

Johannes Fromme, Ralf Biermann und Alexander Unger
Lernen und digitale Medien. Aspekte des Lernens in einer durch digitale Medien geprägten Gesellschaft

Der Basisartikel beleuchtet das Thema „Lernen und digitale Medien“ aus verschiedenen Perspektiven und möchte der oft negativ verkürzten öffentlichen Diskussion eine differenzierte Sichtweise entgegensetzen. Im Bereich des informellen Lernens haben digitale Medien zu umfassenden Veränderungen geführt. Gefragt wird, wie Bildungseinrichtungen sich hierauf einstellen können. Nach einer Diskussion verschiedener Funktionen von Medien im Unterricht wird gezeigt, dass Medien auch neue Lernräume eröffnen und dass Verknüpfungen von schulischen und außerschulischen Lern- bzw. Medienwelten möglich werden.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 6–10.

Lothar Mikos
Kulturtechnik Computerspiel. Informelle Lernprozesse bei der Nutzung populärer Medien

Der Artikel wendet sich gegen die verbreitete Abwertung populärer Medien in einer stark verkürzten öffentlichen Debatte, wie sie sich deutlich am Thema Computerspiele zeigt. Ausgehend von einer handlungstheoretischen Perspektive auf das Computerspielen und die Spieler selbst macht der Autor deutlich, dass Mediennutzung ein für die Identitätsbildung wichtiges Probehandeln ermöglicht und den Mediennutzern vielfältige informelle Lerngelegenheiten eröffnet. Diese Potenziale erscheinen auch deshalb bedeutsam, da die Sozialisation heutiger Heranwachsender nicht zuletzt Mediensozialisation ist.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 11–13.

Jörg Petry
Wenn der Computer Lernen und Leben behindert. Pathologische Computer- und Internetnutzung als eigenständiges Störungsbild

Der Autor skizziert unterschiedliche Positionen im Zusammenhang mit intensiver Computernutzung und kognitiver sowie schulischer Leistungsfähigkeit und betrachtet in diesem Zusammenhang die Gründe und Folgen exzessiver Computer- und Internetnutzung intensiver. Dabei vertritt er die Position, dass das Suchtkonzept hier nicht angemessen erscheint und stellt stattdessen ein entwicklungspsychopathologisches Modell als Alternative vor.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 14–15.

Julia Höke
Geflimmer im Kinderzimmer. Einflüsse von Medienkonsum auf die Entwicklung von Kindern

Die Autorin sieht im Medienkonsum von Kindern eine potenzielle Bedrohung für deren gesunde Entwicklung und legt in diesem Artikel ihre Argumente dar. Für das Lernen von Kindern bräuchten diese konkrete Erfahrungen in der realen Welt, in der sie auf Dinge einwirken und diese verändern. Diese Erfahrungen sind in medialen Welten der Autorin zufolge nicht oder nur eingeschränkt möglich, was Kindern wichtige Lerngelegenheit vorenthält. Aus ihrer Position leitet die Autorin schließlich auch Folgerungen für den pädagogischen Alltag ab, die insgesamt dem Bedürfnis nach Selbstwirksamkeit von Kindern Rechnung tragen.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 16–18.

Angela Tillmann
Selbstsozialisation mit Medien. Die Rolle von Medien im Kontext von Prozessen informellen Lernens und Identitätskonstruktion

Medien spielen eine zentrale Rolle in allen Sozialisationsinstanzen wie Schule, Eltern oder Peer-Group. Die Autorin beschreibt die informellen Lernprozesse im Umgang mit Medien, geht insbesondere auf die Rolle der Peer-Group ein, und zeigt, wie Medien in Prozessen der Selbstsozialisation und Identitätskonstruktion wirksam sind. Das Beispiel sozialer Netzwerke gibt einen konkreten Einblick in entsprechende Prozesse und zeigt Möglichkeiten der Verknüpfung von zwischen Alltags- und schulischem Lernen auf.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 19–21.

