

## Literaturliste Medien – Informatik - Anwendungskompetenzen

Titel	Autor	Info	Erscheinung	ISBN
<i>Wikipedia clever nutzen - in Schule und Beruf</i>	Stöcklin Nando		Orell Füssli Verlag, Zürich, 2010	ISBN 978-3-280-04065-2
<i>Social Media in der Medienarbeit</i>	Marcel Bernet	Online-PR im Zeitalter von Google, Facebook und Co.	VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2010	ISBN-10: 3-531-17296-4
<i>eee-pc@school</i>	Ilse Bailicz	Netbooks im Volksschulunterricht an der kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien/Krems, Campus Wien-Strebersdorf	Studien Verlag, 2009	ISBN : 978-3-7065-4975-2
<i>Game-based learning zwischen Spiel und Ernst</i>	Ulrich Wechselberger	Das Informations- und Motivationspotenzial von Lernspielen aus handlungstheoretischer Perspektive, 320 Seiten	München 2011	ISBN-10 3-86736-256-4 ISBN-13 978-3-86736-256-6
<i>Kreative Medienarbeit mit Fotografie, Video und Audio</i>	Peter Holzwarth	Große und kleine Projektideen für die medienpädagogische Praxis 100 Seiten	München 2011	ISBN-10 3-86736-267-X ISBN-13 978-3-86736-267-2
<i>Informatische Bildung</i>	Johannes Magenheim	Digitale Medien in Lernprozessen, 280 Seiten	Handbuch Medienpädagogik Band 4, München 2011 (Herbst),	ISBN-10 3-86736-204-1 ISBN-13 978-3-86736-204-7
<i>Lernsoftware</i>	Haymo Mitschian	Bewertung in Theorie und Praxis, 128 Seiten	Schriftenreihe eLearning Band 1, München 2004	ISBN-10 3-938028-00-9 ISBN-13 978-3-938028-00-1
<i>E-Learning in der Schule</i>	Jochen Hettinger	Grundlagen, Modelle, Perspektive, 144 Seiten	Schriftenreihe eLearning Band 4, München 2008	ISBN-10 3-86736-044-8 ISBN-13 978-3-86736-044-9
<i>Ben X</i>	Nic Balthazar		Fischer Schatzinsel	ISBN: 978-3-10-400630-7
<i>Die Gründung von Facebook</i>	Ben Mezrich		riva Verlag	ISBN-13 978-3-86883-154-2

<i>Programmieren lernen – Aufgaben für den Informatikunterricht</i>	Gressly Freimann, Guggisberg		Orell Füssli, 2011	ISBN 9783.280.04066-9
<i>Unterrichten mit Moodle. Praktische Einführung in das E-Teaching</i>	Hoeksema Kay / Kuhn Markus		OpenSource Press (2. Auflage 2011/2	ISBN-10: 3941841025 ISBN-13: 978-3941841024
<i>101 e-Learning Seminarmethoden: Methoden und Strategien für die Online- und Blended Learning Seminarpraxis</i>	Häfele Hartmut		managerSeminare Verlag	ISBN-10: 3936075077 ISBN-13: 978-3936075076
<i>E-tivities: Der Schlüssel zu aktivem Online-Lernen</i>	Gilli Salmon		Orell Fueselli Verlag	ISBN-10: 3280040264 ISBN-13: 978-3280040263
<i>Medienpädagogik: Ein Studienbuch zur Einführung</i>	Süess Daniel	<a href="http://www.vs-verlag.de/Buch/978-3-531-13894-7/Medienpaedagogik.html">http://www.vs-verlag.de/Buch/978-3-531-13894-7/Medienpaedagogik.html</a>	VS Verlag	ISBN: 978-3-531-13894-7
<i>Mensch 2.0 Mensch-Maschine-Mensch Die Auswanderung des Denkens aus dem Gehirn</i>		<a href="http://www.menschzweinull.com/">http://www.menschzweinull.com/</a>	NZZ Shop	
<i>Kultur und mediale Kommunikation in sozialen Netzwerken</i>	Fuhse, Jan / Stegbauer, Christian	<a href="http://www.vs-verlag.de/Buch/978-3-531-17041-1/Kultur-und-mediale-Kommunikation-in-sozialen-Netzwerken.html">http://www.vs-verlag.de/Buch/978-3-531-17041-1/Kultur-und-mediale-Kommunikation-in-sozialen-Netzwerken.html</a>	VS Verlag	ISBN: 978-3-531-17041-1
<i>Vom Plot zur Premiere</i>	Anfang Günther	Gestaltung und Technik für Videogruppen, 2. Auflage	Kopaed	ISBN-10 3-938028-56-4 ISBN-13 978-3-938028-56-8
<i>Einstieg in Java</i>	Bensam Ralf		Galileo Computing	ISBN 978-3-8362-1568-8
<i>Die große Fotoschule</i>	Westphalen Christian		Galileo Design	ISBN 978-3-8362-1311-0
<i>GIMP 2.6 für digitale Fotografie</i>	Wolf Jürgen	Eventuell Neuauflage abwarten: ISBN 978-3-8362-1609-8	Galileo Design	ISBN 978-3-8362-1184-0

<b>Medienbildung und Medienkompetenz : Beiträge zu Schlüsselbegriffen der Medienpädagogik</b>	Moser Heinz		Kopaed, 2011	ISBN-978-3-86736-205-4
<b>Fundus Medienpädagogik</b>	medien+bildung.com	50 Methoden und Konzepte für die Schule	Beltz-Medienpädagogik	978-3-407-25529-7
<b>Einführung in die Medienpädagogik : Aufwachsen im Medienzeitalter</b>	Moser Heinz		VS Verlag für Sozialwissenschaften	978-3-531-16164
<b>Grundbegriffe Medienpädagogik : Praxis</b>	Schorb Bernd		Kopaed	978-3-86736-099-9
<b>Handbuch Medienpädagogik</b>	Sander Uwe		VS Verlag für Sozialwissenschaften	978-3-531-15016-
<b>Mit Medien arbeiten: Lernen - Präsentieren – Kommunizieren</b>	Moser Heinz	Mobiles Lernen. Digitale Arbeitsumgebung	UTB, Stuttgart; Auflage: 1. Aufl. (6. Oktober 2011)	ISBN-10: 3825235092 ISBN-13: 978-3825235093
<b>Digitale Lernwelt - SERIOUS GAMES: Einsatz in der beruflichen Weiterbildung</b>	Maren Metz und Fabienne Theis	verschiedene Arten von Serious Games Technologien und Didaktikkonzepte für Lernspiele Anwendungsbeispiele aus der beruflichen Aus- und Weiterbildung	W. Bertelsmann, 2011	ISBN: 9783763948079
<b>Schüler 2011 Online_Offline Aufwachsen mit virtuellen Welten</b>		Das SCHÜLER-Heft "Online_offline. Aufwachsen mit virtuellen Welten" möchte die Chancen und Gefahren, die Faszination und die Möglichkeiten digitaler Medien angemessen in den Blick nehmen. Dazu gehört es zunächst einmal, sich auf die Bedeutung von Informations-, Spiel-, Gestaltungs- und Kommunikationsmöglichkeiten in der Lebenswelt von Heranwachsenden einzulassen. Zugleich haben die Autoren pädagogische Herausforderungen identifiziert und interessante Antworten darauf gefunden	Friedrich Verlag, 2011	ISBN: 539017

<i><b>Aufwachsen in sozialen Netzwerken</b></i>	Ullrich Dittler / Michael Hoyer (Hrsg.)	Chancen und Gefahren von Netzgemeinschaften aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive	Kopaed München 2012	ISBN 978-3-86736-273-3
<i><b>Alles auf dem Schirm?</b></i>	Helga Theunert / Ulrike Wagner (Hrsg.)	Jugendliche in vernetzten Informationswelten	Kopaed Schriftenreihe Interdisziplinäre Diskurse Band 6, München 2011	ISBN 978-3-86736-262-7
<i><b>Netzguidance für Jugendliche</b></i>	Hipeli, Eveline	Chancen und Grenzen der Internetkompetenzförderung und ihrer Vermittlung	Springer Verlag VS, 2012	ISBN: 978-3-531-19205-5
<i><b>Digitale Lernwelten</b></i>	Hugger, Kai-Uwe / Walber, Markus	Digitales Lernen - grenzenlos und überall?	Springer Verlag VS, 2010	ISBN: 978-3-531-16365-9
<i><b>Qualität im E-Learning aus Lernaltersicht</b></i>	Ehlers, Ulf-Daniel	Erfolgreiches E-Learning	Springer Verlag VS, 2., überarb. u. akt. Aufl. 2011	ISBN: 978-3-531-17589-8
<i><b>Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote</b></i>	Kerres, Michael	Dieses Buch stellt den Prozess der Konzeption und Entwicklung neuer Bildungsmedien systematisch vor. Aus der interdisziplinären Sichtweise von Pädagogik und Informatik werden wichtige mediendidaktische und informationstechnische Kriterien für die Planung didaktisch wertvoller Medien beschrieben	Oldenbourg Wissenschaftsverlag; Auflage: 3. Vollständ. überarb. (23. Mai 2012)	ISBN-10: 3486272071
<i><b>Informationskompetenz und inklusive Mediengesellschaft</b></i>	Gapski, Harald (Hrsg.)	Was bezeichnet der Begriff Informationskompetenz und warum ist er heute so wichtig? Wie kann Informationskompetenz in einer Gesellschaft gefördert werden, die sich als inklusiv versteht? Welche Barrieren gilt es zu überwinden? Was bedeutet Inklusion im Kontext der schulischen und außerschulischen Medienbildung?	Kopaed Schriftenreihe Medienkompetenz des Landes Nordrhein-Westfalen Band 12, München/Düsseldorf 2012	ISBN 978-3-86736-212-2

