

Rudolf Peschke und Martin Kohn

**Leitbild „Selbstständiges Lernen“.
Wege zu eigenständigem Lernen – nicht nur –
in „lehrerfreien“ Zeiten**

Der Basisartikel macht deutlich, warum Schulen selbstständiges Lernen explizit fördern sollten: Es geht nicht nur um die sinnvolle Nutzung von „Freistunden“, sondern auch um das Vermitteln grundsätzlicher Kompetenzen. Um selbstständiges Lernen – auch außerhalb des lehrergesteuerten Unterrichts – zu unterstützen, sind schul- und unterrichtsorganisatorische Änderungen sinnvoll, aber auch neue Medien können zur Vorbereitung und Durchführung von Phasen eigenständigen Lernens genutzt werden.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Heidi Schelhowe

**Your Wearable Body Lab. Medium Computer:
durch Gestalten bewusst werden**

Der Artikel skizziert ein Konzept für Workshops sowie die diesem zugrunde liegenden Überlegungen, die Schülerinnen und Schülern ermöglichen sollen, über eigenes Handeln die digitalen Medien als programmierbare Medien zu begreifen, als Medien die Symbolisches und Stoffliches verbinden. Im vorgestellten Workshop entwickeln Jugendliche mit Sensoren ausgestattete Kleidungsstücke und setzen sich mit damit (und nicht zu letzt auch mit sich selbst und ihrem Körper) auseinander.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

**Medien bewusst nutzen lernen.
Anregungen zum Aufbau von Medienwissen
und Medialitätsbewusstsein im Kontext
selbstständigen Lernens an der Grundschule**

Claudia Henrichwark

Die Autorin beschreibt den Unterricht in einer 4. Klasse, in dem die Kinder Informationen zu ihrer Landeshauptstadt aus verschiedenen Medien recherchieren und anschließend präsentieren. Dabei reflektieren die Kinder in verschiedenen Phasen ihre Mediennutzung, z. B. welche Informationen ihnen welche Quelle bietet, wie sich unterschiedliche Quellen unterscheiden, welche Werkzeuge sie zur Erstellung ihrer Präsentation nutzen wollen. Die Autorin macht deutlich, dass konkrete und reflektierte Mediennutzung den gesamten Unterricht der Grundschule durchziehen sollte, damit die Schülerinnen und Schüler

Wissen über Medien sowie Medialitätsbewusstsein aufbauen können.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Eberhard Neef

**Lernen mit interaktiver Tafel und Internetplattform.
Die Unterrichtswoche eines Oberstufenschülers an
der XX-Schule**

Interaktive Whiteboards bieten viele Möglichkeiten für einen handlungsorientierten Unterricht. Zusammen mit den Funktionalitäten einer internetbasierten Kollaborationsplattform bieten sich vielfältige Gelegenheiten für selbstständiges Lernen in allen Fächern. Der Artikel skizziert die Möglichkeiten der Kombination von SMART-Board und Lernplattform anhand einer exemplarischen Woche eines Oberstufenschülers.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Volker Frederking und Axel Krommer

**Zwischen PersonaScript und SchülerVZ.
Medialitätsbewusstsein im Fach Deutsch am Beispiel
digitaler Kommunikationsmöglichkeiten**

Die neuen virtuellen Interaktionsmöglichkeiten, die das Internet bietet, insbesondere jene, die durch die Schaffung von „Online-Identitäten“ durch die Nutzer geprägt sind, bieten dem Deutschunterricht neue Themen und didaktische Ansätze. Die Autoren geben Anregungen dazu, wie sich die Interaktion virtueller Identitäten in Richtung von Rollenspielen entwickeln lassen, aber auch dazu, wo Risiken für die Heranwachsenden in der Schaffung von Online-Identitäten liegen, und wie sich diese im Deutschunterricht reflektieren lassen.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

ABlicke auf die Wirklichkeit durch die Brille der Medien. Die Entwicklung von Medialitätsbewusstsein als zentrale medienpädagogische Aufgabe

