

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>9</b>
<b>Teil I: „Zukunft des Lernens“</b>	<b>15</b>
<b>„Bridging the gap“ – Kontextübergreifendes Lernen mit und über Medien</b>	<b>17</b>
<i>Bardo Herzig &amp; Alexander Martin</i>	
<b>Utopologische Medienpädagogik Ein Plädoyer für das methodische Bedenken der Zukunft</b>	<b>39</b>
<i>Christian Swertz</i>	
<b>Von analog zu digital: die neuen Herausforderungen für die Schule</b>	<b>57</b>
<i>Nando Stöcklin</i>	
<b>Lernen und Bildung der Zukunft: radikal offen und komplex?!</b>	
<b>Anmerkungen aus Sicht der Bildungstheorie</b>	<b>75</b>
<i>Markus Deimann</i>	
<b>“I can make you smarter” Das Bild vom Lernen im Science-Fiction-Film</b>	<b>93</b>
<i>Edith Blaschitz &amp; Martin Vögeli</i>	

<b>Teil II: „Lehrende, Lernszenarien und Lernmedien der Zukunft“</b>	<b>109</b>
<b>“We Are Not a Gadget” Warum die Schule auch in Zukunft Lehrerinnen und Lehrer noch braucht</b>	<b>111</b>
<i>Reinhard Bauer</i>	
<b>Die Didaktik der Zukunft: Fabelhafter Unterricht jenseits neurodidaktischer Moden</b>	<b>127</b>
<i>Gerhard Brandhofer</i>	
<b>Augmented Reality – erweiterte multimediale Lernerfahrungen</b>	<b>145</b>
<i>Stephanie Moser &amp; Jörg Zumbach</i>	
<b>Totgesagte leben länger – das Schulbuch der Zukunft</b>	<b>165</b>
<i>Erich Herber &amp; Christian Nosko</i>	
<b>Quest to Play – oder: Das (Computer-) Spiel als Lern- und Lehrraum</b>	<b>187</b>
<i>Nina Grünberger</i>	
<b>Im Dienste der Öffentlichkeit und der Sammlungen Strategische Vorüberlegungen zur Erschließung des Archivs als Lernraum</b>	<b>207</b>
<i>Thomas Ballhausen</i>	

## **Teil III: „Praxis des Lernens – zukunftsweisende Umsetzungen“ 217**

### **Offenes und selbstorganisiertes Lernen im Netz**

**Ein Erfahrungsbericht über den OpenCourse 2011**

**„Zukunft des Lernens“ 219**

*Jochen Robes*

### **Technologiegestützte Beratung in der Hochschullehre 245**

*Michael Ziemons*

### **Kompetenzorientierte Lernobjekte in der Berufsbildung 261**

*Katharina Mittlböck (aka Stephenson)*

### **Spielend lernen?!**

**Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht 275**

*Sonja Gabriel*

### **Lego Mindstorms-Roboter –**

**Coole Klassenkameraden im Programmierunterricht 293**

*Bernhard Löwenstein & Monika Di Angelo*

### **QR-Codes im Unterricht – ein methodisch-didaktischer Paarlauf von Medienkompetenz und selbstorganisiertem Lernen?**

**Die Gestaltung innovativer (E-) Szenarien am Beispiel  
von QR-Codes an einer Wiener Kooperativen Mittelschule 315**

*Paul Kral*

### **Ein Besuch im „geometrischen Labor“**

**Visualisierungskonzepte für einen zukünftigen  
Mathematikunterricht in der Sekundarstufe I  
mittels problemangepasster Softwarelösungen 335**

*Alfred Koutensky*

**Paradigmenwechsel 2.0?****Wileys Prinzipien der „Openness“ im (Hoch-) Schulbereich 351***Thomas Strasser (unter Mitarbeit von Bence Lukács)***Autorinnen und Autoren 365**