**These 1**. Digitale Medien können und sollen komplementär in den Unterricht eingesetzt werden.

Sie gehören zu Lebenswelt der Schüler und ihrer Alltags- Realität, deswegen wäre es falsch, sie nicht in den Unterricht einzubinden. Außerdem ermöglichen sie eine Vielfalt neuer passiver und aktiver Ansatzmöglichkeiten über andere Medien.

Sie können verwendet werden, wenn  sich dadurch irgendein Vorteil ergibt. Nur weil es digitale Medien gibt, heißt es nicht, dass sie immer systematisch statt Bücher oder andere Medien eingesetzt werden sollen, sondern nur, wenn es Sinn macht. Wenn Lehrer oder Schüler dadurch Zugang zu Texten, Videos, Daten, Karten, etc. oder  interaktive/gestalterische Möglichkeiten haben.

Digitale Medien sollen unbedingt in der Palette der verschiedenen Medien inkludiert werden. Nicht eine substitutive, sondern eine komplementäre Verwendung wäre ratsam. Damit wäre der Unterricht um ein weiteres Medium bereichert.

Der Text „Das Welt-Werden und der umgestülpte Cyberspace“ von Torsten Meyer kategorisiert auf sehr reduktionistische Weise die verschiedenen Zeitalter anhand nur eines Mediums, als wären die restlichen Medien inexistent. Trotz Prädominanz des neuen Mediums verdrängt er aber nicht vollkommen die vorherigen Medien. Das heißt, dass trotz digitaler Medien oft genug mündlich kommuniziert  wird und Bücher  weiter gelesen werden.

**These 2.** Digitale Medien können im Unterricht als passives Medium verwendet werden, im Sinne von Web1.0, um Information zu finden.

Es wäre ein Versäumnis, das Potential an möglichen Informationen, die das Internet bietet, zu ignorieren. Dabei sollte aber auch den Schülern kritische Kompetenz im Umgang mit dem Internet vermittelt werden, damit sie die  verschiedenen Qualitätsinhalte unterscheiden können.

**These 3.** Digitale Medien können im Unterricht als aktives Medium verwendet werden, im Sinne von Web2.0, um die Realität zu gestalten.

Digitale Medien bieten Kommunikationsplattformen, wie Foren, wo man aktiv diskutieren  und sich austauschen kann.

Sie bieten auch unendliche Möglichkeiten, Apps, Karten, etc. interaktiv zu benutzen oder zu  erstellen. Man bedient sich somit nicht nur an Informationen, sondern gestaltet damit aktiv über ein Medium die Realität.