

Christina Schachtner

Entdecken und Erfinden

Lernmedium Computer

Leske + Budrich, Opladen 2002

Inhalt

Danksagung	7
Einleitung.....	9
1. Methodologische Reflexionen	13
1.1 Aus der Erfahrung der Sache heraus.....	14
1.2 Der lange, gewaltlose Blick auf den Gegenstand	16
1.3 Interpretation als (Re-De-)Konstruktion	20
1.4 Welcher Nutzen für wen?	22
2. Warum und wie? Auf der Suche nach neuen Melodien.....	25
2.1 Lernmotive (<i>Heike Seiler</i>).....	27
2.1.1 Qualifizierungsmotive	29
2.1.2 Teilhabemotive.....	31
2.1.3 Orientierungsmotive.....	33
2.1.4 Reflexionsmotive	34
2.2 Lernformen	36
2.2.1 Zwischen Vorgabe und Offenheit	36
2.2.2 Diskursivität.....	38
2.2.3 Anerkennung.....	41
2.2.4 Zeit	45
2.2.5 Theorie-Praxis-Verhältnis	46
3. Entdeckungen, Eroberungen, Fundstücke	47
3.1 Vom Computerdoofi zum „Ich-hab-schon-meine-erste-Homepage-hinter-mir-Mensch“	47
3.2 Die Gruppe als Lerngewinn	49
3.2.1 Differenz	49
3.2.2 Komplexität.....	49
3.2.3 Support.....	50
3.2.4 Kooperation.....	50
3.3 Neues über das technische Artefakt, die Welt und das Ich.....	52
3.4 Neues über das Lernen.....	55
3.5 Zuwachs an Mut.....	56

4.	Interdisziplinarität (<i>Heike Seiler</i>)	61
4.1	Warum Interdisziplinarität?	61
4.2	Statistische Einblendungen	65
4.3	Eigenes und Fremdes	67
4.3.1	Die Befremdlichkeit des Fremden	67
4.3.2	Blicke über den Tellerrand	69
4.4	Interdisziplinarität und Neue Medien	70
4.4.1	Interdisziplinarität als Herausforderung	70
4.4.2	Interdisziplinarität als Bereicherung	72
5.	Neue Medien als Ordnungsfaktoren	75
5.1	Die Ordnung der Geschlechter: Neue Technik – alte Muster?	75
5.1.1	Facetten geschlechtsspezifischer Ungleichheit	76
5.1.2	Das Auto ist zu kompliziert geworden	79
5.1.3	Transformationsmöglichkeiten	82
5.2	Die neue Weltkarte: Knallrote Punkte und weiße Flecken	83
5.2.1	Fernes wird nah, aber: Man sieht die neuen Jeans nicht	83
5.2.2	Ein neues Oben und Unten	85
6.	Mensch und Maschine: Konstruktionen über ein irritierendes Verhältnis .	91
6.1	Gestaltungsoptionen im virtuellen Raum	91
6.1.1	Computerbasierte Kommunikation: Was man riskieren, verlieren oder gewinnen kann	92
6.1.2	Identitätsexperimente oder die Leichtigkeit des Seins	98
6.2	Maschinen disziplinieren, strangulieren, zerstören	101
6.3	Die große weite Computerwelt und ich so klein – im Wirbel widerstreitender Gefühle	103
6.3.1	Drinnen und draußen, groß und klein	103
6.3.2	Stecker raus und dann sind die Dinger tot	106
7.	Für die Zukunft lernen:	
	Nachdenken über einen integrativen Bildungsbegriff	111
7.1	Mediale Zukunft – Ansprüche an Bildung	112
7.2	Kombinieren und Integrieren	116
7.2.1	Die Technik, das Soziale und das Individuelle	117
7.2.2	Erfahrung und Erkenntnis	119
Anhang	123
	Das Sample (<i>Heike Seiler</i>)	123
	Verzeichnisse	136
Literatur	137