

Inhalt

Einleitung	5
-------------------	----------

1. Warum Medienbildung für selbstbestimmtes Heranwachsen wichtig ist	6
---	----------

2. Die Medienwelt Heranwachsender begreifen	18
2.1 Was machen Jugendliche mit Medien?	20
2.2 Was ist eigentlich ...? Beliebte Apps und Spiele	25
2.3 Methode für den Unterricht: Was machst du mit Medien?	42

3. Die KMK-Strategie „Bildung in der digitalen Welt“ und ihre praktische Umsetzung im Bildungsalltag	50
3.1 Die Kompetenzbereiche im Überblick	51
3.2 Methoden für den Unterricht: Lernen über Medien	58
3.2.1 Kompetenzbereich: Suchen, Verarbeiten und Aufbewahren	58
3.2.2 Kompetenzbereich: Kommunizieren und Kooperieren	61
3.2.3 Kompetenzbereich: Produzieren und Präsentieren	68
3.2.4 Kompetenzbereich: Schützen und sicher Agieren	72
3.2.5 Kompetenzbereich: Problemlösen und Handeln	76
3.2.6 Kompetenzbereich: Analysieren und Reflektieren	78

4. Potenziale digitaler Medien im Fachunterricht nutzen	80
4.1 Lieblingstools in der Unterrichtspraxis	87
4.2 Smartphone-Verbot vs. Smartphone-Philosophie	106

5. Lernende auf eine unbekannt Zukunft vorbereiten: die neue Lehrkräfte-Rolle	112
5.1 Vom Buchgelehrten zum Lernberatenden	114
5.2 Methode für den Unterricht: Scrum	118
5.2.1 Ursprung und Entwicklung der Methode	119
5.2.2 Rollen, Ereignisse, Artefakte und Regeln von Scrum	120

6. Das Kollegium begeistern	133
6.1 Ängste nehmen, Begeisterung wecken	136
6.2 Methode: Barcamp	140
7. Los geht's!	147
Danksagungen	148
Über die Autorin	149
Anmerkungen	150
Bibliografie	154