<p><i>Digital native oder digital naiv?</i></p>	<p>Ganguin, Sonja Meister, Dorothe (Hrsg)</p>	<p>Dieser Band stellt aktuelle Befunde generationenspezifischer Medienforschung zur Diskussion. Präsentiert werden zudem praktische Methoden und Konzepte, die erfolgreich mit verschiedenen Generationen oder Altersgruppen umsetzbar sind. Im Blickpunkt stehen dabei auch intergenerative oder generationsübergreifende Projekte, die verschiedene Altersgruppen mittels Medienarbeit in Austausch bringen</p>	<p>Kopaed Schriftenreihe Schriften zur Medienpädagogik Band 45, München 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86736-345-7</p>
<p><i>Konrad Zuse und die Schweiz. Wer hat den Computer erfunden?</i></p>	<p>Bruderer, Herbert</p>	<p>- Wer hat den Computer erfunden? - Charles Babbage, Alan Turing und John von Neumann - Frühgeschichte der Informatik - Bibliografie zur weltweiten Informatikgeschichte - Relaisrechner Zuse Z4 an der ETH Zürich - Zuse-Rechenlocher M9 für die Schweizer Remington Rand - Zeitzeugenbericht zur Z4 - Verzeichnis der Zeitzeugen und der Arbeiten mit der Z4 - Röhrenrechner ERMETH und Transistorrechner Cora</p>	<p>Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2012</p>	<p>ISBN 978-3-486-71366-4</p>
<p><i>Game-based Learning zwischen Spiel und Ernst</i></p>	<p>Ulrich Wechselberger</p>	<p>Können digitale Lernspiele eine Brücke zwischen Spaß und dem institutionalisierten Lernen schlagen? Die ausgefeilten Unterhaltungsmechanismen und durchdachten didaktischen Arrangements in Computerspielen sprechen dafür. Dagegen sprechen die Unwirklichkeit von Spielwelten und die Gefahr, das intrinsisch motivierte Spiel durch seine Instrumentalisierung zu verderben.</p>	<p>Kopaed München 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86736-256-6</p>
<p><i>Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche. Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven</i></p>	<p>Jürgen Lauffer / Renate Röllecke (Hrsg.)</p>	<p>Die Beiträge im ersten Teil befassen sich mit einem kreativen Umgang mit dem Handy, Internet und der digitalen Bildungskultur und wenden sich der Perspektive junger Akteurinnen und Akteure zu. Im zweiten Teil des Handbuches werden die Preisträger-Projekte präsentiert und die Macherinnen und Macher zu ihren Erfahrungen in der medienpädagogischen Projektarbeit befragt.</p>	<p>Kopaed München 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86736-274-0</p>

<p><i>Einführung in die Programmierung mit LOGO: Lehrbuch für Unterricht und Selbststudium</i></p>	<p>Juraj Hromkovič</p>	<p>Dieses Lehrbuch schließt eine grosse Lücke in den Unterrichtsmaterialien für das Lehramtsstudium und für die Informatik an Gymnasien. Zum Buch steht kostenfrei eine Programmierumgebung zum Download zur Verfügung. Ziel des Buches ist es insbesondere, ein tieferes Verständnis für die fundamentalen Konzepte des systematischen Programmierens zu wecken. Besonderer Wert wird auf eine sehr detaillierte und anschauliche Darstellung gelegt.</p>	<p>Springer Vieweg, 2012</p>	<p>ISBN: 978-3-8348-1852-2</p>
<p><i>O'Reillys basics: Praxiswissen Joomla! 2.5</i></p>	<p>Tim Schürmann</p>	<p>Wenn Sie einerseits ein Content-Management-System mit großem Funktionsumfang suchen, andererseits aber nicht erst ein Studium absolvieren möchten, um es beherrschen zu können -- dann sind Sie bei Joomla! richtig. Joomla! kann viel, ist bei wachsender Mächtigkeit aber benutzbar geblieben. Was nicht heißt, dass es selbsterklärend ist!</p>	<p>O'Reilly, 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86899-107-9</p>
<p><i>O'Reillys basics: Praxiswissen Joomla! 3</i></p>	<p>Tim Schürmann</p>	<p>Die Version 3.0 bietet wesentliche Verbesserungen bei der Bedienbarkeit: Das CMS ist flexibler und noch intuitiver nutzbar, Workflows wurden vereinfacht. Zudem ist jetzt das UI-Framework Twitter Bootstrap im Core enthalten, das Responsive Webdesign unterstützt und damit die Oberfläche über Smartphones bedienbar macht. Auch jQuery wird in Joomla! 3.0 integriert sein.</p>	<p>O'Reilly, 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86899-883-2</p>
<p><i>PHP und MySQL für Kids</i></p>	<p>Hanke, Johann-Christian</p>	<p>Alles redet von PHP und MySQL! Und unzählige Webseiten-Programmierer setzen die Programmiersprache PHP und die Webdatenbank MySQL mit viel Erfolg und Spaß ein. Du möchtest auch in diese Liga aufsteigen und tolle Webseiten mit PHP und MySQL erstellen?</p>	<p>Bhv Verlag, 2010</p>	<p>3-8266-8674-8</p>

<p><i>eLearning und Kompetenzentwicklung. Ein unterrichtsorientiertes didaktisches Modell.</i></p>	<p>Frank, Stephan</p>	<p>"Meine Motivation ist, den Einsatz von Online-Medien in der Lehre zu verbessern, indem ich eine wissenschaftlich fundierte Hilfestellung für ihre didaktische Gestaltung gebe. Dafür stütze ich mich auf eine wissenschaftlich fundierte Auseinandersetzung mit der einschlägigen Literatur und auf die reflektierte Erfahrung aus der Durchführung einer Reihe von eLearning Veranstaltungen, so der Autor in der Einleitung. "</p>	<p>Bad Heilbrunn: Klinkhardt, 2012</p>	<p>ISBN: 978-3-7815-1861-2</p>
<p><i>Medienbildung – Handbuch für Medienpädagogik Band 1</i></p>	<p>Herzig Bardo</p>	<p>er Band vermittelt einen Überblick über aktuelle Ansätze der Medienpädagogik und der informatischen Grundbildung und stellt vor dem Hintergrund semiotischer Überlegungen einen theoretischen Bezugsrahmen zur Medienbildung vor. Auf dieser Basis werden die Entwicklung der technischen Medien und ihre Eigenschaften als Kommunikationsmedien herausgearbeitet. Konsequenzen für die Umsetzung von Maßnahmen zur Medienbildung mit Anwendungsbeispielen runden den Band ab.</p>	<p>Kopaed München 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86736-201-6</p>
<p><i>Generation und Medienpädagogik</i></p>	<p>Hartung Anja, Schorb Bernd, Kuttner Claudia (Hrsg.)</p>	<p>Der Band versammelt theoretische, empirische und praxisbezogene Beiträge, die dazu inspirieren sollen, sich intensiver mit einer Thematik auseinanderzusetzen, die nur auf den ersten Blick plausibel und überschaubar ist.</p>	<p>Kopaed München 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86736-174-3</p>

<p><b>Medienpädagogik Praxis Handbuch</b>  <b>„Grundlagen, Anregungen und Konzepte für aktive Medienarbeit“</b></p>	<p>Eike Rösch / Kathrin Demmler / Elisabeth Jäcklein-Kreis / Tobias Albers-Heinemann (Hrsg.)</p>	<p>Von der Planung bis zur Präsentation wie medienpädagogische Projektarbeit gelingt</p> <p>Aktive Medienarbeit ist die zentrale Methode der Medienpädagogik und täglich werden in unzähligen Projekten neue und bewährte Konzepte angewandt. Gleichzeitig entdecken viele pädagogische Fachkräfte Medienpädagogik oder die Aktive Medienarbeit neu und suchen nach Grundlagen, Anregungen und Konzepten – und finden diese verstreut an vielen verschiedenen Stellen, aber nirgendwo übersichtlich gebündelt.</p>	<p>Kopaed München 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86736-279-5</p>
<p><b>Alternate Reality Game</b></p>	<p>McBrewster, John, Miller, Frederic P., Vandome, Agnes F.</p>	<p>An alternate reality game (ARG), is an interactive narrative that uses the real world as a platform, often involving multiple media and game elements, to tell a story that may be affected by participants' ideas or actions. The form is defined by intense player involvement with a story that takes place in real-time and evolves according to participants' responses, and characters that are actively controlled by the game's designers, as opposed to being controlled by artificial intelligence as in a computer or console video game. Players interact directly with characters in the game, solve plot-based challenges and puzzles, and often work together with a community to analyze the story and coordinate real-life and online activities. ARGs generally use multimedia, such as telephones, email and mail but rely on the Internet as the central binding medium. ARGs are growing in popularity, with new games appearing regularly and an increasing amount of experimentation with new models and subgenres.</p>	<p>Alphascript Publishing</p>	<p>ISBN: 978-613-0-09452-2</p>
<p><b>Pervasive Games: Theory and Design</b></p>	<p>Montola Markus, Stenros Jaako, Waern Annika</p>		<p>Morgan Kaufmann</p>	<p>ISBN-10: 0123748534</p>

