

Seminarmaterial: Literaturliste

Autor:
Raphael Fehrmann, Horst Zeinz



V1 – 07/ 2020

Verwertungshinweis:

Die Medien bzw. im Materialpaket enthaltenen Dokumente sind gemäß der Creative-Commons-Lizenz „CC-BY-4.0“ lizenziert und für die Weiterverwendung freigegeben. Bitte verweisen Sie bei der Weiterverwendung unter Nennung der o. a. Autoren auf das Projekt „Lernroboter im Unterricht“ an der WWU Münster | www.wwu.de/Lernroboter/ . Herzlichen Dank! Sofern bei der Produktion des vorliegenden Materials CC-lizenzierte Medien herangezogen wurden, sind diese entsprechend gekennzeichnet.

Vorlage für einen entsprechenden Verweis:

Raphael Fehrmann, Horst Zeinz: Lehrmaterial zum Hochschulseminar „Lernroboter im Unterricht“;
Forschungsprojekt „Lernroboter im Unterricht“ an der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster;
Abruf über: <https://www.uni-muenster.de/Lernroboter/seminar/>;
Lizenz: [CC-BY-4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de), [www.creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de)

Kontakt zum Projekt:

Forschungsprojekt
«Lernroboter im Unterricht»

WWU Münster, Institut für
Erziehungswissenschaft

Prof. Dr. Horst Zeinz
» horst.zeinz@wwu.de

Raphael Fehrmann
» raphael.fehrmann@wwu.de

www.wwu.de/Lernroboter/

Das Projekt wird als
„Leuchtturmprojekt 2020“
gefördert durch die



UNIVERSITÄTS
GESELLSCHAFT
MÜNSTER

Lernroboter im Unterricht: Einführung in die Mediendidaktik am Beispiel des Kompetenzbereichs "Problemlösen und Modellieren"

Professor Dr. Horst Zeinz | Raphael Fehrmann

Literaturliste

- acatech, IPN, Körber Stiftung (2019): *MINT Nachwuchsbarometer 2019*. Online-Bezug über URL: https://www.acatech.de/wp-content/uploads/2019/06/MINT_NB_2019-1.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 18.11.2019.
- Aufenanger, Stefan (2017): *21st Century Skills. Programmieren als neue Kulturtechnik?* In: *Computer und Unterricht* (107), S. 4-7.
- Baumann, Wilfried (2016): *Plädoyer für Computational Thinking*. In: *OCG Journal* (02), S. 13. Online verfügbar unter <https://www.ocg.at/sites/ocg.at/files/medien/pdfs/OCG-Journal1602.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Baumgartner, Peter; Brandhofer, Gerhard; Ebner, Martin; Gradingner, Petra & Korte, Martin (2015): *Medienkompetenz fördern – Lehren und Lernen im digitalen Zeitalter*. In: Michael Bruneforth, Ferdinand Eder, Konrad Krainer, Claudia Schreiner, Andrea Seel & Christiane Spiel (Hrsg.): *Nationaler Bildungsbericht Österreich 2015*, S. 95-132. Graz: Leykam Buchverlagsgesellschaft m. b.H. Nfg. & Co. KG. Bezug über URL: https://www.bifie.at/wp-content/uploads/2017/05/NBB_2015_Band2_Kapitel_3.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 03.06.2019.
- Bell, Tim; Witten, Ian H. & Fellows, Mike (2006): *Computer Science Unplugged – ein Förder- und Studienprogramm für Kinder im Grundschulalter*. Für den Unterricht adaptiert von Robyn Adams und Matt Jane McKenzie, mit Bildern von Matt Powell, übersetzt von Maexl Stege. Bezug über URL: https://classic.csunplugged.org/wp-content/uploads/2014/12/CS_Unplugged-de.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 01.01.2020.
- Bollin, Andreas (2016): *COOLe Informatik*. In: *OCG Journal* (02), S. 28. Online verfügbar unter <https://www.ocg.at/sites/ocg.at/files/medien/pdfs/OCG-Journal1602.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.

