

Inhalt

Vorwort	5
Abbildungsverzeichnis	11
Tabellenverzeichnis	15
1 Theoretische Grundlagen	17
1.1 Definition und Systematisierung von Medien.....	17
1.2. Medien als Lerngegenstand: Lernen über Medien	20
1.3 Medien zur Unterstützung von Lehr- /Lernprozessen	24
1.4 Ausgewählte Forschungsergebnisse zur Lernwirkung von Medien.....	32
1.5 Texte.....	35
1.6 Bildmedien	40
1.7 Computerbasierte Medien.....	46
1.8 Anregungen zur Vertiefung.....	50
2 Beispiele logischer Abbilder	53
2.1 Mindmap	53
2.2 Wirkungsdiagramme	54
2.3 Bildtypen zur Darstellung von Geschäftsprozessen.....	62
2.4 Diagramme zur Veranschaulichung von Zahlen.....	71
3 Tafel	75
3.1 Funktionen und Einsatzmöglichkeiten der Tafel.....	75
3.2 Vor- und Nachteile	76
3.3 Die Arbeit mit der Tafel	77
3.4 Gestaltungshinweise.....	78
3.5 Varianten	80
3.6 Vertiefung	83
4 Projektor	85
4.1 Einsatzmöglichkeiten von Folien und des Projektors	85
4.2 Vor und Nachteile im Vergleich zur Tafel.....	86
4.3 Arbeit mit Folien und Projektor	87
4.4 Arbeitsmaterial und Gerätezubehör	88
4.5 Varianten.....	89
4.6 Vertiefung	89
5 Arbeitsblatt	91
5.1 Funktionen, Varianten und Einsatzmöglichkeiten von Arbeitsblättern	91
5.2 Vor- und Nachteile	93
5.3 Gestaltung und Einsatz von Arbeitsblättern	93

6 Schulbuch	95
6.1 Inhalte und Einsatzmöglichkeiten des Schulbuchs.....	95
6.2 Vor- und Nachteile	96
6.3 Die Arbeit mit dem Schulbuch	96
6.4 Bewertungskriterien.....	97
6.5 Variante: Digitales Schulbuch	98
7 Zeitung	99
7.1 Einsatz im Unterricht.....	99
7.2 Vor- und Nachteile	99
7.3 Beispiel Handelsblatt.....	100
8 Video und Audio	101
8.1 Einsatzmöglichkeiten von Videos.....	101
8.2 Arbeit mit Videos.....	102
8.3 Vor- und Nachteile von Videos.....	102
8.4 Audio mit Schwerpunkt Popmusik.....	103
9 Standardsoftware: Textverarbeitung, Präsentationssoftware und Tabellenkalkulation	105
9.1 Grundlegende Bedienung	105
9.2 Textverarbeitung	108
9.3 Präsentationssoftware	112
9.4 Tabellenkalkulation	120
10 Internetanwendungen	141
10.1 Informationsrecherche	141
10.2 WebQuests.....	143
10.3 Kommunikation und Kollaboration.....	146
10.4 Publikations- und Kommunikationsanwendungen: Websites, Blogs, soziale Netzwerke und Wikis.....	148
10.5 Soziale Netzwerke	155
10.6 Lernplattformen	155
10.7 Onlineumfragen.....	156
10.8 Internetgestütztes Schülerfeedback mit OPUS.....	158
11 Computerspiele	167
11.1 Merkmale von Spielen	167
11.2 Vorteile spielerischen Lernens	168
11.3 Lernziele und Integration in den Unterricht.....	169
11.4 Komplexe Simulationsspiele	170
12 Systemisches Denken mit System-Dynamics	181
12.1 Überblick - noch ändern	181
12.2 Relevanz systemischen Denkens in der Ökonomischen Bildung.....	181
12.3 System Dynamics.....	184

12.4 Grundlagen von Insight Maker	188
12.5 Beispiel ‚Vermögensentwicklung‘	207
13 Prozessmodellierung mit ARIS	217
13.1 Komplexitätsreduzierung mit den Sichten des ARIS-Hauses	217
13.2 Prozesse modellieren mit der Software ARIS.....	222
14 Enterprise-Resource-Planning-Software.....	239
Literaturverzeichnis	241
Stichwortverzeichnis.....	247