

# 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>	

<b>Teil III: „Praxis des Lernens – zukunftsweisende Umsetzungen“</b>	<b>217</b>
<b>Offenes und selbstorganisiertes Lernen im Netz Ein Erfahrungsbericht über den OpenCourse 2011 „Zukunft des Lernens“</b>	<b>219</b>
<i>Jochen Robes</i>	
<b>Technologiegestützte Beratung in der Hochschullehre</b>	<b>245</b>
<i>Michael Ziemons</i>	
<b>Kompetenzorientierte Lernobjekte in der Berufsbildung</b>	<b>261</b>
<i>Katharina Mittlböck (aka Stephenson)</i>	
<b>Spielend lernen?! Einsatz von digitalen Spielen im Unterricht</b>	<b>275</b>
<i>Sonja Gabriel</i>	
<b>Lego Mindstorms-Roboter – Coole Klassenkameraden im Programmierunterricht</b>	<b>293</b>
<i>Bernhard Löwenstein &amp; Monika Di Angelo</i>	
<b>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</b>	<b>315</b>
<i>Paul Kral</i>	
<b>Ein Besuch im „geometrischen Labor“ Visualisierungskonzepte für einen zukünftigen Mathematikunterricht in der Sekundarstufe I mittels problemangepasster Softwarelösungen</b>	<b>335</b>
<i>Alfred Koutensky</i>	

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