Matthias Bopp
Weltbilder als Nebenwirkungen. Geheime Lehrpläne und Weltbilder in Computerspielen

Der Autor beleuchtet, ob und inwiefern Medien bzw. insbesondere Computerspiele implizit Weltbilder vermitteln. Es zeigt sich, dass die Forschungsergebnisse zu diesem Bereich bisher eher lückenhaft sind. Eine Ausnahme bildet der relativ gut untersuchte Bereich gewaltinszenierender Spiele, zudem lassen sich auch aus der Fernsehwirkungsforschung Hinweise auf mögliche Wirkungen von Computerspielen auf Weltbilder ableiten. Einige wenige neuere Arbeiten untersuchen jedoch explizit heimliche Lehrpläne in Computerspielen sowie pädagogisch Ansätze zur Reflexion derselben.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 22–24.

Niklas Schrape

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

Der Autor macht an zwei Beispielen deutlich, wie Spiele sowohl über den Spielmechanismus als auch über die grafische Umsetzung Aussagen vermitteln, die auch Gegenstand der Reflexion in einem pädagogischen Rahmen sein sollten. Hierfür skizziert der Artikel zwei mögliche Unterrichtsprojekte, die zur Auseinandersetzung mit Aussagen von Spielen und deren Konstruktionsmechanismen anregen.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 25–27.

Ursula Scharnhorst und Christoph Arn

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

Die Autoren erläutern, was unter situiertem Lernen verstanden wird und wie schulisches Lernen „situiertes“, also praxisnäher, authentischer und transferorientierter, gestaltet werden kann. Besonders sinnvoll erscheint der Einsatz digitaler Medien in interaktiven Lernumgebungen, in denen theoretisches Wissen mittels praxisnaher Simulationen besser erschlossen werden können. Kritisch sehen die Autoren den Nutzen fantasiebasierter, virtueller Spielwelten, da zu erwarten ist, dass dort erworbenes Wissen und Können stark im Kontext der Spiele verhaftet bleibt.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 28–30.

Rita Freudenberg

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

Die Autorin stellt die multimediale Entwicklungsumgebung „Squeak Etoys“ vor, die Schülerinnen und Schüler bei der selbsttätigen Modellierung verschiedenster Problemstellungen unterstützt. Bei der Arbeit an ihren Projekten erhalten sie auch mittels der Konzeption der Lernumgebung Einblicke in die den Problemstellungen zugrunde liegenden mathematischen Strukturen. Die Autorin stellt die Software, deren Konzeption und mögliche Unterrichtsprojekte vor.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 31–33.

Alexander Pfeiffer und Alexander Unger

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

Der Beitrag zeigt, wie PädagogInnen anhand von „Runes of Magic“ an virtuelle Online-Spielwelten herangeführt werden können. Solche Spielwelten lassen sich gut als Lernumgebungen einsetzen, die Lernpotenziale auf unterschiedlichen Ebenen aufweisen: Neben dem Navigieren und der virtuellen Kooperation bieten sie zudem Reflexionsanlässe zum Thema „Identität“. Nicht zu unterschätzen ist auch der Erwerb von Kenntnissen über die Welt der Online-Spiele, die PädagogInnen eine Kommunikation mit Jugendlichen z. T. erst ermöglichen.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 34–36.

Wolfgang Reißmann und Maren Würfel

Schule fürs Leben. Online-Communities als informelle Lernräume

Das Autorenteam gibt einen Einblick in das Thema „Online-Communities“ und wie diese von Jugendlichen genutzt werden. Besonderes Augenmerk gilt den Kompetenzen, die Heranwachsende in solchen virtuellen Gemeinschaften erwerben können und die sich auf die Bereiche Kommunikation, Produktion von Medien und Kooperation erstrecken. Ein konkretes Fallbeispiel macht diese Möglichkeiten auf anschauliche Weise deutlich. Die im Artikel skizzierten Potenziale des Agierens in Online-Communities lassen sich zudem auf vielfältige Weise auch für Unterricht und Schule nutzen.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 37–41.