- Bork, Alfred (1985): *Personal Computers for Education*. New York: Harper & Row. Zit. n. Rosenberg, Ronni Lynne (1989): *Computer Literacy Education*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, S. 17. Bezug über URL: <http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a209126.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 27.07.2018.
- Brandhofer, Gerhard (2017a): *Coding und Robotik im Unterricht*. In: *Erziehung & Unterricht – Lernen und Lehren mit Technologien: Vermittlung digitaler und informatischer Kompetenz*. 7-8.2017, 167. Jahrgang, S. 51-58. Bezug über URL: https://education.at/fileadmin/downloads/e_u_7-8_17_digital.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 13.11.2019.
- Brandhofer, Gerhard (2017b): *Code, Make, Innovate! Legitimation und Leitfaden zu Coding und Robotik im Unterricht*. Ein Plädoyer für einen Blick hinter die Kulissen des Digitalen, für Coding, Computational Thinking, Robotik und Making in der Schule. In: *R&E-Source - Open Online Journal for Research and Education*. Online verfügbar unter <https://journal.ph-noe.ac.at/index.php/resource/article/view/348/422>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Brandhofer, Gerhard (2017c): *Programmieren in der Schule im Zeitalter der Digitalität*. In: *Schule aktiv!* (Oktober), S. 4–5. Online verfügbar unter https://www.phdl.at/fileadmin/user_upload/5_Ueber_uns/2_Institute/Medienbildung/Publikationen/coding_2017.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Brandhofer, Gerhard; Baumgartner, Peter; Ebner, Martin; Köberer, Nina; Trültzsch-Wijnen, Christine; Wiesner, Christian (2018): *Bildung im Zeitalter der Digitalisierung*. In: *Nationaler Bildungsbericht Österreich 2018, Band 2 – Fokussierte Analysen und Zukunftsperspektiven für das Bildungswesen*, S. 307–362. Online verfügbar unter https://www.bifie.at/wp-content/uploads/2019/03/NBB_2018_Band2_Beitrag_8.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 18.11.2019.
- Buller, Laura; Gifford, Clive; Mills, Andrea (2019): *Roboter. Wie funktionieren die Maschinen der Zukunft?* München: DK.
- Busch, Michael (2018): *55 Webtools für den Unterricht: einfach, konkret, step-by-step (5. bis 13. Klasse)*. Augsburg: Auer Verlag i.d. AAP LFV.
- BZgA (2019): *Gut hinsehen, gut zuhören, aktiv gestalten! Tipps für Eltern zum Thema „Medienerziehung in der Familie“*. Köln: BZgA. Bezug über URL: <https://www.bzga.de/infomaterialien/kinder-und-jugendgesundheit/gut-hinsehen-und-zuhoeren-ratgeber-fuer-eltern/>, Tag des letzten Zugriffs: 24.12.2019.
- Demmler, Kathrin & Struckmeyer, Kati (2015): *Medien entdecken, erproben und in den Alltag integrieren. Null- bis Zwölfjährige in der Medienpädagogik*. In: *Anfang*, Günther; Demmler, Kathrin; Lutz, Klaus & Struckmeyer, Kati (Hrsg.): *wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern*. München: kopaed, S. 223-231. Zitiert nach Lepold, Marion & Ullmann, Monika (2018): *Digitale Medien in der Kita. Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis*. Freiburg im Breisgau: Herder, S. 30 ff.

