

Inhalt

Vorwort	6
Goldl6ckchen im digitalen Zeitalter: Das richtige Ma finden	11
Schwimmunterricht im Wald: Warum unsere Kinder das Waldbaden nicht verlernen drfen	15
In grner Umgebung zur Hochleistung auflaufen	17
Smartphone-Nutzung reduzieren	18
Und deswegen nur noch Waldschulen?	19
Trist, trostloser, Stadt?	21
Das Klassenzimmer begrnen	22
Mit perfektem Spielzeug in die Spielkrise: Wie das Spiel wieder zur bildungswirksamsten Ttigkeit wird	27
Superkrfte getilgt	28
Spielen ist zwecklos	30
Die Macht der technisierten Spiele	31
Computerspiele regulieren	33
Edutainment und Gamifizierung: Bildung und Unterhaltung – ein Widerspruch?	34
Wie digital kann Lernen sein? Digitalisierung ist kein Selbstzweck	39
Wie Kinder fr die Zukunft lernen knnen	42
Liegend lernend zur Leistung?	43
Digitalisierung als Allheilmittel?	45
„Das Handy lenkt mich nicht ab!“	45
„Es ist egal, ob ich auf Papier oder auf dem Laptop schreibe!“	46
„Das Tablet motiviert mich!“	48
„ChatGPT macht die Hausaufgaben einfacher!“	48
Medienkompetenz vermitteln – und vorher selbst erwerben!	50

Reichweite, Likes, Sternchen:	
Digitale Kommunikation bewältigen	55
Daumen rauf, Daumen runter	57
Kinder kämpfen um Anerkennung	61
Das Smartphone bietet keinen sicheren Hafen	63
Digitale Abhängigkeiten:	
Suchtgefahren von Gaming und Social Media	67
Wann Zocken zur Sucht wird	68
Warum Social Media (noch) nicht als Sucht gilt	70
Der richtige Zeitpunkt für Social Media	73
Digitales Dating:	
Liebe und Freundschaften im digitalen Raum	77
Der Teufel steckt im Nachbarn	78
Du bist verantwortlich für mein Glück	79
Unbekannte Dritte	80
Das Wesentliche ist oberflächlich	83
Von den Toten auferstanden	84
Wenn die einzige Konstante der Wandel ist:	
Vom Traumberuf zum Arbeitsmarkt	89
Utopische Berufe und solide Berufe?	90
Unentschlossen zum Erfolg	93
„Grit“ und Resilienz: Was die zukünftige Berufswelt erfordert	95
Neue Zeit, neue Herausforderungen	97
Ein Plädoyer für eine digitale Schuluniform	103
Anmerkungen	109