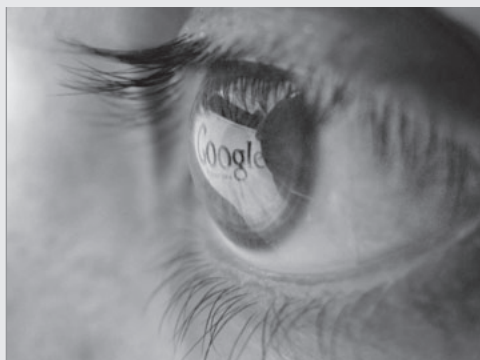


themenschwerpunkt



2 *vorschau/impressum*

basis

6 **Lernen und digitale Medien.
Aspekte des Lernens in einer durch
digitale Medien geprägten
Gesellschaft**

▸ Johannes Fromme, Ralf Biermann und
Alexander Unger

diskussion

11 **Kulturtechnik Computerspiel.
Informelle Lernprozesse bei der
Nutzung populärer Medien**

▸ Lothar Mikos

14 **Wenn der Computer
Lernen und Leben behindert.
Pathologische Computer- und
Internetnutzung als eigenständiges
Störungsbild**

▸ Jörg Petry

16 **Geflimmer im Kinderzimmer.
Einflüsse von Medienkonsum auf die
Entwicklung von Kindern**

▸ Julia Höke

19 **Selbstsozialisation mit Medien.
Die Rolle von Medien im Kontext von
Prozessen informellen Lernens und
Identitätskonstruktion**

▸ Angela Tillmann

heimliche lehrpläne

hintergrund

22 **Weltbilder als Nebenwirkungen.
Geheime Lehrpläne und Weltbilder in
Computerspielen**

▸ Matthias Bopp

praxis

25 **Wie Spiele Aussagen vermitteln.
Einblicke und Projektvorschläge zur
argumentativen Rhetorik von
Computerspielen**

▸ Niklas Schrape

situiertes lernen

hintergrund

28 **Situiertes Lernen und
digitale Medien.
Schulisches Lernen mithilfe
geeigneter Lernumgebungen
praxisnäher und authentischer
gestalten**

▸ Ursula Scharnhorst und Christoph Arn

praxis

31 **Von der Lebenswelt
in die Mathematik.
Situiertes Lernen mit Squeak Etoys**

▸ Rita Freudenberg

praxis

34 **Lehrerinnen und Lehrer
entdecken virtuelle Welten.
Situiertes Lernen zum Thema
MMORPGs in einem Workshop für
Lehrkräfte**

▸ Alexander Pfeiffer und Alexander Unger

**online communities &
soziales lernen**

hintergrund

37 **Schule fürs Leben.
Online-Communities als informelle
Lernräume**

▸ Wolfgang Reißmann und Maren Würfel

hintergrund

42 **Digitale Spaltung und
Digitale Ungleichheit.
Unterschiede im Zugang zu und in
der Nutzung von Internetangeboten**

▸ Stefan Iske

mobiles lernen

hintergrund

46 **Mobiles Lernen.
Themenhorizonte und aktuelle
Entwicklungen**

▸ Theo Hug

praxis

49 **Planung von Mobilem Lernen
im Unterricht.
Hinweise und Beispiele für die Praxis**

▸ Judith Seipold

praxis

52 **M-Learning.
Kommentierte Praxisbeispiele**

▸ Nicola Döring



serious games

hintergrund

- 54** Beim Spielen lernen?
Ein differenzierter Blick auf die
Möglichkeiten und Grenzen von
Serious Games

▸ Ute Ritterfeld

praxis

- 58** Vom Vokabeltrainer
zum Serious Game.
Perspektiven auf das Lernen mit
digitalen Medien

▸ Gerald Jöns

Kurzfassungen unter
www.friedrich-verlag.de

Ihre Nummern im Friedrich Verlag:

- Leserservice: 0511/40004-153
- Redaktion: 0511/40004-125