- Döbeli Honegger, Beat (2017a): Mehr als 0 und 1 – Schule in einer digitalisierten Welt. 2. Auflage. Bern: hep Verlag AG.
- Döbeli Honegger, Beat (2017b): *Medien und Informatik in der Lehrerinnen- und Lehrerbildung*. In: Bildung Schweiz (11), S. 15–16. Online verfügbar unter <https://beat.doebe.li/publications/2017-beat-doebeli-honegger-bildung-schweiz.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Döbeli Honegger, Beat; Muuß-Merholz, Jöran (2014): *Computer be-greifen! Informatik-Unterricht ab der Grundschule*. In: c't - Magazin für Computer und Technik (14), S. 106–108, Tag des letzten Zugriffs: 20.11.2019.
- Eickelmann, Birgit (2019): *Zur Unausweichlichkeit der Digitalisierung in der schulischen Bildung – ein neuer Blick auf Schulen und Schulsysteme*. In: Böttcher, Wolfgang; Heinemann, Ulrich & Priebe, Botho (Hrsg.): *Allgemeinbildung im Diskurs – Plädoyer für eine Kernaufgabe der Schule*.
- Eickelmann, Birgit; Bos, Wilfried; Gerick, Julia; Goldhammer, Frank; Schaumburg, Heike; Schwippert, Knut; Senkbeil, Martin & Vahrenhold, Jan (2019): *ICILS 2018 Deutschland - Computer- und informationsbezogene Kompetenzen von Schülerinnen und Schülern im zweiten internationalen Vergleich und Kompetenzen im Bereich Computational Thinking*. Münster: Waxmann. Zugriff über URL: https://kw.uni-paderborn.de/fileadmin/fakultaet/Institute/erziehungswissenschaft/Schulpaedagogik/ICILS_2018__Deutschland_Berichtsband.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 12.11.2019.
- Esslinger-Hinz, Ilona; Wigbers, Melanie; Giovannini, Norbert; Hannig, Jutta; Herbert, Leonore; Jäkel, Lissy; Klingmüller, Christine; Lange, Bernward; Neubrech, Nadine & Schnepf-Rimsa, Elke (2013): *Der ausführliche Unterrichtsentwurf*. Weinheim und Basel: Beltz.
- EUC, Europäische Kommission (2018): *Mitteilung der Kommission an das Europäische Parlament, den Rat, den europäischen Wirtschafts- und Sozialausschuss und den Ausschuss der Regionen zum Aktionsplan für digitale Bildung*. Bezug über URL: <https://ec.europa.eu/transparency/regdoc/rep/1/2018/DE/COM-2018-22-F1-DE-MAIN-PART-1.PDF>, Tag des letzten Zugriffs: 30.05.2019.
- EUP, Europäisches Parlament und Europäischer Rat (2006): *Empfehlung des Europäischen Parlaments und des Rates vom 18. Dezember 2006 zu Schlüsselkompetenzen für lebensbegleitendes Lernen*. Bezug über URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32006H0962&from=EN>, Tag des letzten Zugriffs: 30.05.2019.
- Fadel, Charles; Bialik, Maya & Trilling, Bernie (2015): *Die vierte Dimension der Bildung. Was Schülerinnen und Schüler im 21. Jahrhundert lernen müssen*. Hamburg: ZLL21.
- Fehrmann, Raphael (2019a): *Programmieren in der Grundschule unter Nutzung des Minicomputers „Calliope mini“ – Artikulation einer Einführungsstunde zur Bedienung des „Calliope mini“ sowie zur Realisierung erster Programmierungen mit dem Minicomputer*. Münster: miami. Online-Bezug über URL: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:6-66119600063>, Tag des letzten Zugriffs: 22.01.2019.

