

Kreativität



Liebe Leserin,
lieber Leser,

kreativ sein in der Krise – das war und ist seit dem coronabedingten Lockdown eine zentrale Kompetenz, die gefordert ist. Wer kreativ ist, bleibt flexibel und kann so mit vielen Dingen gelassener umgehen.

Kreativität hat inzwischen in der Arbeitswelt einen hohen Stellenwert und wird zunehmend auch im Bildungssystem als wichtige Kompetenz angesehen, die Menschen mitbringen bzw. die gefördert werden muss. Dabei können digitale Medien eine wichtige Rolle spielen, nicht nur bei den sogenannten kreativen Berufen, sondern in allen Bereichen des Lebens. Die Schule der Zukunft muss Kreativität stärker fördern – um auf die neuen Herausforderungen der Arbeitswelt vorzubereiten, aber auch um diesem wichtigen Aspekt der menschlichen Persönlichkeit mehr Spielraum zu geben. Dabei kann Schule ganz unterschiedliche Wege gehen, in den künstlerischen Fächern ebenso wie in jedem anderen Fach.

Raum für Kreativität zu schaffen ist aber nicht nur unter einer fachdidaktischen oder pädagogischen Perspektive zu sehen, sondern sollte auch die räumliche und zeitliche Umwelt im schulischen Leben selbst betreffen. Dies heißt zum Beispiel auch, Schule neu bzw. für kreatives Arbeiten und Lernen zu gestalten.

Auch der Verlag, die Herausgeber und die Redaktion waren kreativ und haben aus Computer + Unterricht „on. Lernen in der digitalen Welt“ gemacht. Wir hoffen, Sie haben Gefallen an dem ersten „on“-Heft – mit neuem Titel, Layout und überarbeitetem Konzept!


STEFAN AUFENANGER



4

BASIS

STEFAN AUFENANGER

4 **Fördern digitale Medien Kreativität?**

Begriffsdefinition und Ansätze für Schule und Unterricht



DIGITALES ADD-ON

„Pop-up-Museum“

Teilen Sie Ihre kreativen Ideen oder Produkte auf Facebook mit der Community!

<https://tinyurl.com/yac2c3dc>

Format und Thema sind beliebig.

Laufzeit: bis 11.08.2020

Kuratiert von Prof. Dr. Stefan Aufenanger.



14

KONZEPTE

HERMANN RECKNAGEL

8 **Heute Shooting!**

Kreativ gestalten mit Digitalkamera nach Originalporträts der Renaissance

JAN VEDDER

11 **Wohnungen konzipieren in Roomle**

Kreativer Unterricht mit digitalen Medien im Fach Mathematik

ALISCHA LEUTNER-PETERS | KRISTIN PEIL

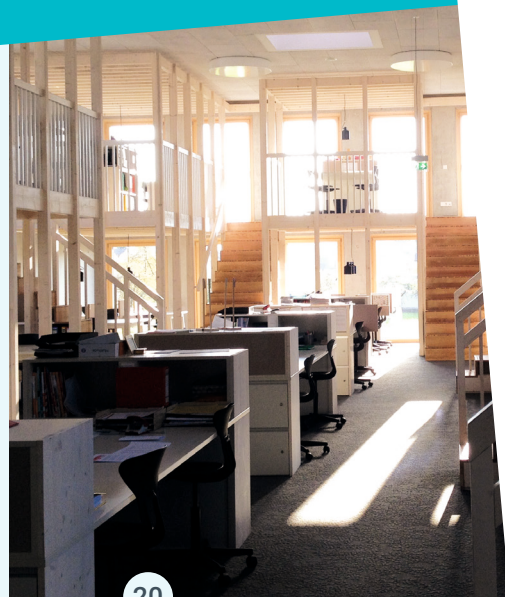
14 **Alles Fake oder was?**

Stereotypen im Umgang mit Apps kreativ-kritisch reflektieren

CHRISTIAN TOTH | JEANNINE SCHÜTZE

16 **Bau dir ein Haus!**

Kreative Medienbildung mit Minecraft



20

EINBLICKE

- STEFAN AUFENANGER
 20 **Schule selbst gestalten**
 Kreativität und individualisiertes
 Lernen an der Alemannenschule
 Wutöschingen

TOOLS

- STEFAN AUFENANGER
 22 **Kreativ arbeiten mit Apps**
 Eine Auswahl für den Unterricht
- STEFAN AUFENANGER
 23 **„Jeder kann kreativ sein“**
 Die E-Book-Reihe von Apple

SCHULENTWICKLUNG

- STEFAN AUFENANGER
 24 **Design Thinking**
 in Schulentwicklungs-
 prozessen

LEUCHTTÜRME

- STEPHANIE WÖSSNER
 26 **Fremdsprachen lernen**
 mit Virtual Reality

LEHRERBILDUNG

- MANDY SCHIEFNER-ROHS
 29 **Digitaler Unterricht:**
 Mehr als der Einsatz
 von Tablets, White-
 boards & Co.

BILDUNGSPOLITIK

- STEFAN AUFENANGER
 32 **Was hat Digitalisierung**
 mit Demokratiebildung
 zu tun?

INTERNATIONAL

- STEFAN AUFENANGER
 34 **Schulbibliothek**
 als Inkubator:
 das iCentre in Sidney

APPS

- STEFAN AUFENANGER
 36 **Junait – soziale**
 Netzwerke als Spiel

TIPPS

- STEFAN AUFENANGER |
 ALEXANDER KÖNIG
 38 **Buchrezensionen**
- 1 **Sketchnote**
 2 **Editorial**
 41 **Vorschau | Impressum**

Im Abo enthalten:
on digital

So erhalten Sie Zugang
 zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
 digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)