

Initiative: B.I.G. - Bildungswege in der
InformationsGesellschaft

Neue Medien in den Schulen Projekte - Konzepte - Kompetenzen

Eine Bestandsaufnahme

Gerhard Tulodziecki, Wilhelm Hagemann,
Bardo Herzig, Stefan Leufen, Christa Mütze

Herausgeber:
Bertelsmann Stiftung
Heinz Nixdorf Stiftung

Verlag Bertelsmann Stiftung
Gütersloh 1996

Inhalt

Vorwort	9
Einführung und Überblick	11
<i>Gerhard Tulodziecki</i>	
1. Software-Angebot für Unterricht und Schule	23
<i>Stefan Leufen</i>	
1.1 Informationsquellen und Vorgehen	23
1.2 Ergebnisse der Recherchen	24
1.2.1 Typen von Unterrichtssoftware	25
1.2.2 Das Angebot an Unterrichtssoftware	28
1.2.3 Zur Frage der technischen Ausstattung der Schulen	34
1.2.4 Zur Frage der technischen Träger und der Vertriebswege von Unterrichtssoftware	35
1.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	37
2. Lehr-/lerntheoretische Konzepte und Software-Entwicklung	41
<i>Gerhard Tulodziecki</i>	
2.1 Informationsquellen und Vorgehen	41
2.2 Ergebnisse der Recherchen	42
2.2.1 Behavioristische, kognitive und konstruktivistische Lerntheorien als Grundlage von Software-Entwicklung	42
2.2.2 Anforderungen an Unterricht und Unterrichtssoftware aus didaktischer Sicht	49
2.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	52

3. Ansätze zur Bewertung von Unterrichtssoftware	55
<i>Stefan Leufen</i>	
3.1 Informationsquellen und Vorgehen.	55
3.2 Ergebnisse der Recherchen.	56
3.2.1 Zielgruppen, Ziele und Formen der Softwarebewertung.	57
3.2.2 Beispiele für Kriterienkataloge.	60
3.2.3 Zur Diskussion um Kriterienkataloge.	63
3.2.4 Qualitätsprüfung von Software mit Hilfe von Kriterienkatalogen.	65
3.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	69
4. Verantwortungsbewußte Nutzung neuer Medien	73
<i>Bardo Herzig, Stefan Leufen</i>	
4.1 Informationsquellen und Vorgehen.	73
4.2 Ergebnisse der Recherchen.	74
4.2.1 Zum Stellenwert von Wertfragen in der Medienerziehung.	74
4.2.2 Zum Stellenwert eines verantwortungsbewußten Umgangs mit dem Computer im Rahmen der informationstechnischen Grundbildung.	77
4.2.3 Neue elektronische Medien und sozial-moralische Entwicklung.	80
4.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	90
5. Erprobungen und Evaluationen	93
<i>Bardo Herzig</i>	
5.1 Informationsquellen und Vorgehen.	93
5.2 Ergebnisse der Recherchen.	94
5.2.1 Ausgewählte Projekte zur Verwendung neuer elektronischer Medien.	95
5.2.2 Projekte zur Förderung einer verantwortungsbewuß- ten Nutzung neuer elektronischer Medien.	118
5.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	122

55	6. Lehrplandiskussion	125
	<i>Stefan Leufen, Gerhard Tulodziecki</i>	
55	6.1 Informationsquellen und Vorgehen	125
56	6.2 Ergebnisse der Recherchen	126
	6.2.1 Zur Lehrplandiskussion um die Medienerziehung	126
	6.2.2 Rahmenbedingungen für die informationstechnische Grundbildung	128
	6.2.3 Organisationsformen der Grundbildung	131
	6.2.4 Inhalte und Umsetzung der informationstechnischen Grundbildung	136
	6.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	140
	7. Lehrerausbildung im Bereich neuer elektronischer Medien	143
	<i>Gerhard Tulodziecki, Christa Mütze</i>	
	7.1 Informationsquellen und Vorgehen	143
	7.2 Ergebnisse der Recherchen	144
	7.2.1 Stellungnahmen zur Verankerung von Medienthemen in der Lehrerausbildung	144
	7.2.2 Zur Situation in der ersten und zweiten Phase der Lehrerausbildung	149
	7.2.3 Neuere Ansätze zur Realisierung von medienpädagogischen Ausbildungsanteilen	156
	7.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	160
	8. Lehrerfortbildung im Bereich neuer elektronischer Medien	165
	<i>Gerhard Tulodziecki</i>	
	8.1 Informationsquellen und Vorgehen	165
	8.2 Ergebnisse der Recherchen	166
	8.2.1 Stellungnahmen zur Bedeutung der Lehrerfortbildung	166
	8.2.2 Situation der Lehrerfortbildung	168
	8.2.3 Beratungs- und Unterstützungssysteme	174
	8.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	176

9. Qualitätsstandards für Lern- und Spielsoftware	183
<i>Wilhelm Hagemann</i>	
9.1 Informationsquellen und Vorgehen	183
9.2 Ergebnisse der Recherchen	185
9.2.1 Übersicht zur Analyse und Bewertung von Computerspielen	185
9.2.2 Übersicht zur Analyse und Bewertung von Lernsoftware	188
9.2.3 Analyse- und Bewertungskriterien ausgewählter Institutionen für Computerspiele	192
9.2.4 Analyse- und Bewertungskriterien ausgewählter Institutionen für außerschulische Lernsoftware	197
9.3 Zusammenfassung, Bewertung und Empfehlungen	200
9.3.1 Zur Analyse und Bewertung von Computerspielen	200
9.3.2 Zur Analyse und Bewertung von Lernsoftware	204
Literatur	207
Anhang	221
B.I.G.-Kurzbeschreibung	245
Die Initiatoren des B.I.G.-Projektes	246
Die B.I.G.-Publikationen	248