- Fehrmann, Raphael (2019b): *Stop-Motion-Videos in inklusiven Settings des Mathematikunterrichts der Grundschule – Welche Potenziale und Grenzen weist der Einsatz digitaler Medien am Beispiel der Produktion von Stop-Motion-Videos in inklusiven Settings des Mathematikunterrichts der Grundschule auf?* Münster: miami. Online-Bezug über URL: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:hbz:6-75129740131>, Tag des letzten Zugriffs: 22.01.2019.
- Ferrari, Anusca (2012): *Digital Competence in Practice: An Analysis of Frameworks – JRC technical reports*. Veröffentlicht durch die Europäische Union. Bezug über URL: <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC68116.pdf>, letzter Zugriff: 03.06.2019.
- Filzmoser, Gaby (2016): *Wie wollen wir es nennen: Computerkompetenz, Medienkompetenz oder digitale Kompetenz*. In: Die Österreichische Volkshochschule, 02/2016, Nr. 259, S. 14-19. Bezug über URL: http://magazin.vhs.or.at/wp-content/uploads/2016/12/OVH_Magazin_259_02_2016_MAIL.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 31.05.2019.
- Futschek, Gerald (2016): *Bildung 4.0 : Informatisches Denken ist Schlüsselkompetenz*. In: *OCG Journal* (02), S. 20. Online verfügbar unter <https://www.ocg.at/sites/ocg.at/files/medien/pdfs/OCG-Journal1602.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Gawin, Anna (2018): *Kinder auf das 21. Jahrhundert digital vorbereiten*. In: *OCG Journal* (01), S. 48–49. Online verfügbar unter <https://www.ocg.at/sites/ocg.at/files/medien/pdfs/OCG-Journal1801.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Geier, Gerald & Ebner, Martin (2017): *Einsatz von OZOBOTs zur informatischen Grundbildung*. In: *Erziehung & Unterricht – Lernen und Lehren mit Technologien: Vermittlung digitaler und informatischer Kompetenz*. 7-8.2017, 167. Jahrgang, S. 109-113. Bezug über URL: https://education.at/fileadmin/downloads/e_u_7-8_17_digital.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 13.11.2019.
- Gesellschaft für Informatik e. V. (GI, 2016): *Dagstuhl-Erklärung – Bildung in der digitalen vernetzten Welt. Eine gemeinsame Erklärung der Teilnehmerinnen und Teilnehmer des Seminars auf Schloss Dagstuhl*. Online-Bezug über URL: https://gi.de/fileadmin/GI/Hauptseite/Themen/Dagstuhl-Erklärung_2016-03-23.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 27.07.2018.
- Gesellschaft für Informatik e. V. (GI, 2019): *Frankfurt-Dreieck zur Bildung in der digitalen vernetzten Welt – Ein interdisziplinäres Modell*. Online-Bezug über URL: <https://dagstuhl.gi.de/fileadmin/GI/Allgemein/PDF/Frankfurt-Dreieck-zur-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 16.11.2019.
- Giest, Hartmut (2008): *Experimentieren und Problemlösen als Lernhandlungen*. In: *Grundschulunterricht Sachunterricht* (2), S. 4–9. Online verfügbar unter <https://www.oldenbourg-klick.de/zeitschriften/grundschulunterricht-sachunterricht/2008-2/experimentieren-und-problemlosen-als>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.

- Giest, Hartmut (2009): *Zur Didaktik des Sachunterrichts. Aktuelle Probleme, Fragen und Antworten*. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam. Zugriff über URL: https://publishup.uni-potsdam.de/opus4-ubp/frontdoor/deliver/index/docId/3197/file/giest_didaktik.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 31.05.2019.
- Grzymek, Viktoria & Puntschuh, Michael (2019): *Was Europa über Algorithmen weiß und denkt. Ergebnisse einer repräsentativen Bevölkerungsumfrage*. Hg. v. Bertelsmann Stiftung. Gütersloh. Online-Bezug über URL: <https://www.bertelsmannstiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/WasEuropaUEberAlgorithmenWeissUndDenkt.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Hartmann, Werner & Hundertpfund, Alois (2015): *Digitale Kompetenz – Was die Schule dazu beitragen kann*. Bern: hep Verlag AG.
- Hartmann, Werner; Näf, Michael & Reichert, Raimond (2006): *Informatikunterricht planen und durchführen*. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag. Bezug über URL: <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-540-34485-8.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 31.05.2019.
- Herzig, Bardo (2014): *Wie wirksam sind digitale Medien im Unterricht?* Bertelsmann Stiftung: Gütersloh. Bezug über URL: https://www.bertelsmannstiftung.de/fileadmin/files/BSt/Publikationen/GrauePublikationen/Studie_IB_Wirksamkeit_digitale_Medien_im_Unterricht_2014.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Hoffmann, Bernhard (2018): *Der Unterrichtsentwurf: Leitfaden und Praxishilfe*. Baltmannsweiler: Schneider Verlag.
- Hromkovič, Juraj & Kohn, Tobias (2018): *einfach INFORMATIK – Programmieren. Sekundarstufe I*. Stuttgart, Leipzig: Ernst Klett Verlag.
- Hubatka, Barbara, Küttel-Künzle, Yvonne & Storch, Maja (2014). *Ich packs! Praxiswerkstatt*. Göttingen: Hogrefe AG.
- Irion, Thomas (2018): *Wozu digitale Medien in der Grundschule? Sollte das Thema Digitalisierung in der Grundschule tabuisiert werden?* In: *Grundschule aktuell* (142), S. 3–7. Online-Bezug über URL: https://www.pedocs.de/volltexte/2018/15574/pdf/Irion_2018_Wozu_digitale_Medien_in_der_Grundschule.pdf.
- Irion, Thomas; Eickelmann, Birgit (2018): *Digitale Bildung in der Grundschule: 7 Handlungsansätze*. In: *Grundschule* (7), S. 6-12.
- Kerres, Michael (2018): *Mediendidaktik: Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote*. Berlin: Walter de Gruyter GmbH.
- Kiel, Ewald (2018): *Unterricht sehen, analysieren, gestalten*. 3. Auflage. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.

