

Das Buch behandelt die ästhetisch-informatische Medienbildung als ein neues Feld der Kunst- und Medienpädagogik. Die Autorin nimmt die interaktive Medienkunst sowie die Informatik zum Ausgangspunkt für fächerübergreifende, projektorientierte Gestaltungsprozesse. Sie stellt die Verwendungsarten des Computers dar und reflektiert Mixed Reality-Projekte aus der Unterrichtspraxis mit der Integration der Fächer Kunst und Informatik, die im Rahmen des BLK-Modellversuchs ArtDeCom von 2001-2003 an allgemein bildenden Schulen in Zusammenarbeit dreier Hochschulen in Schleswig-Holstein durchgeführt wurden. Dabei wird der Computer nicht als geschlossenes System, sondern als eine von Kindern und Jugendlichen gestaltbare und programmierbare Maschine verstanden. Die Praxiserfahrungen werden im Rahmen curricularer Empfehlungen für das Feld der digitalen Medien aufgewiesen.