	Dimensionen und Komponenten der Interaktivität von Multimedia-Systemen	133
9.1	Zur Begrifflichkeit	133
9.2	Interaktivität, Interaktion und Interaktionskompetenz	135
9.3	Dimensionen und Komponenten von Interaktivität	136
9.3.1	Einzel-Nutzer-Interaktivität	136
9.3.2	Gruppen-Nutzer-Interaktivität	139
9.3.3	Verteilte-Nutzer-Interaktivität	140
9.3.4	Instruktions-Prozess-Interaktivität	142
10.	Virtuelle Welten – Soziales und ökologisches Lernen mit Neuen Medien	143
10.1	Leben aus zweiter Hand	143
10.2	Natur als gesellschaftliche Konstruktion	144
10.3	Leben in der Zerrissenheit	145
10.4	Vortechnische und technisch-naturwissenschaftliche Naturbegegnung	147
10.5	Der Zwischenstatus der Neuen Medien und ihre potentiell unterstützende Funktion	149
10.6	Unterstützung des vortechnischen Umgangs mit der Natur	150
10.7	Unterstützung des technisch-naturwissenschaftlichen Umgangs mit der Natur	151
10.8	Ersetzen von Realerfahrungen durch neue Medien?	154
10.9	Schluss	156

11.	Computersimulationen im Unterricht	157
11.1	Einleitung	157
11.2	Begriffliche Präzisierungen	159
11.3	Beispiele für Computersimulationen	160
11.4	Didaktische Funktionen von Computersimulationen	163
11.5	Forschungsergebnisse zu unterrichtlichen Effekten von Computersimulationen	165
11.6	Einschränkungen für den unterrichtlichen Einsatz von Computersimulationen	169
11.7	Folgerungen für die unterrichtliche Verwendungspraxis	172
12.	Jugendgefährdung durch Video- und Computerspiele?	175
12.1	Einführung	175
12.2	Begriffe	178
12.3	Verbreitung und Beliebtheit von Bildschirmspielen	178
12.4	Auswirkungen extensiven Bildschirmspiels	180
12.4.1	Auswirkungen der Spielsituation und Spielstruktur	181
12.4.2	Auswirkungen der Spielinhalte	187
12.5	Medienpädagogische Konsequenzen	193
13.	Sozialisation mit Neuen Medien	197
13.1	Einleitung	197
13.2	Zugänge über Beispiele	197
13.2.1	Tamagotchis	197
13.2.2	Internet Relay Chats	199
13.2.3	Internetspiele (MUDs und MUSHs)	201
13.2.4	Party-, Talking- und Dating-Lines	201
13.2.5	Kyoko Date – eine virtueller Popstar	202
13.3	Soziales Lernen durch Neue Medien	202
13.3.1	Idealisierung der persönlichen (face-to-face) Kommunikation	202
13.3.2	Mediengemeinden als "virtual communities"	203
13.3.3	Parasoziale Interaktion	210
13.3.4	Erlernen sozialer Kompetenzen durch die Mediennutzung	215
13.4	Normative Strukturen der Mediensozialisation	218
13.4.1	Charakterisierungen	218
13.4.2	Funktionalität der Strukturen	220
13.5	Fazit	222
	<i>Literatur</i>	225