



Inhaltsverzeichnis

<i>Vorwort</i>	9
1 Wider einen Technisierungswahn!? Digitalisierung zwischen Euphorie und Apokalypse	11
These: Kinder heute sind Digital Natives	15
These: Hard- und Software heute sind revolutionär	16
Antithese: Digitalisierung ist schädlich	17
Antithese: Digitalisierung ist ungesund	19
Synthese: Digitalisierung als Bestandteil der heutigen Lebenswelt	21
2 Die Herausforderung: Lernen 4.0	25
Der Bildungs- und Erziehungsauftrag von Schule	27
Medienbildung als Ziel	29
Digitales Lernen	31
3 Was wissen wir über den Einfluss neuer Medien auf die schulischen Leistungen von Kindern und Jugendlichen?	37
„Visible Learning“ als Grundlage	40
Der Faktor: Webbasiertes Lernen	44
Der Faktor: (Neue) Medien	45

Der Faktor: Programmierte Instruktion	46
Der Faktor: Nutzung von Taschenrechnern	47
Der Faktor: Computerunterstützung	48
Der Faktor: Interaktive Lernvideos	50
Schlussfolgerung: Lernen bleibt lernen	51
4 Vom Informationsträger zur Informationsverarbeitung - Ein Modell zur Orientierung	59
Das SAMR-Modell	61
Die Ebene der Ersetzung: Substitution	64
Die Ebene der Erweiterung: Augmentation	65
Die Ebene der Änderung: Modification	67
Die Ebene der Neubelegung: Redefinition	67
Schlussfolgerung: Die Frage nach dem Warum	69
5 Conclusio: Pädagogik vor Technik	81
Lehrerprofessionalität als entscheidender Faktor	83
Der Faktor „Erlebnispädagogische Maßnahmen“	89
Der Mensch im Zentrum	92
<i>Literatur</i>	103
<i>Bildquellenverzeichnis</i>	106