<p><i>Design und Evaluation von Pervasive Games: Wenn Spiele den Computer verlassen</i></p>	<p>Sönke Bullerdiek</p>	<p>Pervasive Games sind eine neue Form von digitalen Spielen, welche Erfahrungen mit rein computerbasierten Spielen in die physische Welt hinausbringen - sei es auf den Straßen der Stadt oder auch in der freien Natur. Den Spielern soll eine Spielumgebung bereitgestellt werden, in der sie eng mit der physischen Welt verbunden sind. Es soll ihnen möglich sein dieses Spiel im Allgemeinen zu jeder Zeit an jedem Ort zu spielen. Die Spieler sind mit Handhelds, GPS oder anderen tragbaren Computerschnittstellen ausgerüstet und bewegen sich in diesem Spiel durch die physische Welt. Der Fokus von Pervasive Games liegt dabei hauptsächlich auf dem Spielinhalt, nicht auf dem benutzten Gerät. Das Gerät soll verschiedene mediale Erfahrungen zur Verfügung stellen, wie z.B. Film. Die Zielgruppe für diese Art Spiele sind Kinder, Jugendliche und jung gebliebene Erwachsene. Folgende Schwerpunkte werden in dieser Arbeit gesetzt: Vorstellung und Entwicklung von einheitlichen Design Methoden / Analyse der Design Elemente, die kritisch für ein gutes Pervasive Game sein könnten, sowie Formulierung dieser Prinzipien für einfache und benutzbare Design-Guidelines / Entwicklung und Evaluation eines Prototyps</p>	<p>Vdm Verlag Dr. Müller (Juli 2008)</p>	<p>ISBN-10: 363906707X</p>
<p><i>Spielen und erleben mit digitalen Medien: Pädagogische Konzepte und praktische Anleitungen</i></p>	<p>Andrea Winter</p>		<p>Reinhardt, München (Oktober 2011)</p>	<p>ISBN-10: 3497022454</p>

<p><i>Alternate Reality Games: Nutzung und Einsatzmöglichkeiten der internetbasierten Kommunikationskanäle, die Fallbeispiele Facebook und Twitter sowie die ... eines Prototyps eines Alternate Reality Games</i></p>	<p>Markus Wellmann</p>	<p>Bachelorarbeit aus dem Jahr 2011 im Fachbereich Medien / Kommunikation - Multimedia, Internet, neue Technologien, Abstract: Die vorliegende Bachelorthesis befasst sich mit Alternate Reality Games (ARGs). Diese Thesis ist dabei eine Fortführung und Ergänzung der Thesis von Moriz Büchner, die aus dem Sommersemester 2008 stammt und dasselbe Themengebiet behandelt. Da sich in den letzten drei Jahren sehr viel im Bereich internetbasierter Kommunikationskanäle verändert hat, sind diese im Kontext von ARGs der erste Betrachtungsgegenstand. Es folgt eine ausführliche Dokumentation und Analyse des deutschen ARGs Unberührbar, das Anfang des Jahres 2011 stattfand. Daran schließt sich eine Erweiterung der Konzeptionsempfehlungen an, die Büchner im letzten Teil seiner Thesis macht. Dieser Leitfaden soll als Stütze für die Entwicklung und Durchführung des ARGs The Digital Natives dienen, dessen Konzeption im letzten Kapitel behandelt wird.</p>	<p>Grin Verlag (Oktober 2012)</p>	<p>ISBN-10: 365627407X</p>
--	------------------------	--	-----------------------------------	----------------------------

<p><i>Vom Brettspiel zum Mobile Game: Erfolgsfaktoren für die Konzeption eines Mobile Games</i></p>	<p>Isabell Kram</p>	<p>Masterarbeit aus dem Jahr 2012 im Fachbereich Sport - Sportökonomie, Sportmanagement. Diese Masterarbeit (aus Gründen der Hochschulregelung wird diese Arbeit im Text Diplomarbeit genannt) befasst sich mit einem sehr innovativen Themengebiet. Unter Einbezug verschiedener Experteninterviews wurden die Erfolgsfaktoren von Pervasive Games, Mixed Reality Games, Mobile Games, ARGs ermittelt. Abstract: Ziel dieser Arbeit ist es, einen allgemeinen Überblick über Mobile Games, deren Erfolgsfaktoren und besonderen Inhalte die mithilfe dieser neuauftkommenden Art von Spielen vermittelt werden können zu geben. Im ersten Teil dieser Arbeit werden die theoretischen Grundlagen von Spielen, deren Elemente und verschiedenste Ausprägungen erörtert. Im Anschluss werden neben der Entwicklung von Spielen in der Gesellschaft, allgemeine Aspekte die zum Aufkommen von Mobile Games führten, wie technische und gesellschaftliche Trends, Computer- oder Videospiele, digitales Storytelling und die Medienkonvergenz näher betrachtet.Im Folgenden wird das Game Mister X Mobile, seine Entwicklungen, ludischen Charakteristika, Funktionen und technischen Hintergründe erläutert</p>	<p>Grin Verlag (Juli 2012)</p>	<p>ISBN-10: 3656239983</p>
---	---------------------	---	--------------------------------	----------------------------

<i><b>Partizipation und Engagement im Netz</b></i>	Klaus Lutz / Eike Rösch / Daniel Seitz (Hrsg.)	Das Internet bietet eine Vielzahl an Gelegenheiten von politischer Beteiligung für Heranwachsende. So kann z.B. ein Klick auf den „Gefällt mir“-Button in Sozialen Netzwerken nur eine flüchtige Stellungnahme sein, aber auch Ausdruck einer wohldurchdachten politischen Äußerung. Um alle Jugendlichen an diesen Möglichkeiten teilhaben zu lassen, ist Medienbildung von zentraler Bedeutung. Jugendliche dabei anzuleiten, die neuen medialen Möglichkeiten im Sinne ihrer Interessen zu nutzen, ist eine der großen Herausforderungen für die Medienpädagogik der nächsten Jahre.	Kopaed, München 2012	ISBN 978-3-86736-347-1
<i><b>Vilém Flusser und die Frage der sozio- und medienkulturellen Kompetenz</b></i>	Guido Bröckling		Kopaed, München 2012	ISBN 978-3-86736-280-1
<i><b>Filmbildung in der Schule</b></i>	Ines Müller	Ein filmdidaktisches Konzept für den Unterricht und die Lehrerbildung	Kopaed, München 2012	ISBN 978-3-86736-286-3
<i><b>Gamebased Learning</b></i>	Winfred Kaminski / Martin Lorber (Hrsg.)	Clash of Realities 2012	Kopaed, München 2012	ISBN 978-3-86736-283-2
<i><b>Medienbildung</b></i>	Bardo Herzig	Grundlagen und Anwendungen	Kopaed, München 2012	ISBN 978-3-86736-201-6
<i><b>Webcoach: Soziale Netzwerke</b></i>		Lehrerband	Klettverlag, 2012	ISBN 978-3-12-006653-8
<i><b>Webcoach: Recherche im Internet</b></i>		Lehrerband	Klettverlag, 2012	ISBN 978-3-12-006654-5
<i><b>Webcoach: 24/7 immer online</b></i>		Lehrerband	Klettverlag, 2012	ISBN 978-3-12-006655-2
<i><b>Webcoach: Cyber-Mobbing</b></i>		Lehrerband	Klettverlag, 2012	ISBN 978-3-12-006652-1
<i><b>Computer Games and New Media Cultures</b></i>	Fromme, Johannes; Unger, Alexander (Eds.)	A Handbook of Digital Games Studies	Springer, 2012	ISBN 978-94-007-2777-9

