

Vorwort

Medienkompetenz – ein im Bildungssektor vielbenutztes Schlagwort dieser Zeit. Doch was heißt eigentlich Medienkompetenz? Welche Teilkompetenzen gehören dazu? Wie können Sie Ihre Medienkompetenz in puncto digitale Medien erweitern?

Fragen, auf die wir in diesem Buch Antworten geben. Dabei verfolgen wir das Ziel, die Metaebene so schnell wie möglich zu verlassen, um zur konkreten (schul-)praktischen Anwendung zu kommen. Denn oft sind es Kleinigkeiten, an denen Lehrkräfte beim Einsatz digitaler Medien im Unterricht scheitern: ein fehlender Adapter, die falsche Beamerauflösung oder eine in den Tiefen des Betriebssystems verschwundene Datei. In kleinen Workshops zeigen wir Ihnen Schritt-für-Schritt, wie Sie derartige Stolpersteine aus dem Weg räumen können.

Neben dieser technischen Dimension legen wir einen zweiten Fokus auf die gestalterische Dimension der Medienkompetenz. Aus der Wahrnehmungspsychologie kennen wir viele Regeln, deren Kenntnis und Einhaltung erforderlich sind, um einen optimalen Kommunikationsprozess, bei dem das digitale Medium als Übermittler von Information dient, zu gewährleisten. Dies fängt bei der Auswahl geeigneter Schriften, Schriftgrößen und Farben an und mündet in Fragen nach der optimalen Bedienbarkeit (Usability) digitaler Medienprodukte.

In Lehr-Lern-Prozessen von zentraler Bedeutung ist schließlich die pädagogisch-didaktische Dimension der Medienkompetenz. Sie fragt danach, ob die Auswahl eines bestimmten Mediums dadurch gerechtfertigt ist, dass sich hierdurch ein effektiver Mehrwert für Schülerinnen und Schüler ergibt. Ist dieser Mehrwert nicht erkennbar, dann ist der Medieneinsatz nicht erforderlich. Medien, auch digitale Medien, dürfen niemals Selbstzweck sein, sondern müssen Werkzeuge bleiben, die unter fachdidaktischen Aspekten zu einer Verbesserung der Unterrichtsqualität beitragen können.

Wir sind sicher, dass es Ihnen gelingen wird, einen Zugang zu digitalen Medien zu bekommen und damit Ihre eigene Medienkompetenz zu erweitern. Und Sie werden sehen – der Einsatz digitaler Medien im Unterricht macht richtig Spaß!

Stuttgart, im Frühjahr 2016

Peter Bühler

Patrick Schlaich

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
How to use	8
Buchstruktur	8
Buch oder E-Book?	12
Hard- und Software	13
Medien verstehen	17
1.1 Medienkompetenz	18
1.1.1 Begriffsbestimmung	18
1.1.2 Dimensionen der Medienkompetenz	19
1.2 Didaktisches Potenzial digitaler Medien	26
1.2.1 Dokumentenkamera	27
1.2.2 Interaktives Whiteboard	28
1.2.3 Tablets	29
1.2.4 Smartphones	30
1.2.5 Zusammenfassung	31
1.3 Medienrecht und -recherche	34
1.3.1 Urheberrecht	35
1.3.2 Bildrecht	40
1.3.3 Nutzungsrecht	43
1.3.4 Datenschutzrecht	45
1.3.5 Medienrecherche im Internet	46
1.3.6 Suchstrategien	47
1.3.7 Medienquellen	49
Medien erstellen	53
2.1 Dateiverwaltung	54
2.1.1 Apps	56
2.1.2 Dateien lokal verwalten	59

2.1.3	Dateien in der Cloud verwalten	61
2.1.4	Dateien übertragen	66
2.1.5	Dateien drucken	69
2.1.6	Moodle Mobile	71
2.2	Text	72
2.2.1	Texte verarbeiten	73
2.2.2	Schrift und Layout	75
2.3	Farbe	78
2.3.1	Farbharmonie als Gleichklang	80
2.3.2	Farbharmonie als Kontrast	82
2.4	Fotos	84
2.4.1	Einfach mal fotografieren	85
2.4.2	Fotos verwalten	88
2.4.3	Grundlagen der Bildgestaltung beachten	91
2.4.4	Fotos bearbeiten	96
2.4.5	Screenshots erstellen und verwalten	105
2.5	Grafik	106
2.5.1	Selbst zeichnen	107
2.5.2	Zeichnen mit vorgegebenen Elementen	109
2.5.3	Diagramm lokal erstellen	112
2.5.4	Diagramm online erstellen	115
2.6	Video	118
2.6.1	Video verstehen	119
2.6.2	Video schauen	125
2.6.3	Video aufnehmen	129
2.6.4	Video bearbeiten	132
2.7	Sound	138
2.7.1	Eigene Aufnahmen machen	139
2.7.2	Podcasts einsetzen	145
2.8	Interaktive Tafelbilder	150
2.8.1	Open-Sankoré installieren	151

2.8.2	Interaktive Tafelbilder erstellen	154
2.8.3	Dokumente verwalten	162
2.9	Interaktive Tafelbilder mit dem Tablet	166
2.9.1	Interaktive Tafelbilder erstellen	167
2.9.2	Tafelbild als Video aufzeichnen	172
2.9.3	Dokumente verwalten	174
2.10	Präsentation	178
2.10.1	Präsentation am Laptop erstellen	179
2.10.2	Präsentation mit dem Tablet erstellen	187
	Medien einsetzen	195
3.1	Technische Vorbereitung	196
3.1.1	Laptop an Beamer anschließen	197
3.1.2	Internetzugang über Smartphone nutzen	200
3.1.3	Tablet/Smartphone am Beamer anschließen	204
3.1.4	Tablet/Smartphone mit Lautsprecher verbinden	208
3.1.5	Interaktives Whiteboard vorbereiten	210
3.1.6	Dokumentenkamera anschließen	213
3.2	Tablet und Smartphone	216
3.2.1	Tablet als interaktive Tafel nutzen	217
3.2.2	Mit dem Tablet präsentieren	221
3.2.3	Mit PDF-Dateien arbeiten	224
3.2.4	Mit einem Klassensatz Tablets arbeiten	228
3.2.5	Smartphone/Tablet als Dokumentenkamera nutzen	231
3.3	Interaktives Whiteboard	232
3.3.1	Tafelfunktionen nutzen	233
3.3.2	Mit PDF-Dateien arbeiten	236
3.3.3	Mit Programmen oder im Internet arbeiten	239
3.3.4	Mit einer Dokumentenkamera arbeiten	241

Anhang	243
4.1 Glossar	244
4.2 Index	252
4.3 Quellenverzeichnis	255