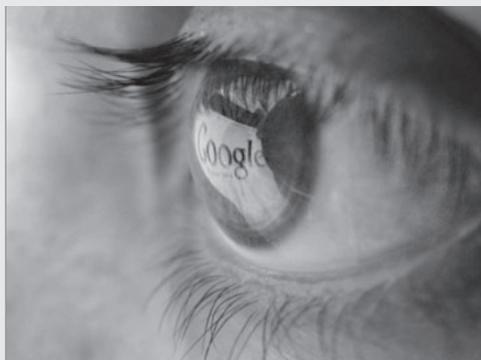


themenschwerpunkt



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