<p><i>Schule in der digitalen Welt</i></p>	<p>bers, Carsten; Magenheim, Johannes; Meister, Dorothee M. (Hrsg.)</p>	<p>Aus der Sicht medienpädagogischer Ansätze, Schulforschungsperspektiven und Beispielen aus der Unterrichtspraxis beleuchten die Autorinnen und Autoren dieses Bandes die Potenziale des Einsatzes neuer Medien in der Schule. Anhand von theoretischen und empirischen Befunden zeigen sie, welche Auswirkungen mediale Entwicklungen auf Medienpädagogik und -didaktik haben können, welche Überlegungen berücksichtigt werden sollten und welche Möglichkeiten es gibt, die Herausforderung des Unterrichts mit neuen Medien als Chance zu nutzen.</p>	<p>Springer, 2011</p>	<p>ISBN 978-3-531-16687-2</p>
<p><i>Handbuch Kinder und Medien</i></p>	<p>Tillmann, Angela; Fleischer, Sandra; Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.)</p>	<p>Das 'Handbuch Kinder und Medien' gibt einen aktuellen und umfassenden Überblick zum theoretischen, empirischen und methodologischen Stand der Kindermedienforschung. Ziel ist es, im Kontext pädagogischer Forschung und Arbeit Orientierungen zu geben, die im Anwachsen des Medienangebots für Kinder und der zunehmenden Mediennutzung durch Kinder erforderlich werden. Der Themenkomplex wird systematisch und grundlegend erschlossen und stellt zudem Konzepte zur medienpraktischen Arbeit mit Kindern in verschiedenen Kontexten vor</p>	<p>Springer, 2013</p>	<p>ISBN 978-3-531-18263-6</p>

<p><i>Jugendmedienschutz in der digitalen Generation</i></p>	<p>Bellut, Thomas</p>	<p>Hier präsentiert sich rund um das Thema des medialen Jugendschutzes in der digitalen Generation ein Reader mit Beiträgen kompetenter Autoren aus Wissenschaft und Praxis. Er gibt interdisziplinär und aktuell Auskunft über die Grundlagen, Herausforderungen und Bausteine eines modernen und richtungsweisenden Jugendmedienschutzes. Wer sich wissenschaftlich oder praktisch mit diesem Thema befasst, für den wird dieser Reader zu einer unentbehrlichen Informationsquelle. Welche disziplinären Ressourcen stehen dem Jugendmedienschutz zur Verfügung? Aus welchen Modulen sollte ein wissenschaftlich fundierter und vor allem das Internet umfassender Jugendmedienschutz bestehen, um in einer sich stetig wandelnden Medienlandschaft einen effektiven und höchstmöglichen Schutz von Kindern und Jugendlichen zu gewährleisten? Inwiefern kann das Netz hierbei möglicherweise selbst als Mittel eines modernen Jugendmedienschutzes eingesetzt werden? Das sind nur drei exemplarische Fragen, die in diesem Band behandelt werden.</p>	<p>Kopaed, München 2012</p>	<p>ISBN 978-3-86736-284-9</p>
--	-----------------------	--	-----------------------------	-------------------------------

<p><i>Der programmierte Mensch</i></p>	<p>Köhler, Thomas R.</p>	<p>Hand aufs Herz! Würden Sie einen Tag ohne Online-Zugang aushalten? Ohne dass wir uns dessen bewusst sind, hat sich unser Leben im Zeitalter von Internet und Smartphone nachhaltig verändert. Wir überlassen den Suchmaschinen das Denken und vergessen systematisch Informationen, die man im Internet wieder auffinden kann. Und die nächste Revolution steht bereits bevor: «Quantified Self», «Gamification» sind zu Schlagworten einer Debatte geworden, deren Reichweite bisher kaum zu überblicken ist. Die fortschreitende Digitalisierung unseres Alltags liefert die Grundlage für die Steuerung von menschlichem Verhalten. Thomas R. Köhler zeigt die Zusammenhänge zwischen den neuen Technologien und den Anwendungen für das digitalisierte Ich. Dabei animiert er den Leser zu einem bewussten Umgang mit dem eigenen Selbst im Online-Zeitalter, um mögliche Manipulation und Fremdsteuerung durch Dritte besser erkennen und sich davor schützen zu können.</p>	<p>NZZ Libro, Zürich 2013</p>	<p>ISBN 978-3-03823-839-3</p>
<p><i>Einführung in die Programmierung mit LOGO</i></p>	<p>Hromkovic, Juraj</p>	<p>Lehrbuch für Unterricht und Selbststudium</p>	<p>Springer Vieweg, 2012</p>	<p>ISBN 978-3-8348-1852-2</p>

<p><i>Programmieren spielend gelernt mit dem Java-Hamster-Modell</i></p>	<p>Boles, Dietrich</p>	<p>Mit dem kleinen Hamster in die große Welt des Programmierens. Das Hamster-Modell ist ein spezielles didaktisches Modell zum spielerischen Erlernen der Programmierung. Es orientiert sich an der Programmiersprache Java. Programmieranfänger lernen die grundlegenden Programmierkonzepte und den Programmentwurf kennen, indem sie sogenannte „Hamster-Programme“ entwickeln, mit denen sie einen virtuellen Hamster durch eine virtuelle Landschaft steuern und dabei bestimmte Aufgaben lösen lassen. Die Programmierkonzepte werden schrittweise und aufeinander aufbauend eingeführt und anhand vieler Beispiele motiviert und demonstriert.</p>	<p>Springer Vieweg, 2008</p>	<p>ISBN 978-3-8348-0640-6</p>
<p><i>Praktische Informatik - Eine Einführung</i></p>	<p>Büchel, Gregor</p>	<p>Lehr- und Arbeitsbuch mit Tafelbildern</p>	<p>Springer Vieweg, 2012</p>	<p>ISBN 978-3-8348-1874-4</p>
<p><i>Der Wiki-Weg des Lernens</i></p>	<p>Notari, Michele / Döbeli Honegger, Beat</p>	<p>Gestalten und Begleiten von Lernprozessen mit digitalen Kollaborationswerkzeugen</p>	<p>Hep Verlag, 2013</p>	<p>ISBN 978-3-0355-0023-3</p>
<p><i>Das ist bestimmt was Kulturelles – Eigenes und Fremdes am Beispiel von Kinder- und Jugendmedien</i></p>	<p>Josting, Petra / Roeder, Caroline</p>	<p>„Das ist bestimmt was Kulturelles“ – ein Zitat aus Shaun Tans Bild-Text-Erzählung Eric und gleichzeitig Erklärungsmuster einer Erwachsenen für Alteritätserfahrungen – dient als Eintrittskarte, um das Thema Eigenes und Fremdes am Beispiel von Kinder- und Jugendmedien in seiner Komplexität vorzustellen. Kinder- und Jugendmedien kommt im Zuge der Globalisierung und Medialisierung eine immer wichtiger werdende Funktion als Sozialisationsinstanz zu, wobei zwei Dynamiken aufeinandertreffen: zum einen die Nivellierung kultureller Unterschiede, - zum anderen die Vielfalt kultureller Entwicklungen. Der vorliegende Band beinhaltet 18 Fachbeiträge, medienspezifisch, didaktisch und/ oder empirisch fokussiert.</p>	<p>Kopaed, München 2013</p>	<p>ISBN 978-3-86736-220-7</p>

<i>Offline!</i>	Grüter Thomas	Das unvermeidliche Ende des Internets und der Untergang der Informationsgesellschaft	Springer Vieweg, 2013	ISBN: 978-3-642-37736-5 (Print) 978-3-642-37737-2 (Online)
<i>E-Learning: Die Zukunft des digitalen Lernens im Betrieb</i>	Magnus Stephan	Digitale Ansätze müssen klassische Methoden der Wissensvermittlung ergänzen. Der Autor behandelt mögliche innerbetriebliche Felder des E-Learning. Vorschläge zum Aufbau von Lernteams, Qualifizierungsprogrammen, digitalen Zukunftswerkstätten oder Virtual Corporate Universities runden das Buch ab.	Gabler Verlag, 2012	ISBN:3-322-82350-4
<i>Zukunft des Lernens</i>	Blaschitz et al. (Hrsg.)	Wie digitale Medien Schule, Aus- und Weiterbildung verändern.	VWH Verlag, 2012	ISBN 978-3-86488-028-5
<i>Digitale Medien im Schulalltag</i>	Brüggemann, Marion	Eine qualitativ rekonstruktive Studie zum Medienhandeln und berufsbezogenen Orientierungen von Lehrkräften	Kopaed, München 2013	ISBN 978-3-86736-225-2
<i>Cybermobbing – Wenn das Internet zur Waffe wird.</i>	Katzer, Catarina	Praxisnahe Darstellung von „Cybermobbing“ im Spannungsfeld von virtueller Internetwelt und schulischer Lebenswirklichkeit. Klärt anschaulich und fundiert über den Tatort Internet auf. Zeigt mögliche psychische und psychosomatische Auswirkungen beim Opfer auf und was Eltern, Freunde und Lehrer dagegen tun können. Mit hilfreichen und wertvollen Tipps zur Prävention	Springer Spektrum, 2014	SBN 978-3-642-37672-6
<i>Facebook, Blogs und Wikis in der Schule</i>	Wampfler Philippe	Sinnvollen Umgang mit Facebook & Co. lehren und lernen!	Vandenhoeck + Ruprecht, 2013	3-525-70165-9
<i>Ich glaube, es hackt</i>	Schrödel Tobias	Ein Blick auf die irrwitzige Realität der IT-Sicherheit	Springer Spektrum, 2014	ISBN 978-3-658-04245-5
<i>Photography Changes Everything</i>	Heiforman Marvin	Drawn from the online Smithsonian Photography Initiative - offers a provocative rethinking of photography's impact on our culture and our lives.	Thames & Hudson	ISBN-10:1-59711-199-6

