

Auf einen Blick

Vorwort	9
Einführung	10
Teil I – MEDIENBILDUNG MIT MEDIENPROJEKTEN ZUM BEGREIFEN	
1. Wie die Bilder laufen lernen: Vom Einzelbild zum Bewegtbild	20
2. Geschichten fürs Ohr – Hörspiel & Co.	42
3. Das Papiertheater in der aktiv-handlungsorientierten Mediengestaltung	50
4. Medieninhalte gestalten und präsentieren mit dem Kamishibai	76
5. Blaue Wunder erleben: Fotografieren mit Sonnenlicht auf den Spuren von Anna Atkins	88
6. Grundprinzipien der Vervielfältigung: Ein Zeichen setzen – Medienevolution beim Stempeln erleben	108
Teil II – MEDIENBILDUNG MIT INFORMATIKPROJEKTEN ZUM BEGREIFEN	
7. Vom Ordnen, Suchen und Finden mit praktischen binären Suchalgorithmen	134
8. Geheime Botschaften, sichere Passwörter und die Kryptologie	156
9. Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe in lebensgroßen Informatik-Systemen erleben	190
10. Informatik am Ur-Computer: Pixel-Bilder, binäre Zahlenmagie und das EVA-Prinzip begreifen	206
Teil III – PERSPEKTIVE MEDIENPRÄVENTION	
11. Medienbildung und Medienprävention zusammendenken – eine Herausforderung	242
Teil VI – EXTRA-BEITRÄGE ZUM WEITERDENKEN	
12. Einladung ins Kopfkino: Aus abstrakten Icons lebendige Geschichten weben	256
13. Analoge Vielfalt vor digitaler Norm – auch im Hochschulstudium	260
14. LernApps und fachliche Lernplattformen: Was drauf steht und was drin ist	263
15. Codieren in Bewegung – Angewandte Informatik im Eurythmieunterricht	268
16. Das analoge Soziale Netzwerk – Handlungsorientierte Medienkompetenzförderung und Prävention in einem	273
17. Analog vor digital in der Spielewerkstatt	277
Dank der Herausgeberin	278

Inhalt

Vorwort	9
----------------------	----------

Einführung	10
-------------------------	-----------

Teil I

1. Wie die Bilder laufen lernen: Vom Einzelbild zum Bewegtbild	20
---	-----------

1.1 Ein Daumenkino selbst herstellen	21
1.2 Zum Ursprung des Films: Kamera ab – ein Stop-Motion-Trickfilm entsteht	26
1.3 Technikfolgenabschätzung im Kleinen: Stop-Motion-Trickfilmproduktion ohne Tablet. Weshalb?	37

2. Geschichten fürs Ohr – Hörspiel & Co.	42
---	-----------

2.1 Mehr als ein Audio-Projekt: Vom Geräusche-Raten zum live vertonten Schauspiel	43
---	----

3. Das Papiertheater in der aktiv-handlungsorientierten Mediengestaltung	50
---	-----------

3.1 Die Welt des Papiertheaters mit Märchen und Geschichten erleben	51
3.2 Märchen und Geschichten inszenieren mit dem Papiertheater: Von der Einzelfigur gemeinsam zum interaktiven Bühnenstück	56
3.3 Innovation Wandertheater	69

4. Medieninhalte gestalten und präsentieren mit dem Kamishibai	76
---	-----------

4.1 Vom inhaltlichen Erfassen übers Storyboard zum Präsentieren: Kamishibai im Fremdsprachenunterricht	77
---	----




5. Blaue Wunder erleben: Fotografieren mit Sonnenlicht auf den Spuren von Anna Atkins	88
--	-----------

5.1 Pflanzenfotos mit Solar-Fotopapier: Belichten mit Sonne, Entwickeln mit Wasser	89
5.2 Ob analog oder digital: Das Wunder Abbild braucht Geduld	101



6. Grundprinzipien der Vervielfältigung: Ein Zeichen setzen – Medienevolution beim Stempeln erleben	108
--	------------

6.1 Einfache Vervielfältigung: Abdruck mit Materialien aus der Umgebung	111
6.2 Vom Einzelmotiv zum Muster: Mit DIY-Stempeln Geschenktüten bedrucken	117
6.3 Endlosmuster leicht gemacht: Geschenkpapier drucken mit dem Nudelholz	120
6.4 Den Buchdruck im Kleinen begreifen: Buchstaben-Girlanden drucken	123





Teil II

7.	Vom Ordnen, Suchen und Finden mit praktischen binären Suchalgorithmen	134
7.1	„Wer bin ich?“ – Das Spiel mit parallelen binären Suchalgorithmen	135
7.2	Zauberei mit Randlochkarten: Schnelles Finden mit parallelen Suchalgorithmen	138
8.	Geheime Botschaften, sichere Passwörter und die Kryptologie	156
8.1	„Pause widi Wause“ & Co. – Geheimsprachen: Vom Lautmalerischen zum Analytischen	157
8.2	„Siehst du diesen Muab?“ – Geheimschriften: Vom Einfachen zum Komplexen	162
8.3	„Bitte Passwort eingeben“ – Die Krux, ein gutes Passwort zu wählen	173
	8.4 Medienbildung in der Aus- und Weiterbildung von Lehrer:innen: Freude, Computational Thinking und die Krux mit dem Forschungsstand	179
9.	Eingabe – Verarbeitung – Ausgabe in lebensgroßen Informatik-Systemen erleben	190
9.1	Bubblesort – Was haben Luftblasen mit Informatik zu tun?	191
9.2	Das analoge Sortiernetzwerk	195
	9.3 Informatik zum Begreifen: Analoge Überraschungen mit „Aha“-Momenten ermöglichen	201
10.	Informatik am Ur-Computer: Pixel-Bilder, binäre Zahlenmagie und das EVA-Prinzip begreifen	206
10.1	Vom Murmelmuster zum Pixelbild	208
10.2	Magische Zahlenkarten und die Entzauberung der binären Täuschung	216
	10.3 Innovation Ur-Computer aus Holz: Einblicke in Geschichte, Gegenwart und Zukunft der Binären MAMA	229

Teil III

11.	Medienbildung und Medienprävention zusammendenken – eine Herausforderung	242
	11.1 Kinder gemeinsam vor Cybergewalt und Cyberkriminalität schützen	243
	11.2 Vom Reiz des Digitalen und der Widerständigkeit der realen Welt: Innere Medialität als Schlüssel zur Medienkompetenz	247

Teil VI

12.	Einladung ins Kopfkino: Aus abstrakten Icons lebendige Geschichten weben	256
13.	Analoge Vielfalt vor digitaler Norm – auch im Hochschulstudium	260
		
14.	LernApps und fachliche Lernplattformen: Was drauf steht und was drin ist	263
		
15.	Codieren in Bewegung – Angewandte Informatik im Eurythmieunterricht	268
		
16.	Das analoge Soziale Netzwerk – Handlungsorientierte Medienkompetenzförderung und Prävention in einem	273
		
17.	Analog vor digital in der Spielewerkstatt	277
	Dank der Herausgeberin	278