

# Inhalt

<b>Vorwort</b>	<b>5</b>
<b>1 Warum? – Das Digitalzeitalter und seine Folgen</b>	<b>9</b>
1.1 Willkommen in der VUCA-Welt	9
1.2 Die Verheißenungen der Digitalität	16
1.3 Herausforderungen im Digitalzeitalter	17
1.4 Schöne neue BANI-Welt?	22
<b>2 Was? – Digitale Bildung</b>	<b>28</b>
2.1 Versuch einer Begriffsklärung	28
2.2 Technische Perspektive	31
2.3 Anwendungsbezogene Perspektive	34
2.4 Gesellschaftliche Perspektive	37
<b>3 Womit? – Digitale Lernwerkzeuge</b>	<b>40</b>
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
<b>4 Wie? – Was macht Digitalität aus?</b>	<b>51</b>
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
<b>5 Wohin? – Digitale Kompetenzen</b>	<b>64</b>
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

## Inhalt

<b>6 Wodurch? – Erfolgreich digital unterrichten</b>	<b>77</b>
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
<b>7 Schule 2.0 – Perspektiven</b>	<b>100</b>
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
<b>Quellen</b>	<b>121</b>