<p><i>Einführung in die Mediendidaktik - Lehren und Lernen mit digitalen Medien</i></p>	<p>Petko Dominik</p>	<p>Digitale Medien sind heute überall. Auch in der Schule. Doch werden sie auch sinnvoll eingesetzt? Das Lehrbuch vermittelt einen umfassenden Überblick über die pädagogischen und psychologischen Grundlagen des Lernens und Unterrichtens mit Computer- und Internettechnologien. Es präsentiert konkrete Ideen für verschiedene Schulfächer und formuliert forschungsgestützte Empfehlungen zu günstigen Rahmenbedingungen in Schulen. Medien eröffnen eine breite Palette pädagogischer Möglichkeiten. Mit Hypertext und Multimedia lassen sich Lerninhalte in vielfältiger Weise veranschaulichen. Mit Lernsoftware, Simulationen und Games können Lernende aktiviert und motiviert werden. Das Rechnen und Programmieren am Computer unterstützt ein besseres Verständnis abstrakter Zusammenhänge. Internetkommunikation ermöglicht neue Formen des Austausches und der Lernbegleitung. Interaktive und adaptive Tests erlauben neue Formen der Prüfung und Beurteilung.</p>	<p>Beltz, 2014</p>	<p>ISBN-10:3-407-25678-7</p>
<p><i>School's out</i></p>	<p>Sandra Assmann / Dorothee Meister / Anja Pielsticker (Hrsg.)</p>	<p>Informelle und formelle Medienbildung</p>	<p>Kopaed, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-86736-348-8</p>
<p><i>fraMediale (Band 3)</i></p>	<p>Thomas Knaus, Olga Engel (Hrsg.)</p>	<p>Digitale Medien in Bildungseinrichtungen</p>	<p>Kopaed, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-86736-229-0</p>
<p><i>Das EV3 Roboter Universum</i></p>	<p>Leimbach Thorsten</p>	<p>Ein umfassender Einstieg in LEGO® MINDSTORMS® EV3 mit 8 spannenden Roboterprojekten</p>	<p>MITP Verlags GmbH 2014</p>	<p>ISBN 3826694732</p>
<p><i>Digitale Dividende</i></p>	<p>Burow Olaf-Axel</p>	<p>Ein pädagogisches Update für mehr Lernfreude und Kreativität in der Schule</p>	<p>Beltz, 2014</p>	<p>ISBN-10:3-407-25707-9</p>

<p><i>Pragmatische Wissensplattformen</i></p>	<p>Ilja Krybus</p>	<p>Herleitung, Konzeption und Machbarkeit verständnisorientierter Informationssysteme zur Unterstützung von Wissensarbeit und Wissensmanagement</p>	<p>Verlag Dr. Kovac, Hamburg, 2011</p>	<p>ISBN 13: 9783830059097</p>
<p><i>Herausforderungen, kritische Erfolgsfaktoren und Barrieren für portalbasiertes Wissensmanagement</i></p>	<p>Christian Zietz</p>	<p>Barrieren • Hardcover, Softcover / Wirtschaft/Allgemeines, Lexika • Kritische Erfolgsfaktoren • Portalbasiertes Wissensmanagement • Portale • Referenzmodell • Vorgehensmodell • Wissensmanagement • Wissensportale</p>	<p>Verlag Dr. Kovac, Hamburg, 2010</p>	<p>ISBN: 978-3-8300-4762-9</p>
<p><i>To Save Everything, Click Here: The Folly of Technological Solutionism</i></p>	<p>Evgeny Morozov</p>	<p>A New York Times Notable Book of the Year In the very near future, "smart" technologies and "big data" will allow us to make large-scale and sophisticated interventions in politics, culture, and everyday life. Technology will allow us to solve problems in highly original ways and create new incentives to get more people to do the right thing. But how will such "solutionism" affect our society, once deeply political, moral, and irresolvable dilemmas are recast as uncontroversial and easily manageable matters of technological efficiency</p>	<p>Publicaffairs (5. März 2013)</p>	<p>ISBN-10: 9781610391382 ISBN-13: 978-1610391382</p>
<p><i>Lernumgebungen an der Hochschule</i></p>	<p>Bachmann Gudrun</p>	<p>Ein zeitgemässer Campus sollte für die verschiedenen Bedürfnisse und Raumnutzungsformen der Studierenden sowie für moderne Konzepte der Lehre ausgerüstet sein. Dasselbe gilt für die virtuellen Räume, also die IT-Plattformen, die Lehre und Lernen unterstützen. Mit einem Fokus auf den Raum bzw. die Räume geht dieser Band u. a. den folgenden Fragen nach: Wo und wie lernen Studierende und welche Hilfsmittel brauchen sie dazu? Sollen wir an unserer Universität E-Assessment einführen? Was können wir vom Möbeldesign wie auch vom Game Design für die Gestaltung von virtuellen und physischen Lehr- und Lernräumen lernen?</p>	<p>Waxmann, 2014</p>	<p>ISBN-10:3-8309-3056-9</p>

<p><i>Cut &amp; Paste-Management und 99 andere Neuronenstürme aus Daily Dueck</i></p>	<p>Dueck Gunter</p>	<p>Seit 2005 alle 14 Tage ein Daily Dueck.- Abschreckende Wirkung von Kursen.- Wanted - Prozessergonomie.- Rituelles Management.- Leased Brain.- Hirn verpflichtet.- Die Besichtigung der Melone.- Dauermeckern über das Fastoptimale.- Frauenquote und Wirtschaftsauffassung.- Facebook und Google: Vom Geheimtipp zum Touristen-Rummel.- Leitlosigkeit in Deutschland - durch Tagesdenken.- Der Mensch als Googlekopfmachine oder Smartbrain.- Psycho ist weiblich, Neuro ist männlich.- Digital Natives schützen ihre Eltern vor digitaler Demenz - Parent monitoring and care.- Die Realität ist alternativlos - Welche Überzeugung könnte ich haben?.- "Ich habe nichts zu verbergen!" Doch, denk nach - und empöre Dich!</p>	<p>Springer, 2014</p>	<p>ISBN-10:3-662-43389-3</p>
<p><i>Medienwelten im Wandel</i></p>	<p>Trültzsch-Wijnen, Christine, Trültzsch, Sascha, Ortner, Christina</p>	<p>Kommunikationswissenschaftliche Positionen, Perspektiven und Konsequenzen</p>	<p>Springer, 2012</p>	<p>ISBN 978-3-531-19049-5</p>
<p><i>Jahrbuch Medienpädagogik 10</i></p>	<p>Hartung, A., Schorb, B., Niesyto, H., Moser, H., Grell, P. (Hrsg.)</p>	<p>Methodologie und Methoden medienpädagogischer Forschung</p>	<p>Springer, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-658-04718-4</p>
<p><i>Computerspiele und Medienpädagogik – Konzepte und Perspektiven</i></p>	<p>Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Sebastian Ring (Hrsg.)</p>	<p>Konzepte und Perspektiven</p>	<p>Kopaed, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-86736-183-5</p>
<p><i>Medienbildung in der (sonder)pädagogischen Lehrerbildung</i></p>	<p>Jan-René Schluchter</p>	<p>Bestandsaufnahme und Perspektiven für eine inklusive Lehrerbildung</p>	<p>Kopaed, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-86736-188-0</p>
<p><i>Digitale Medien im Schulalltag</i></p>	<p>Brüggemann, Marion</p>	<p>Eine qualitativ rekonstruktive Studie zum Medienhandeln und berufsbezogenen Orientierungen von Lehrkräften</p>	<p>Kopaed, 2013</p>	<p>ISBN 978-3-86736-225-2</p>

<p><i>Didaktik der Informatik</i></p>	<p>Schubert, Sigrid</p>	<p>Wer Informatik unterrichten will, muss nicht nur das Fach beherrschen, sondern seine Kenntnisse und Freude am Fach auch Schülerinnen und Schülern vermitteln können. Dieses Buch hilft Ihnen dabei. Es bietet eine ausgewogene und praxisorientierte Gesamtdarstellung der Didaktik der Informatik. Nach der Klärung von Grundbegriffen der Informatik und ihrer Didaktik stellen die Autoren das verwendete Grundmodell für Ziele, Inhalte und Lehrmethoden und die theoretische Fundierung des Informatikunterrichts vor.</p>	<p>Spektrum Akademischer Verlag, 2011</p>	<p>ISBN: 3-8274-2652-9</p>
<p><i>Medienkompass 1 (Schülerbuch, Lehrerheft)</i></p>	<p>Autorenteam</p>	<p>Der «Medienkompass» ist ein Lehrmittel für die Medienerziehung sowie Informatik und umfasst zwei Bücher: «Medienkompass 1» für die Mittelstufe und «Medienkompass 2» für die Sekundarstufe 1. Das Lehrwerk vermittelt ein Kernprogramm von Konzepten, Methoden und Verhaltensweisen für die Nutzung von Medien und Informationstechnologien und bietet eine Orientierung in den Bereichen Telekommunikation, Unterhaltungselektronik und Computer. Die Kommentare enthalten nützliche Hinweise für den Unterricht.</p>	<p>Lehrmittelverlag Zürich, 2011</p>	<p>SBN13 978-3-03713-305-7</p>
<p><i>Medienkompass 2 (Schülerbuch, Lehrerheft)</i></p>	<p>Autorenteam</p>	<p>Der «Medienkompass» ist ein Lehrmittel für die Medienerziehung sowie Informatik und umfasst zwei Bücher: «Medienkompass 1» für die Mittelstufe und «Medienkompass 2» für die Sekundarstufe 1. Das Lehrwerk vermittelt ein Kernprogramm von Konzepten, Methoden und Verhaltensweisen für die Nutzung von Medien und Informationstechnologien und bietet eine Orientierung in den Bereichen Telekommunikation, Unterhaltungselektronik und Computer. Die Kommentare enthalten nützliche Hinweise für den Unterricht.</p>	<p>Lehrmittelverlag Zürich, 2012</p>	<p>SBN13 978-3-03713-306-4</p>

