

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	<b>7</b>
<b>1 Schule in der digitalen Welt</b> .....	<b>8</b>
<b>2 Lernen für die digitale Welt</b> .....	<b>11</b>
2.1 Phänomene .....	12
2.1.1 Bereiche des Lernens für die digitale Welt .....	12
2.1.2 Gestaltung des Lernens für die digitale Welt auf Einzelschulebene .....	16
2.1.3 Gestaltung des Lernens für die digitale Welt im System Schule .....	21
2.1.4 Kompetenzmodelle zum Lernen für die digitale Welt .....	24
2.2 Aktuelle Forschungsbefunde .....	26
2.2.1 Kompetenzstände ‚digitaler‘ Kompetenzen .....	26
2.2.2 Perspektiven der Schulerinnen und Schuler auf ihre Zukunft in der digitalen Welt .....	29
2.3 Handlungsoptionen und konkrete Umsetzung .....	32
2.3.1 Die Prozessebene Schule und Unterricht für das Lernen für die digitale Welt gestalten und den Handlungsspielraum auf dieser Ebene nutzen .....	32
2.3.2 Die Besonderheit der Gestaltung des Lernens für die digitale Welt berücksichtigen .....	33
<b>3 Lernen in der digitalen Welt</b> .....	<b>35</b>
3.1 Phänomene .....	36
3.1.1 Einsatz digitaler Medien im Unterricht .....	36
3.1.2 Lernen als Informationsverarbeitung .....	42
3.1.3 Motivationale Faktoren des Lernens mit digitalen Medien .....	52
3.1.4 Differenzierung und Inklusion .....	58
3.2 Aktuelle Forschungsbefunde .....	59
3.2.1 Leseverständnis beim Lesen analoger und digitaler Texte .....	60
3.2.2 Motivierende Effekte des Lernens mit digitalen Medien: Stichwort Gamification .....	63
3.3 Handlungsoptionen und konkrete Umsetzung .....	69

3.3.1	Smartphone-Nutzung oder Bring Your Own Device im Unterricht.....	70
3.3.2	LernApps zur Unterstützung von Lernstrategien.....	71
3.3.3	Kriterien zur Auswahl digitaler Medien für den Unterricht.....	71
3.3.4	Best-Practice Beispiele.....	80
<b>4</b>	<b>Leben in der digitalen Welt.....</b>	<b>85</b>
4.1	Medien im Alltag von Schülerinnen und Schülern.....	86
4.1.1	Phänomene.....	86
4.1.2	Aktuelle Forschungsbefunde.....	93
4.1.3	Handlungsoptionen und konkrete Umsetzung.....	103
4.2	Cybermobbing.....	114
4.2.1	Phänomene.....	114
4.2.2	Aktuelle Forschungsbefunde.....	117
4.2.3	Handlungsoptionen und konkrete Umsetzung.....	121
4.3	Computerspiele.....	123
4.3.1	Phänomene.....	124
4.3.2	Aktuelle Forschungsbefunde.....	129
4.3.3	Handlungsoptionen und konkrete Umsetzung.....	134
<b>5</b>	<b>Ausblick.....</b>	<b>137</b>
<b>6</b>	<b>Weiterführende Literatur.....</b>	<b>139</b>
	<b>Literatur.....</b>	<b>142</b>