Stefan Iske

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

Der Autor erläutert systematische Unterschiede in der Nutzung des Internets unter dem Stichwort der Digitalen Spaltung und der Digitalen Ungleichheit. Solche Nutzungsunterschiede stellen eine gesamtgesellschaftliche Herausforderung dar, da nicht alle Bevölkerungsgruppen gleichermaßen die Chancen des Internets wahrnehmen können. Der Artikel verweist auf Ansätze, die zum Ziel haben, solche systematischen Ungleichheiten zu reduzieren.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 42–45.

Theo Hug

**Mobiles Lernen.
Themenhorizonte und aktuelle Entwicklungen**

Der Artikel gibt einen differenzierten Einblick in das Thema „Mobiles Lernen“, das allzu häufig auf technologische Sichtweisen verkürzt wird. Zwar bieten die technischen Entwicklungen erweiterte Gestaltungsspielräume für das Lehren und Lernen, für eine gelingende Nutzung derselben braucht es aber vor allem didaktische Begründungen und eine angemessene Berücksichtigung anthropologischer, gesellschaftlicher und kommunikationskultureller Dimensionen der Thematik.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 46–48.

Judith Seipold

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

Basierend auf ihren Forschungsergebnissen der vergangenen Jahre und der Arbeit der London Mobile Learning Group (LMLG) gibt die Autorin Hinweise dazu, welche Aspekte bei der Planung von Mobile-Learning-Einheiten beachtet werden müssen. Zum einen gilt es, Bezüge zum Alltag der Lernenden herzustellen, zum anderen sind grundsätzliche Überlegungen notwendig, in welcher Form Mobiltechnologien in Schule und Unterricht integriert werden sollen. Hinweise auf Beispiele aus der Praxis helfen darüber hinaus bei der Planung eigener Mobile Learning-Projekte.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 49–51.

Nicola Döring

M-Learning. Kommentiere Praxisbeispiele

Die Autorin kommentiert unterschiedliche Praxisbeispiele für den Einsatz von M-Learning vor allem im Rahmen zweier Szenarien: 1. Lernmodule zum Üben und Wiederholen und 2. Lernwerkzeuge für kooperatives und erlebnisorientiertes Lernen. Für das erste Szenario gibt es eine Fülle von kommerziellen und selbstproduzierten Beispielen, allerdings fehlt hier sowohl Orientierung in Bezug auf Qualitätskriterien als auch Datenmaterial zur Lernwirksamkeit. Projekte des zweiten Szenarios (thematisiert anhand von geoinformationsbasierten Lehr-Lern-Szenarien) sind anspruchsvoll, befähigen aber Heranwachsende, mobile Medien in vielfältiger Form als Lernwerkzeuge zu nutzen.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 52–53.

Ute Ritterfeld

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

Die Autorin beschreibt in ihrem Artikel, was man unter Serious Games bzw. Serious Gaming versteht. Serious Games möchten die Freude am Spielen für „ernste“ Themen, wie z. B. schulisch relevante Inhalte, nutzen. Allerdings zeigt sich, dass das, was an Spielen fasziniert, sich nicht so einfach für beliebige Themen und Formate reproduzieren lässt. Da zudem Lernen auch mit „Entertainment Games“ möglich ist, plädiert die Autorin dazu, das Augenmerk eher auf den Prozess von „Serious Gaming“ zu legen und dessen Gelingensbedingungen genauer zu untersuchen.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 54–57.

Gerald Jörns

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

Der Autor betrachtet den Bereich digitaler Medien, der gemäß einem relativ engen Verständnis von Lernen für die Unterstützung von (vor allem schulischen) Lernprozessen entwickelt wurde. Ausgehend von klassischen Lernprogrammen wie den bekannten Vokabeltrainern über Edutainment-Software und sog. Serious Games beleuchtet der Autor den diesbezüglichen Markt sowie verschiedene Aspekte entsprechender Softwareprodukte. Leserinnen und Leser können die Artikel nutzen, um künftig Auswahl und Einsatz entsprechender Software kritischer und reflektierter gestalten zu können.

Computer+Unterricht 21 (2011), Heft 84, S. 58–59.