- Kipman, Ulrike (2020): *Problemlösen. Begriff – Strategie – Einflussgrößen – Unterricht – (häusliche) Förderung*. Wiesbaden: Springer-Gabler.
- Kleinhanß, Christian (2017): *Einen Rechner braucht es nicht. Unterrichtsideen für erste Schritte in Richtung Programmieren*. In: Computer und Unterricht (107), S. 19-21.
- KMK, Kultusministerkonferenz (2016): *Bildung in der digitalen Welt – Strategie der Kultusministerkonferenz*. Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 08.12.2016 in der Fassung vom 07.12.2017. Online-Bezug über URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2016/2016_12_08-Bildung-in-der-digitalen-Welt.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 05.11.2019.
- KMK, Kultusministerkonferenz (2019): *Empfehlungen zur Digitalisierung in der Hochschullehre – Beschluss der Kultusministerkonferenz vom 14.03.2019*. Berlin: Sekretariat der Ständigen Konferenz der Kultusminister der Länder in der Bundesrepublik Deutschland. Bezug über URL: https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2019/BS_190314_Empfehlungen_Digitalisierung_Hochschullehre.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 30.05.2019.
- Knodel, Diana & Knodel, Philipp (2017): *Einfach Programmieren für Kinder – mit Buch und Smartphone programmieren lernen*. Hamburg: Carlsen.
- Köpp, Sabine; Kuhlen, Britta & Voll, Sabine (2018): *Mein Medienheft 3 / 4 – Digitale Medien*. Stuttgart, Leipzig: Ernst Klett.
- Krause, Frank & Storch, Maja (2018). *Ressourcen aktivieren mit dem Unbewussten: Manual und ZRM-Bildkartei. Bildformat DIN A4*. 2. Auflage. Göttingen: Hogrefe AG.
- Kreis Soest, Medienzentrum (2018): *Methodenkatalog zum Medienkompetenzrahmen NRW*. Soest: Kreis Soest. Online-Bezug über URL: https://www.kreis-soest.de/bildung_integration/bildung/medienzentrum/materialien/materialien.php?media/386821/Methodenkatalog_web.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 31.10.2019.
- Lätzel, Martin (2018): *Die Kultur der Digitalität und die Kulturpolitik (Felix Stalder)*. In: Digitalisierung und Kulturpolitik - Kulturpolitische Mitteilungen (160), S. 44–46. Online-Bezug über URL: https://www.kupoge.de/kumi/pdf/kumi160/kumi160_044-046.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Lepeltak, Jan (2016): *Wozu braucht man Computational Thinking?* In: OCG Journal (02), S. 31. Online verfügbar unter <https://www.ocg.at/sites/ocg.at/files/medien/pdfs/OCG-Journal1602.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Lepold, Marion & Ullmann, Monika (2018): *Digitale Medien in der Kita – Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis*. Freiburg: herder.
- Mahlmann, Regina (2010): *Sprachbilder, Metaphern & Co. – Einsatz von bildlicher Sprache in Coaching, Beratung und Training*. Weinheim, Basel: Beltz.