<b><i>Schau genau – schau wie schlau!</i></b>	Meili, Irene	Das farbenprächtige Bilderbuch «Schau genau – schau, wie schlau!» von Pro Juventute fördert die Sprachkompetenz, die Konzentrationsfähigkeit und das logische Denken von Kindern zwischen 4 und 8 Jahren. Die Doppelseiten mit Bildern aus dem Zoo werden durch kurze Texte ergänzt	Zürich, Pro Juventute, 2012	ISBN: 978-3-95237-995-0
<b><i>Digitale Lehr- und Lernbegleiter</i></b>	Blatter Martin, Hartwagner Fabia	Mit Lernplattformen und Web-2.0-Tools wirkungsvoll Lehr- und Lernprozesse gestalten	HEP Verlag, 2015	ISBN 978-3-0355-0248-0
<b><i>Wischen klicken knipsen</i></b>	Anfang / Demmler		Kopaed	978-3-86736-166-8
<b><i>Smart und mobil</i></b>	Friedrich		Kopaed	978-3-86736-349-5
<b><i>Mobil – aktiv – entrückt?</i></b>	Eggersmann		Kopaed	978-3-86736-299-3
<b><i>Tablets im Deutschunterricht</i></b>	Möbius Thomas		Kopaed	978-3-86736-308-2
<b><i>Handbuch E-Learning</i></b>	Arnold Patricia et al.	Lehren und Lernen mit digitalen Medien	WBV Verlag (Bertelsmann), 2015, 4. Auflage	ISBN: 978-3-7639-5569-5
<b><i>Audiobearbeitung mit Audacity für Kids</i></b>	Hagedorn Brigitte	Ton richtig aufnehmen, wirkungsvoll nachbearbeiten und gekonnt veröffentlichen  Auch für Schulen und Lehrer geeignet	mitp-Verlag, 2014	ISBN: 9783826683299
<b><i>Audacity 2.0 Kompakt</i></b>	Reibold Holger	Professionelle Soundbearbeitung	BrainMedia, 2013	ISBN: 978-3-95444-027-6
<b><i>Lernen mit Big Data: Die Zukunft der Bildung</i></b>	Mayer-Schönberger Viktor	Datenflut im Klassenzimmer  Big Data wird die Bildung und das Schulsystem von Grund auf verändern. Was heute noch undenkbar scheint, ist morgen schon Alltag. Ob Fremdsprachenunterricht mithilfe von Apps und iPad oder ganze Unterrichts- und Nachhilfestunden via Webcam und Skype. Die Möglichkeiten sind unbegrenzt.	Redline Verlag, 2014	ISBN-10: 3868812253 ISBN-13: 978-3868812251
<b><i>Bikablo 2.0 – Visuelles Wörterbuch</i></b>	Hausmann Martin	Neue Bilder für Meeting, Training & Learning / New Visuals for Meeting, Training & Learning	Bikablo, 2014	ISBN: 978-394031505-2

<i>New Media and Learning in the 21st Century</i>	Lin Tzu-Bin	Explores the socio-cultural dimension of new media and its implications on learning in the 21st century classroom	Springer, 2015	ISBN 978-981-287-326-2
<i>Der kleine Hacker: Programmieren für Einsteiger</i>	Immler Christian	Programmieren ist langweilig und trocken? Nicht mit dem kleinen Hacker! Die grafische Programmiersprache Scratch macht's möglich: Programmieren lernen mit Spass. Egal, ob du nur die Katze tanzen lassen oder ein richtiges Spiel programmieren willst – Scratch eignet sich sowohl zum Einstieg in die Programmierung als auch für anspruchsvollere Projekte. Informatikdenken lernen	Franzis Verlag GmbH, 2015	ISBN 978-3-645-60278-5
<i>Digitale Kompetenz</i>	Hartmann Werner, Hundertpfund Alois	"Tablets und Smartphones, Google und Wikipedia, multimediales und interaktives Lernen – die Digitalisierung stellt die Schule vor grundlegende Herausforderungen. Diese neue Publikation	HEP Verlag, 2015	ISBN 978-3-0355-0311-1
<i>Augmented Reality</i>	Schart Dirk	Augmented Reality (AR) ist eines der spannendsten Medien im Zeitalter von digitaler Kommunikation und Content-Marketing. Das Potenzial von AR wird allerdings im Marketing-, Medien- und Kommunikationsbereich noch bei weitem nicht ausgeschöpft. Der Grund: In der Vergangenheit wurde vor allem über die technischen Aspekte gesprochen, nicht aber über die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten.	UVK Verlagsgesellschaft, 2015	ISBN-10: 3867646023 ISBN-13: 978-3867646024
<i>Augmented Reality</i>	Mehler-Bicher Anett, Steiger Lothar	Theorie und Praxis <a href="http://dx.doi.org/10.1524/9783110353853">http://dx.doi.org/10.1524/9783110353853</a>	De Gruyter, 2014	E-Book: 978-3-11-035385-3 ISBN: 978-3-11-035384-6
<i>Programmieren supereasy</i>	Reit Birgit	Einfacher Einstieg in SCRATCH und PYTHON	Dorling Kindersley, 2015	ISBN: 978-3-8310-2700-2
<i>E-Learning und Blended Learning</i>	Erpenbeck John u.a.	Selbstgesteuerte Lernprozesse zum Wissensaufbau und zur Qualifizierung	Springer Gabler, 2015	ISBN: 978-3-658-10174-9

<p><i>Mobile Learning</i></p>	<p>de Witt, Claudia, Reiners, Almut (Hrsg.)</p>	<p>Potenziale, Einsatzszenarien und Perspektiven des Lernens mit mobilen Endgeräten</p>	<p>Springer Verlag, 2013</p>	<p>ISBN: 978-3-531-19483-7</p>
<p><i>Geheime Botschaften</i></p>	<p>Singh Simon</p>	<p>»Top secret« - die spannende Geschichte der geheimen Codes, erzählt von Bestsellerautor Simon Singh Ob im Krieg, in der Liebe oder im Wirtschaftsleben - seit Jahrtausenden arbeitet die Menschheit mit verschlüsselten Informationen und geheimen Codes. Die Methoden wurden immer raffinierter bis in die Gegenwart, wo im Zeitalter der Computernetze Billionen von Daten kursieren, die geschützt werden müssen.</p>	<p>DTV Verlag, 2014</p>	<p>ISBN: 978-3-423-33071-8</p>
<p><i>The Second Machine Age Wie die nächste digitale Revolution unser aller Leben verändern wird</i></p>	<p>Brynjolfsson Erik</p>	<p>Seit Jahren arbeiten wir mit Computern und Computer für uns. Mittlerweile sind die Maschinen so intelligent geworden, dass sie zu Leistungen fähig sind, die vor Kurzem noch undenkbar waren: Sie fahren Auto, sie schreiben eigene Texte und sie besiegen Grossmeister im Schach. Dieser Entwicklungssprung ist nur der Anfang. In ihrem neuen Buch zeigen zwei renommierte Professoren, welche atemberaubende Entwicklungen uns noch bevorstehen: Die zweite industrielle Revolution kommt!</p>	<p>Plassen Verlag ein Imprint der Börsenmedien AG, 2015 (3. Auflage)</p>	<p>ISBN Print: 978-3864702112</p>
<p><i>Mehr als 0 und 1</i></p>	<p>Doebeli Honegger Beat</p>	<p>Schule in einer digitalisierten Welt</p>	<p>hep Verlag, 2016</p>	<p>ISBN 978-3-0355-0200-8</p>
<p><i>Kompetenzorientierte Aufgaben für das Fach Informatik</i></p>	<p>Staatsinstitut für Schulqualität und Bildungsforschung München</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Handreichung für Informatik am Gymnasium (6.- 12. Klasse)</li> <li>- Erprobte Aufgaben mit Lösungen</li> <li>- Förderung der Kernkompetenzen: Analysieren, Modellieren, Implementieren, Anwenden, Vernetzen, Begründen und Bewerten, Kooperieren und Kommunizieren</li> </ul>	<p>Brigg (ISB, 2013)</p>	<p>ISBN 978-3-8481-1096-4</p>

