

1.	Einleitung	1
1.1	Problemaufriss.....	2
1.2	Zielsetzung, Fragen und Thesen.....	4
1.3	Aufbau	6
2.	Facetten des Projektunterrichts und der Projektmethode.....	8
2.1	Komponenten der Projektmethode.....	14
2.2	Handlungsorientierter Unterricht	18
2.3	Makroformen des Offenen Unterrichts	26
2.3.1	Wochenplanarbeit	28
2.3.2	Freie Arbeitsformen	31
2.3.3	Lernen an Stationen.....	36
2.3.4	Werkstattunterricht.....	41
2.4	Frontalunterricht.....	47
2.5	Zusammenfassung.....	53
2.6	Lernaktivitäten	55
3.	Facetten der Mediensozialisation.....	56
3.1	Medienkindheit und Medienjugend	59
3.2	Sozialisation und Medieneinflüsse.....	63
3.2.1	KIM-Studie 2016	64
3.2.2	JIM-Studie 2016.....	68
3.3	Kinder und Werbung.....	72
3.4.	Medien und Sport.....	76
3.5	Medien und Politik.....	84
3.6	Zusammenfassung.....	90
3.7	Lernaktivitäten	92
4.	Digitale Lernumgebungen und Erfahrungswelten	93
4.1	Internet	97
4.2	Dienste des Web 2.0.....	102
4.3	WebQuests	109
4.4	Soziale Netzwerke.....	113
4.5	Beispiel: Interaktives Whiteboard.....	119
4.6	Beispiel: Tablet	120
4.7	Beispiel: Cloud-Dienste und digitale Lernplattformen	123
4.8	Zusammenfassung.....	126
4.9	Lernaktivitäten	127
5.	Themenrelevante und medienwissenschaftliche Grundlagen.....	128
5.1	Medienpädagogik.....	130
5.2	Mediendidaktik	133
5.3	Medienerziehung.....	136
5.4	Medienkompetenz	138
5.5	Medienethik.....	141
5.6	Medienpsychologie	143
5.7	Medientheorie	146
5.8	Medienforschung.....	148
5.9	Zusammenfassung.....	151
5.10	Lernaktivitäten	153

6.	Merkmale der aktiven Medienarbeit	154
6.1	Grundlagen der aktiven und produktiven Medienarbeit	158
6.1.1	Lerntheoretische Grundlagen	160
6.1.2	E-Learning.....	165
6.2	Kompetenzen.....	169
6.2.1	Die Kompetenzen der Lehrperson	170
6.2.2	Die Kompetenzen der Schüler	174
6.3	Mediencurricula	177
6.3.1	Seminarkonzept.....	179
6.3.2	E-Portfolio.....	180
6.4	Zusammenfassung.....	183
6.5	Lernaktivitäten	184
7.	Praxisrelevante Projekte und Szenarien.....	185
7.1	Wir erstellen eine Homepage	191
7.2	Wir erkunden unseren Stadtteil bzw. unser Dorf.....	195
7.3	Wir stellen ein ortsansässiges Unternehmen vor	198
7.4	Wir produzieren eine ‚Fernsehshow‘	201
7.5	Wir analysieren die Dienste des Web 2.0	204
7.6	Wir ermitteln Merkmale, Chancen und Risiken von sozialen Netzwerken	207
7.7	Ergebnissicherung und Leistungsbewertung.....	210
7.8	Zusammenfassung.....	220
7.9	Lernaktivitäten	222
8.	John Hattie.....	223
8.1	Kurzübersicht Hattie-Studie.....	224
8.2	Faktorengruppe Lernende (Schüler)	227
8.3	Faktorengruppe Eltern.....	227
8.4	Faktorengruppe Schule.....	228
8.5	Faktorengruppe Lehrperson	229
8.6	Faktorengruppe Curriculum	229
8.7	Faktorengruppe Unterrichten	230
8.8	Hattie und Computernutzung	234
8.9	Kritische Reflexion	240
8.10	Zusammenfassung.....	241
9.	Inklusion und aktive Medienarbeit	242
9.1	Begriffsbestimmung und Historie	243
9.2	Konzept und rechtliche Rahmenbedingungen	244
9.3	Anforderungen an Lehrperson und Unterricht.....	245
9.4	Szenarien der Umsetzung.....	247
9.5	Zusammenfassung und Ausblick	252
10.	Schlussgedanken und Ausblick.....	254
11.	Anhang	258
11.1	Literaturverzeichnis.....	258
11.2	Relevante Internet-Seiten	263
11.3	Wissenschaftliche Arbeiten.....	265
11.4	Glossar.....	266
11.5	Abkürzungen	269

