

Inhalt

Vorwort	5
Geleitwort	7
Einleitung und Hinweise zum Buch	9
Teil I: Interdisziplinärer Teil	17
1 Neue Medien und die digitale Pubertät	17
1.1 Soziale Medien: „Bin ich da schon drin?“	18
1.2 Medienwelten von Kindern und Jugendlichen	28
1.3 Die Sozialen Medien als Milieu	39
1.4 Medien als Modell von Wirklichkeit	50
1.5 Kapitelschließende Diskussionsfragen für den Unterricht und Workshops	55
Teil II: Integrativer Teil	57
2 Digitalisierung, E-Learning und Kulturkritik	57
2.1 Einführende Aufgabe	57
2.2 Digitalisierung im öffentlichen Diskurs	59
2.3 Online-Kommunikation mit Konsequenzen	64
2.4 E-Learning und Videospiele	68
2.5 Lösungskommentar zur einführenden Aufgabe	72
2.6 Kapitelschließende Diskussionsfragen für den Unterricht und Workshops	76
3 Medienerziehung und Werte	79
3.1 Einführende Aufgabe	79
3.2 Digitales Lernen und demokratisches Erleben	81
3.3 Digitalkunde im Lichte einer neuen und bewährten Medienerziehung ..	88
3.3.1 Behütend-pflegende Medienerziehung	89
3.3.2 Ästhetisch-kulturorientierte Medienerziehung	91
3.3.3 Funktional-systemorientierte Medienerziehung	92
3.3.4 Kritisch-materialistische Medienerziehung	93

3.3.5	Handlungs- und interaktionsorientierte Medienerziehung	94
3.4	Lösungskommentar zur einführenden Aufgabe.....	96
3.5	Kapitelschließende Diskussionsfragen für den Unterricht und Workshops	98
Teil III: Schulpraktischer Teil.....		99
4	Digitalkunde als Vier-Säulen-Modell	99
4.1	Modulbereich A: Medienpädagogische Säule	101
4.1.1	Pädagogik: Medienerziehung und Medienbildung	102
4.1.2	Didaktik: Inhaltliche Planung des Unterrichts.....	115
4.1.3	Methodik und Medienkompetenz	117
4.2	Modulbereich B: Fachspezifische Säule	119
4.2.1	Deutsch	119
4.2.2	Fremdsprachen.....	123
4.2.3	Geschichte	126
4.2.4	Sozialkunde.....	129
4.2.5	Kunst und Musik	132
4.2.6	Beispiele für weitere Fächer.....	135
4.3	Modulbereich C: Lehrplanorientierte Säule	138
4.3.1	Herausstellung des Smartphones als Arbeitsgerät.....	138
4.3.2	Arbeiten mit Tablets.....	139
4.3.3	Digitale Präsentationstechniken.....	140
4.3.4	Stärkung der Informatik	141
4.3.5	Keine Hausaufgaben	141
4.3.6	App-Stunde und digitale Medienbetreuung	142
4.3.7	Gezielte und regelmäßige Fortbildungen für Lehrkräfte	143
4.4	Modulbereich D: Anwendungsinnovative Säule.....	144
4.4.1	Programmier- und Medien-Camps.....	144
4.4.2	Schulübergreifende Großprojekte.....	145
4.4.3	Kooperationen mit der Wirtschaft.....	146
5	Digitalkunde als schulpädagogische Idee.....	149
5.1	Schularten und Jahrgangsstufen.....	149
5.1.1	Digitalkunde in der Grundschule	150

5.1.2	Förderschulen.....	156
5.2	Digitalkunde mit wählbaren Schwerpunkten	156
5.3	Digitalkunde als modularisiertes Unterrichtsmodell.....	157
6	Das Vier-Phasen-Modell	161
6.1	Konzeptionsphase	161
6.2	Erprobungsphase.....	162
6.3	Evaluationsphase	164
6.4	Praxisphase	164
7	Fazit und Ausblick.....	167
	Literaturverzeichnis	169
	Index	175
	Endnoten.....	177