<p><i>Roberta Grundlagen</i></p>	<p>Jost Beate</p>	<p>Dieser Band stellt das Roberta-Konzept vor und enthält Grundlagen zur Planung und Durchführung von Roberta-Kursen. Dazu gehören insbesondere didaktische Hinweise zur gendergerechten Kursgestaltung. Explizit werden die beiden Roboter-Baukastensysteme LEGO MINDSTORMS NXT und LEGO MINDSTORMS EV3 vorgestellt. Des Weiteren gibt das Buch einen Überblick über den Einsatz und die Verwendung von Robotern in der heutigen Gesellschaft.</p>	<p>Fraunhofer Verlag, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-8396-0763-3</p>
<p><i>Nervenkitzel + Robotik = MINT-Lernen mit Begeisterung</i></p>	<p>Härtig Stefan</p>	<p>Ein Buch, das sich an alle Multiplikatoren im MINT-Sektor wendet. Zu dieser Zielgruppe zählt, wer sich professionell dem Vermitteln von Mathematik, Informatik, Naturwissenschaft und Technik an die Generation künftiger Fachkräfte widmet. Eine heikle Herausforderung, bei gegebenen schulischen Rahmenbedingungen, den Lehr-Profis gute Ratschläge zu geben.</p>	<p>Fraunhofer Verlag, 2015</p>	<p>ISBN 978-3-8396-0807-4</p>
<p><i>Roberta - EV3-Geschöpfe aus einem Baukasten</i></p>	<p>Rhodes Fay</p>	<p>Die "Roberta Reihe" dokumentiert das Roberta-Konzept. Beides wurde vom Fraunhofer IAIS zusammen mit PartnerInnen entwickelt und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Die Reihe präsentiert Lehr- und Lernmaterialien für Roboter Kurse, die für Mädchen interessant sind und von geschulten Roberta-Kursleitungen durchgeführt werden. Unterstützung finden die Kursleitungen im internationalen Netzwerk der RobertaRegioZentren. Das Buch EV3-Geschöpfe aus einem Baukasten ergänzt mit seinen Anregungen zum Bau von der Natur inspirierter EV3-Geschöpfe ideal das Roberta-Konzept, indem es die Auswahl (vor allem für Mädchen) interessanter Themen und Experimente erhöht.</p>	<p>Fraunhofer Verlag, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-8396-0704-6</p>

<p><i>We love Code</i></p>	<p>Hoffmann, Julia; Sontopski, Natalie</p>	<p>"Das kleine 101 des Programmierens. Programmieren ist etwas für soziophobe Jungs? Überhaupt nicht! In diesem Buch erfahren die Leser auf leicht verständliche Weise, was Programmiersprachen sind, wie diese funktionieren und was sie mit uns allen zu tun haben. Die Autorinnen erklären die einfachen Grundlagen des Digitalen und zeigen, was sich hinter den schicken Oberflächen von Websites und Apps verbirgt. Sie schreiben über das Programmieren, über Datensicherheit und Hackerparties, über die nötige Hardware und die wichtigste Software. Beide sind Gründungsmitglieder der Code Girls, Leipzig."</p>	<p>We love Code</p>	<p>Hoffmann, Julia; Sontopski, Natalie</p>
<p><i>Didaktik der Informatik</i></p>	<p>Modrow, Eckart</p>	<p>Der Leser erhält einen Überblick über fachliche Aspekte der Schulinformatik und fachdidaktische Fragestellungen in Kombination mit einem hohen Praxisbezug. Der Bildungsbeitrag und der allgemeinbildende Wert des Schulfachs Informatik wird durch die Entwicklung eines entsprechenden Kompetenzmodells deutlich. Die Betonung der Handlungs-, Zweck- und Produktorientierung beschreibt einen modernen, differenzierten Informatikunterricht.</p>	<p>Oldenbourg Wissenschaftsverlag, 2016</p>	<p>ISBN: 978-3-486-71622-1</p>
<p><i>Neue Wege für frühe Bildung und Förderung im Forschungsfeld Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik (MINT)</i></p>	<p>Schmitt, Anette</p>	<p>Der vorliegende Band dokumentiert die Fachtagung Neue Wege für Frühe Bildung und Förderung im Forschungsfeld Mathematik, Naturwissenschaften, Informatik und Technik (MINT) des Forschungsnetzes Frühe Bildung Sachsen-Anhalt (FFB) und des Kompetenzzentrums Frühe Bildung der Hochschule Magdeburg-Stendal.</p>	<p>Schneider Verlag GmbH, 2016</p>	<p>ISBN: 978-8349-1539-6</p>

<p><i>Informatik macchiato</i></p>	<p>Magenheim, Johannes</p>	<p>Cartoonkurs für Schüler und Studenten. Aus dem Inhalt:          - Algorithmen - Das Informatik Kochstudio          - Computerprogramme und Sprache - Ohne meine Software tue ich nichts          - Rechnerarchitektur - Organisation mit Her(t)z          - Computergrafik - Bilder lügen nicht ...          - Web 2.0 und Soziale Netze - Dir und 128 andren gefällt das          - Datenschutz und Urheberrecht - Von Krümeln und Monstern</p>	<p>Pearson, 2013</p>	<p>ISBN: 978-3-86894-4</p>
<p><i>Scratch 2.0. Spielend programmieren lernen. Lehrerband</i></p>	<p>Ullwer, Jürgen</p>	<p>Der Lehrerband orientiert sich eins zu eins am Arbeitsheft für die Schülerinnen und Schüler und umfasst neben allen Lerneinheiten des Arbeitsheftes mit eingedruckten Lösungen zusätzliche Hinweise zur Unterrichtsgestaltung und Programmbedienung. Grundlagen der Programmierung, der Umgang mit Algorithmen, die Umsetzung in Struktogramme, sowie das Arbeiten mit Variablen, Kontrollstrukturen und Listen anhand von Scratch werden praxisnah erläutert.</p>	<p>Herdt-Verlag, 2015</p>	<p>ISBN: 978-3-86249-367-8</p>
<p><i>Scratch 2.0. Spielend programmieren lernen. Arbeitsheft</i></p>	<p>Ullwer, Jürgen</p>	<p>Die Schülerinnen und Schüler erhalten im Arbeitsheft die Anleitungen zur Erstellung eigener Programme mit Scratch sowie die Grundlagen der objektorientierten Programmierung mithilfe des Programmes Object Draw. Die klare Gliederung der Kapitel in Wissen und Üben gibt Schülerinnen und Schülern Orientierung und fördert die selbstständige Erarbeitung und Dokumentation der relevanten Algorithmen für die Umsetzung in Programme.</p>	<p>Herdt-Verlag, 2015</p>	<p>ISBN: 978-3-86249-366-1</p>

<p><i>Fit und fair im Netz</i></p>	<p>Rauh, Felix</p>	<p>Die digitale Welt ist voller Risiken. Kinder und Jugendliche brauchen die Unterstützung von Erwachsenen, um sich sicher darin bewegen zu können. Eine konstruktive Zusammenarbeit von Schule und Eltern trägt wesentlich zu einer verletzungsarmen Vernetzung bei. Felix Rauh vermittelt in kurzen verständlichen Kapiteln viel Hintergrundwissen zu neuen und sozialen Medien. Der Schulsozialarbeiter regt einen verantwortungsvollen Umgang damit an und zeigt Möglichkeiten einer wirkungsvollen Prävention von Sexting und Cyberbullying auf</p>	<p>hep Verlag, 2016</p>	<p>ISBN: 978-3-0355-0479-8</p>
<p><i>Handbuch Medienrezeption</i></p>	<p>Wünsch, Carsten</p>	<p>Das „Handbuch Medienrezeption“ bietet einen umfassenden Überblick über die Gegenstände und Theorien der Rezeptionsforschung. In 26 Beiträgen namhafter Rezeptionsforscherinnen und -forscher werden die Fragestellungen und Gegenstände der Disziplin vorgestellt, der Stand der Forschung aufbereitet und ein Ausblick auf offene Fragen gegeben. Die Beiträge liefern damit einen systematischen Zugang zum State of the Art der jeweiligen Thematik aus einer kommunikationswissenschaftlichen Perspektive. Das Handbuch befasst sich in vier Teilen mit grundlegenden Konzepten der Medienrezeption, mit Fragen der Zuwendung und Selektion, mit spezifischen Phänomenen und Erlebnisweisen und mit den wichtigsten Kontexten der Medienrezeption.</p>	<p>Nomos, 2014</p>	<p>ISBN: 978-3-8329-6610-2</p>