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Aktive Medienarbeit im Projektunterricht (Eigengrafik)	1
Abbildung 2:	Termini eines Projektes (Eigengrafik)	9
Abbildung 3:	Facetten des Projektunterrichts (Eigengrafik)	12
Abbildung 4:	Lehrziele, Handlungsziele, Handlungsprodukt.....	25
Abbildung 5:	Übersicht der offenen Arbeitsformen	27
Abbildung 6:	Übersicht der Zusammenhänge.....	40
Abbildung 7:	Didaktische Funktionen des Frontalunterrichts	52
Abbildung 8:	Offene Arbeitsformen in der Übersicht (Eigengrafik).....	54
Abbildung 9:	Mediensozialisation (Eigengrafik).....	58
Abbildung 10:	Computernutzung in der Schule.....	65
Abbildung 11:	Computernutzung zuhause für die Schule	66
Abbildung 12:	YouTube Nutzung 2016.....	71
Abbildung 13:	Elemente der Wikis in der Schule (Eigengrafik)	107
Abbildung 14:	Entstehungsdaten von sozialen Netzwerken u.a. Internetplattformen (Eigengrafik).....	114
Abbildung 15:	Tätigkeiten am Tablet-PC 2016	121
Abbildung 16:	Medienwissenschaft als transdisziplinäres System (Eigengrafik)	129
Abbildung 17:	Facetten der gegenwärtigen Medienpädagogik (Eigengrafik).....	132
Abbildung 18:	Mediendidaktische Konzepte.....	135
Abbildung 19:	5-Ebenen-Modell (Eigengrafik).....	158
Abbildung 20:	Lerntheorien in Verbindung mit aktiver Medienarbeit.....	163
Abbildung 21:	Begriffe im Bereich des E-Learning	165
Abbildung 22:	Die Lehrperson im Geflecht der Verantwortlichkeiten	170
Abbildung 23:	Kompetenzspektrum einer Lehrperson im Projektunterricht.....	172
Abbildung 24:	Kompetenzen für Ausbildung und Praxis	173
Abbildung 25:	Das Zusammenspiel der Kompetenzen.....	173
Abbildung 26:	Kompetenzbereiche aus der Sicht der Schüler.....	174
Abbildung 27:	Mediencurriculum (Eigengrafik)	177
Abbildung 28:	Der E-Portfolio Prozess in fünf Schritten	180
Abbildung 29:	Checkliste für Medienprojekte (Eigengrafik)	188
Abbildung 30:	Grundkonzeption der realitätsnahen Szenarien (Eigengrafik)	189
Abbildung 31:	Beispiel Checkliste für das Projekt Homepage (Eigengrafik)	192
Abbildung 32:	Fallbeispiel Gemeinschaftsschule Testenhausen	194
Abbildung 33:	Beispiel Checkliste für das Projekt Dorf (Eigengrafik).....	196
Abbildung 34:	Fallbeispiel Projekt- und Zeitplan (Eigengrafik)	197
Abbildung 35:	Beispiel Checkliste für das Projekt Unternehmen (Eigengrafik).....	199
Abbildung 36:	Fallbeispiel Wochenplanung für das Projekt Brauereibesuch	200
Abbildung 37:	Beispiel Checkliste für das Projekt Fernsehshow (Eigengrafik)	202
Abbildung 38:	Fallbeispiel Wochenplanung Fernsehshow.....	203
Abbildung 39:	Beispiel Checkliste für das Projekt Web 2.0 (Eigengrafik).....	205
Abbildung 40:	Fallbeispiel Wochenplanung für die Analyse von Web 2.0	206
Abbildung 41:	Beispiel Checkliste für das Projekt Soziale Netzwerke.....	208
Abbildung 42:	Fallbeispiel Wochenplanung für die Reflexion der sozialen Netzwerke (Eigengrafik)	209
Abbildung 43:	Die Entwicklung schulischer Leistungen - Was wirkt?.....	226
Abbildung 44:	Direkte und indirekte Computernutzung (Eigengrafik).....	234
Abbildung 45:	Checkliste für das Projekt Digitale Märchenwelt (Eigengrafik).....	251
Abbildung 46:	Tätigkeits- und Kompetenzmodell im Überblick (Eigengrafik).....	256