- Mattes, Wolfgang (2011). *Methoden für den Unterricht: Kompakte Übersichten für Lehrende und Lernende*. Braunschweig, Paderborn und Darmstadt: Bildungshaus Schulbuchverlage Westermann Schroedel Diesterweg Schöningh Winklers GmbH.
- Medienberatung NRW (2018a): *Medienkompetenzrahmen NRW*. Münster, Düsseldorf: Medienberatung NRW. Online-Bezug über URL: https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Rahmen_A4_2019_06_Final.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Medienberatung NRW (2018b): *Medienkompetenzrahmen NRW – Broschüre für Lehrkräfte*. Münster, Düsseldorf: Medienberatung NRW. Online-Bezug über URL: https://medienkompetenzrahmen.nrw/fileadmin/pdf/LVR_ZMB_MKR_Broschuere_2019_06_Final.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Meggendorfer, Silke; Scheuerbrand, Melanie; Reichel, Felix & Reich, Sabine (2016). *55 Ideen Digitale Medien in der Grundschule: einfach, sinnvoll, praxiserprobt (1. bis 4. Klasse)*. Augsburg: Auer Verlag i.d. AAP LFV.
- Meyer, Hilbert (2011): *Unterrichtsmethoden II – Praxisband*. 14. Auflage. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co. KG.
- Meyer, Hilbert (2014a): *Was ist guter Unterricht?* 10. Auflage. Berlin: Cornelsen Verlag Scriptor GmbH & Co. KG.
- Meyer, Hilbert (2014b): *Leitfaden Unterrichtsvorbereitung*. 7. Auflage Berlin: Cornelsen.
- Meyer, Manfred & Neppert, Burkhard (2012): *Java. Algorithmen und Datenstrukturen; mit einer Einführung in die funktionale Programmiersprache Clojure*. Herdecke: W3L-Verl. Das verwendete Kapitel 3 kann über den Springer-Verlag als Leseprobe (PDF) bezogen werden – Bezug über URL: https://www.springer-campus-it-onlinestudium.de/w3lmedia/W3L/Medium224171/9783937137179_Leseprobe.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 20.11.2019.
- mpfs, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg c/o Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (2018): *KIM-Studie 2018 – Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger*. Eigendruck. Bezug über URL: https://www.mpfs.de/fileadmin/files/Studien/KIM/2018/KIM-Studie_2018_web.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 31.05.2019.
- Muß-Merholz, Jöran (2018): *Freie Unterrichtsmaterialien finden, rechtssicher einsetzen, selbst machen und teilen – Alles über Open Educational Resources*. Weinheim: Beltz. Online-Bezug über URL: <https://www.was-ist-oer.de/wp-content/uploads/sites/17/2018/01/Joeran-Muuss-Merholz-Freie-Unterrichtsmaterialien-Beltz-2018.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 05.11.2019.
- Nieding, Gerhild; Ohler, Peter.; Rey, Günter Daniel (2015). *Lernen mit Medien*. Paderborn, München: UTB GmbH.

