

Inhalt

Vorwort	5
1 Warum? – Das Digitalzeitalter und seine Folgen	9
1.1 Willkommen in der VUCA-Welt	9
1.2 Die Verheißungen der Digitalität	16
1.3 Herausforderungen im Digitalzeitalter	17
1.4 Schöne neue BANI-Welt?	22
2 Was? – Digitale Bildung	28
2.1 Versuch einer Begriffsklärung	28
2.2 Technische Perspektive	31
2.3 Anwendungsbezogene Perspektive	34
2.4 Gesellschaftliche Perspektive	37
3 Womit? – Digitale Lernwerkzeuge	40
3.1 SAMR-Potenzial	40
3.2 Komplexität digitaler Lernwerkzeuge	42
3.3 Reichweite digitaler Lernwerkzeuge	43
3.4 Potenzialanalyse digitaler Lernwerkzeuge	44
3.5 Erprobte Apps für den Unterricht	48
4 Wie? – Was macht Digitalität aus?	51
4.1 Digitale Prinzipien	51
4.2 Ungebundenheit	51
4.3 Interaktivität	52
4.4 Vernetzung	53
4.5 Multimodalität	54
4.6 Einfluss der digitalen Prinzipien auf die Lernenden	56
4.7 Praxisbeispiel „Lernbüro“	57
4.8 Praxisbeispiel „Lernwerkstatt“	60
4.9 Praxisbeispiel „FabLab“	62
5 Wohin? – Digitale Kompetenzen	64
5.1 Digitale Kompetenzen – eine Begriffsbestimmung	64
5.2 Das 4K-Modell	67
5.3 Was bringen die Lernenden mit?	71
5.4 Digitale Basiskompetenzen	73

6 Wodurch? – Erfolgreich digital unterrichten	77
6.1 Empirische Erkenntnisse: Was macht Lehren und Lernen erfolgreich?	77
6.2 Hatties Visible Learning und seine Bedeutung in der Digitalität	79
6.3 Prüfsteine erfolgreichen Unterrichts im digitalen Zeitalter	84
6.4 Exemplarische Entwicklung einer digitalen Unterrichtsstunde	92
7 Schule 2.0 – Perspektiven	100
7.1 Landkarte Schule 2.0 – Versuch einer Gesamtdarstellung	101
7.2 Digitale Veränderungsprozesse	105
7.3 Erfolgreicher digitaler Unterricht	112
7.4 Schule 2.0 – ein Blick in die Zukunft	115
Quellen	121