<p><i>Medienwirkungen: Ein Studienbuch zur Einführung</i></p>	<p>Jäckel, Michael</p>	<p>Die fünfte Auflage ist grundlegend überarbeitet, aktualisiert und erweitert worden. Sie konzentriert sich auf die Darstellung wichtiger Stationen und Denkweisen der Medienwirkungsforschung; die Kernaussagen werden zusammengefasst und exemplarisch erläutert. Methodische und theoretische Aspekte finden ebenso Beachtung wie der (historische) Hintergrund bzw. Anlass der jeweiligen Fragestellung. Den einleitenden Ausführungen zur Entwicklung der (Massen-)Medien folgen umfangreiche Darstellungen bedeutender Forschungstraditionen und Hypothesen, die den Blick auf die Frage richten, was Kommunikation ? anrichten? kann. Den Abschluss bildet ein Kapitel mit Beobachtungen zur Medienzukunft.</p>	<p>Springer, 2011</p>	<p>ISBN: 978-3-531-93191-3</p>
<p><i>Games - Games Design - Game Studies</i></p>	<p>Freyermuth, Gundolf S.</p>	<p>Wie stiegen Games zur zentralen audiovisuellen Ausdrucks- und Erzählform der digitalen Kultur auf? Wie entstanden die Verfahren ihrer künstlerischen Produktion? Und wie formierte sich die wissenschaftliche Analyse der sozialen Wirkung und kulturellen Bedeutung des neuen Mediums?</p>	<p>Transcript Verlag, 2015</p>	<p>ISBN 978-3-8376-2982-8</p>

<p><i>Game Design und Produktion</i></p>	<p>Rehfeld, Gunther</p>	<p>Diese Lehrbuch erläutert zunächst die allgemeinen Zusammenhänge des menschlichen Spielens und beschreibt den essentiellen kulturellen Wert des Spiels als kommunikativem Medium. Einzelne Elemente und Aspekte des Spiels werden über die Frage nach der Dramaturgie, der Lust am Spiel, den psychosozialen Ursachen des Spieltriebes usw. diskutiert. Hierbei wird speziell der gemeinschaftsfördernde Aspekt in Bezug auf die Entwicklung des jungen Unterhaltungsmediums Computerspiele untersucht. Dabei kommt es dem Autor auch darauf an, die Übergänge zu den neuen vernetzten Medien und den Gemeinschaften in den so genannten virtuellen Räumen zu betrachten.</p>	<p>Hanser Fachbuchverlag, 2013</p>	<p>ISBN 978-3-446-43163-8</p>
<p><i>Die Kunst des Game Designs</i></p>	<p>Schell, Jesse</p>	<p>Grundlagen der Entwicklung und Konzeption klassischer Spiele von einem der weltweit führenden Game Designer Mehr als 100 Regeln und zentrale Fragen zur Inspiration für den kreativen Prozess Zahlreiche wertvolle Denkanstösse für die Konzeption eines erfolgreichen Spiels Jeder kann die Grundlagen des Game Designs meistern - dazu bedarf es keines technischen Fachwissens. Dabei zeigt sich, dass die gleichen psychologischen Grundprinzipien, die für Brett-, Karten- und Sportspiele funktionieren, ebenso der Schlüssel für die Entwicklung qualitativ hochwertiger Videospiele sind. Mit diesem Buch lernen Sie, wie Sie im Prozess der Spielekonzeption und -entwicklung vorgehen, um bessere Games zu kreieren.</p>	<p>MITP Verlags GmbH, 2016</p>	<p>ISBN 978-3-95845-282-4</p>

<i>Abenteuer Informatik</i>	Gallenbacher, Jens	Wollten Sie nicht schon immer mal wissen, wie heutige Navigationsgeräte innerhalb von Sekunden ausrechnen, welcher Weg mit dem Auto der günstigste ist und in welche Richtung man dafür fahren muss? Wie werden Millionen von Telefonbesitzern so organisiert, dass der Computer die Nummer eines einzelnen im Augenzwinkern ausspuckt? Wie funktioniert das Internet? Warum kommen meine Eingaben wirklich dort an, wo ich sie hinschicke? Wie sicher ist Internet-Banking und warum? Wie packt man so viel Musik in so einen kleinen MP3-Stick? Wie kann man mit Strom rechnen?	Springer, 2016, 3. Auflage	ISBN: 978-3-8274-2965-0
<i>Wie analysiere ich einen Film?</i>	Muaretto, Stefan	Was muss ich bei der Filmanalyse beachten? Welche Strukturmerkmale weist ein Film auf? Auf diese und andere Fragen erhalten Sie mit diesem Buch die richtige Antwort. Das Standardwerk zur Filmanalyse - beleuchtet Methoden und wesentliche Aspekte der Filmanalyse - ordnet Filme in soziale, ökonomische, historische und ethisch-moralische Kontexte ein - ist stark anwenderorientiert und bezieht Sie durch Fallbeispiele, Aktivitäten und Fragenkataloge mit ein - zeigt vierfarbige Standbild-Beispiele/Szenenfotos von aktuellen Filmen - enthält ein Filmregister und ein Glossar wichtiger Fachbegriffe - viele Erschließungsfragen und Beispielaufgaben zeigen Ihnen worauf Sie achten müssen.	Bange, C (Verlag) 2014	ISBN: 978-3-8044-1588-1

<p><b><i>Informatik 1. Schülerband</i></b></p>	<p>Kempe Thomas</p>	<p>Erkläre mir und ich vergesse, Zeige mir und ich erinnere, Lasse mich tun und ich verstehe.“-Konfuzius Dieses Zitat ist die Grundidee des Bandes Informatik 1. Das konstruktivistische Prinzip - etwas selbst zu machen und daran zu lernen - soll hier massgeblich sein. Das Buch ist als Schülerarbeitsbuch gedacht und gestaltet worden.</p>	<p>Schoeningh Verlag Im 2014</p>	<p>ISBN 978-3-14-037126-1</p>
<p><b><i>Informatik 2 Schülerband</i></b></p>	<p>Grimm, Robert</p>	<p>Der Band Informatik 2 ist als Lehrwerk für die Unterrichtsinhalte der gesamten Qualifikationsphase konzipiert und vermittelt - ausgehend von den durch den Schülerband Informatik 1 erarbeiteten Grundlagen des Fachs Informatik - alle geforderten Kompetenzen und Inhaltsfelder für Grund- und Leistungskurse in der Q1 und Q2. Dabei wird besonderer Wert auf die Anschaulichkeit der Materialien und auf Schülerorientierung gelegt. Die Arbeit mit dem Lehrwerk wird unterstützt durch passende konkretisierte Unterrichtsvorhaben, einen Lehrerband mit Aufgabenlösungen sowie weitere Materialien wie z. B. Quelltexte.</p>	<p>Schoeningh Verlag Im 2015</p>	<p>ISBN 978-3-14-037127-8</p>
<p><b><i>Informatik 3. Schülerband</i></b></p>	<p>Kempe, Thomas</p>	<p>Band 3 der Reihe Informatik schliesst direkt an die Vorgängerbände an. Ebenso wie in Band 1 und Band 2 wird das Fach Informatik schüler- und alltagsnah präsentiert. Neben vielfältigen Aufgaben- und Methodenansätzen finden sich umfangreiche Erklärungstexte zum Lernen und Nachschlagen. Auch Teil 3 der Reihe ist auf das Zentralabitur in NRW abgestimmt. Datenbanken</p>	<p>Schoeningh Verlag Im 2013</p>	<p>ISBN 978-3-14-037125-4</p>

<p><i>Informatik-Manga</i></p>	<p>Takahashi, Mana</p>	<p>Datenbanken sind von entscheidender Bedeutung für computerbasierte Geschäftssysteme. Einige Leser ziehen die Einbindung einer Datenbank in ihr System vielleicht gerade in Erwägung. Andere entwickeln gerade solch ein Geschäftssystem. Datenbanken unterstützen solche Systeme im Verborgenen, und sie sind nicht ganz einfach zu verstehen. Dieses Buch soll es den Lesern ermöglichen, sich Wissen über Datenbanken mithilfe eines Mangas anzueignen. Am Ende jedes Kapitels sind einige praktische Übungen zu finden, die dabei helfen, das Gelernte zu verstehen und anzuwenden.</p>	<p>Vieweg + Teubner Verlag 2010</p>	<p>ISBN 978-3-8348-0983-4</p>
<p><i>Gamification – Einbindung von Spielelementen bei digitalen Medien</i></p>	<p>Ibel, Jonas</p>	<p>Gamification - mittlerweile ist dieses Wort in aller Munde. Doch was ist der theoretische Hintergrund des Phänomens? Was motiviert den Menschen zu spielen? Welche Elemente können aus dem Spiel in andere Kontexte übertragen werden? Während eine Fraktion der Wirtschaft sich zutraut mithilfe von Gamification monumentale Menschheitsprobleme zu lösen, stehen viele Wissenschaftler der Praxis kritisch gegenüber.</p>	<p>Saarbrücken: AV Akademikerverlag 2016</p>	<p>ISBN 10 3330505370 ISBN 13 978-3-330-50537-7</p>
<p><i>Unterrichten mit dem Flipped Classroom-Konzept</i></p>	<p>Kück, Alexandra</p>	<p>Das Handbuch für individualisiertes und selbstständiges Lernen mit neuen Medien</p>	<p>Verlag Ruhr, 2014</p>	<p>ISBN 978-3-8346-2508-3</p>