Wolf-Rüdiger Wagner

Ausgehend von den aktuellen Bildungsstandards der KMK und verschiedener Fachverbände zeigt der Autor, dass Medialitätsbewusstsein als basale Medienkompetenz in der Perspektive aller Fächer eine Rolle spielt. Die heutige Wirklichkeit nehmen wir durch „mediale Brillen“ wahr, die jeweils unterschiedliche Aspekte der Wirklichkeit zugänglich machen. Der Basisartikel zeigt, was sich hinter dem Begriff Medialitätsbewusstsein verbirgt und wie sich dasselbe in den unterschiedlichsten Fächern fördern lässt.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Wie wirklich ist das Fußballspiel wirklich? Von der Fernsehübertragung zum Multimedia-Erlebnis

Wolfgang Schill

Der Autor beschreibt in seinem Artikel, auf welchen Ebenen Fußball medial inszeniert wird. Nahezu jedes Fußballerlebnis ist heute durch Medien geprägt, sodass sich dieses Thema in idealer Weise dazu eignet, mit Jugendlichen Medialitätsbewusstsein zu entwickeln. Der Autor skizziert dazu mögliche Unterrichtsansätze rund um das Thema Fankultur.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Die Welt in den Medien – die Welt in unseren Köpfen. Medialitätsbewusstsein in der Geographiedidaktik

Yvonne Schleicher

In der Geographie spielt das Verhältnis von Medien und Wirklichkeit eine zentrale Rolle. Der Beitrag skizziert, in welchen Bereichen des Geographieunterrichts dieses Spannungsfeld besonders relevant ist und wie man bei der Planung von Unterricht den Medieneinsatz mit Blick darauf reflektieren kann. Insbesondere bei Themen der regionalen Geographie wie auch bei der Arbeit mit verschiedenartigen Karten kommt man um eine kritische Reflexion der medialen Darstellung nicht herum.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Bilder lesen lernen. Informationen und Anregungen zum Einsatz bildhafter Darstellungen

Thomas Rubitzko und Raimund Girwidz

Die Autoren geben einen Überblick über verschiedene bildhafte Darstellungsformen und skizzieren Ansätze, diese „lesen“ zu lernen. Grundlage der Überlegungen ist ein kurz vorgestelltes, allgemeines Modell zum Bildverstehen. Zu Abbildern, unterschiedlichen logisch-analytischen Darstellungsformen, Filmen und Animationen bietet der Artikel Beispielaufgaben aus der Physik zur Interpretation entsprechender Bilder. Diese lassen sich auch auf bildhafte Darstellungen in anderen Fächern und Kontexten übertragen.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Is what you see what you get? Oder: Was sieht man eigentlich auf Bildern?

Roland Berger

Bildgebende Verfahren erlauben Einblicke in der gewöhnlichen Wahrnehmung unzugängliche Bereiche. Darüber hinaus lässt sich in der Auseinandersetzung mit solchen Bildern und den ihnen zugrunde liegenden physikalischen Verfahren viel über das Verhältnis von Bild, Theorie, Technik und Wirklichkeit lernen. Der Beitrag stellt etliche Verfahren vor und skizziert Ansatzpunkte für Unterricht.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

Modelle der Wirklichkeit. Modellierung und Simulation zeitlicher Dynamiken mit Beständen und Flüssen

Günther Ossimitz

Beispielsweise für komplexe oder den Sinnen nicht direkt zugängliche Prozesse müssen wir uns Modelle machen und die Prozesse simulieren. Dieser Beitrag skizziert Modelle für zeitliche Prozesse und stellt darauf basierende Simulationen vor. Die Interpretation der zugehörigen Darstellungen ist nicht leicht und erfordert Kenntnisse über die zugrunde gelegten Modelle.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.

**Sichtweisen auf die Vergangenheit.
Mediale Quellen als Bausteine
für Geschichtskonstruktionen wahrnehmen lernen**

Waldemar Grosch

Die Konstruktion von Geschichte aus Quellen legt es im Fach Geschichte besonders nahe, explizit das Medialitätsbewusstsein von Schülerinnen und Schülern zu fördern. Der Beitrag bietet einen Überblick dazu, wie die Geschichtswissenschaft vielfältige Quellen nutzt und zu Perspektiven auf historische Prozesse gelangt. Daraus ergeben sich Konsequenzen für den Geschichtsunterricht, die der Autor insbesondere an historischen Darstellungen in modernen Medien wie Spielfilmen, Computerspielen und dem Internet skizziert.

Computer+Unterricht 18 (2008), Heft 70, S. 6–8.