

Inhalt

<i>Ansgar Büschges</i> Grußwort.....	7
---	---

<i>André Bresges & Alexandra Habicher</i> Einleitung	9
---	---

I. Auswirkungen der digitalen Welt auf unser lernendes Gehirn (#brain)

<i>Christian Bauckhage</i> Künstliche Intelligenz	15
--	----

<i>Bojan Godina</i> Die Macht der Bilder im pädagogischen Prozess. Transdisziplinäre Streiflichter bildlichen Lernens in der Frühgeschichte, Antike und aus der Sicht der Neurowissenschaften	27
--	----

<i>Mark Haselgrove & Emma J. Whitt</i> Conditioning in the Classroom: Applications of Animal Learning to Education	49
---	----

II. Vorbereitung auf die digitale Arbeitswelt (#work&play)

<i>Jutta Rump</i> Arbeitswelt 4.0: Digitalisierung und die Konsequenzen jenseits der Technik	69
---	----

<i>Björn Bulizek, Alexandra Habicher, Matthias Kostrzewa & Mechthild Wiesmann</i> Kooperieren statt Konkurrieren Die <i>community of practice</i> im Universitätsverbund <i>digiLL</i>	83
--	----

<i>Thorsten Leimbach, Daria Tomala & Elena Zay</i> Das Roberta-Konzept – hands-on, spannend, praxisnah	93
---	----

III. Aufgaben in einer digitalen Bildungslandschaft (#education)

<i>Renee Hobbs</i> Learning about New Forms of Contemporary Propaganda	115
---	-----

<i>Sandra Hofhues & Bence Lukács</i> OERlabs zwischen Bildungsinnovation und medienbezogenen Routinen in der LehrerInnenbildung	121
---	-----

<i>Kai Hugger</i> Warum Digital Natives ein Mythos sind Und was dies für schulische Medienbildung bedeutet	131
--	-----

<i>Daniela Schmeinck</i> Medienkompetenzförderung in der Grundschule.....	141
--	-----

IV. Assistive Technologien von Individualisierung (#education)

Monika Thevis & Manuel Wagener

Die Relevanz und Umsetzung inklusiver Medienbildung am Beispiel von Tablets. Mithilfe von Design Thinking in innovative Prozesse einsteigen und Probleme aus der Unterrichtspraxis definieren und lösen.....157

Amitabh Banerji & Sophie Zielke

MINTegration – Studierende erteilen sprachsensiblen Fachunterricht für Geflüchtete mit Hilfe digitaler Medien167

Emmanuel Guardiola, André Czauderna & Yavuz Samur

Player-Centred Educational Game Design
The Case of *Antura and the Letters*179

Tobias Hübner & Viktoriya Lebedynska

Unabhängige digitale Bildung mit dem Raspberry Pi,
Open Source Software und OER.....201

Myrle Dziak-Mahler

Ausblick: Das Bildungssystem muss für das Informationszeitalter transformiert werden – Die digitale Transformation ist in Schule und LehrerInnenbildung noch nicht angekommen223