- Niegemann, Helmut M.; Domagk, Steffi; Hessel, Silvia; Hein, Andrea; Hupfer, Matthias & Zobel, Annett (2008): *Kompendium multimediales Lernen*. Berlin Heidelberg: Springer Science & Business Media.
- Nievergelt, Jürg (1999): *Roboter programmieren - ein Kinderspiel - Bewegt sich auch etwas in der Allgemeinbildung?* In: Informatik Spektrum, 22.10.1999, S. 364-375. Bezug über URL: http://www.johanneum-lueneburg.de/dokumente/upload/Nievergelt_RoboterProgrammierenEinKinderspiel.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 31.05.2019.
- Oubbati, Mohamed (2007): *Robotik. Skript zur Vorlesung*. Ulm: Universität Ulm. Online-Bezug über URL: https://www.uni-ulm.de/fileadmin/website_uni_ulm/iui.inst.130/Arbeitsgruppen/Robotics/Robotik/Robotik-Skript_07-08.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 20.11.2019.
- Petko, Dominik (2014): *Einführung in die Mediendidaktik: Lehren und Lernen mit digitalen Medien*. Weinheim und Basel: Beltz Verlag.
- Philipp, Johannes (o. J.): *Medien im Internet zur kostenlosen Nutzung*. Bezug über URL: <http://dozenten.alp.dillingen.de/mp/recht/cc-mediensuche.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 26.10.2019.
- Puhlmann, Hermann (2004): *Informatische Literalität nach dem PISA-Muster und ihre Operationalisierung durch Test-Items*. Bezug über URL: <http://www.informatikdidaktik.de/InformaticaDidactica/Puhlmann2004>, Tag des letzten Zugriffs: 01.06.2019.
- Resnick, Mitchel; Robinson, Ken (2017): *Lifelong Kindergarten. Cultivating creativity through projects, passion, peers, and play*. Cambridge, Massachusetts, London: The MIT Press.
- Romeike, Ralf (2017): *Wie informatische Bildung hilft, die digitale Gesellschaft zu verstehen und mitzugestalten*. In: Eder, Sabine; Mikat, Claudia; Tillmann, Angela (Hrsg.): *Software takes command – Herausforderungen der „Datafizierung“ für die Medienpädagogik*, in: *Theorie und Praxis*, S. 105-118. München: kopaed. Bezug über URL: https://computingeducation.de/pub/2017_Romeike_GMK2016.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Schaumburg, Heike & Prasse, Doreen (2019). *Medien und Schule*. Bad Heilbrunn: UTB GmbH.
- Schelhowe, Heidi (2016): *<Through the Interface>. Medienbildung in der digitalisierten Kultur*. In: *MedienPädagogik - Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung* (27. Oktober), S. 40–58. Online verfügbar unter <https://doi.org/10.21240/mpaed/25/2016.10.27.X>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Scholz, Lothar / Bundeszentrale für politische Bildung (2018): *Methoden-Kiste*. 8. Auflage. Bonn: bpb. Online-Bezug über URL: https://www.bpb.de/system/files/dokument_pdf/5683_akt_methodenkiste_8aufl_180509_online.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.

- Schulentwicklung QUA-LiS NRW (2019): *Methodensammlung – Anregungen und Beispiele für die Moderation*. Soest: Ministerium für Schule und Weiterbildung, Qualitäts- und Unterstützungsagentur – Landesinstitut für Schule. Online-Bezug über URL: <https://www.schulentwicklung.nrw.de/methodensammlung/liste.php>, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Specht, Philip (2019): *Die 50 wichtigsten Themen der Digitalisierung – Künstliche Intelligenz, Blockchain, Robotik, Virtual Reality und vieles mehr verständlich erklärt*. München: Redline.
- Stalder, Felix (2016): *Kultur der Digitalität*. Berlin: Suhrkamp.
- Stiftung Haus der kleinen Forscher (Hrsg., 2017): *Frühe informatische Bildung - Ziele und Gelingensbedingungen für den Elementar- und Primarbereich*. Opladen, Berlin, Toronto: Verlag Barbara Budrich. Online-Bezug über URL: https://www.haus-der-kleinen-forscher.de/fileadmin/Redaktion/4_Ueber_Uns/Evaluation/Wissenschaftliche_Schriftreihe_aktualisiert/180925_E-Book_Band_9_final.pdf, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Theunert, Helga (2007): *Medienkinder von Geburt an. Medienaneignung in den ersten sechs Lebensjahren*. München: kopaed. Zitiert nach Lepold, Marion & Ullmann, Monika (2018): *Digitale Medien in der Kita. Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis*. Freiburg im Breisgau: Herder, S. 30 ff. Zitiert nach Lepold, Marion & Ullmann, Monika (2018): *Digitale Medien in der Kita. Alltagsintegrierte Medienbildung in der pädagogischen Praxis*. Freiburg im Breisgau: Herder, S. 30 ff.
- Tulodziecki, Gerhard; Grafe, Silke & Herzig, Bardo (2019): *Medienbildung in Schule und Unterricht: Grundlagen und Beispiele* (2. Aufl.). Bad Heilbrunn: UTB GmbH.
- Tulodziecki, Gerhard; Herzig, Bardo & Blömke, Sigrid (2017): *Gestaltung von Unterricht*. 3. Auflage. Bad Heilbrunn: Verlag Julius Klinkhardt.
- von Lindern, Jakob (2019): *Was, Ihr Kind kann nicht programmieren?* Hg. v. ZEIT ONLINE. Online-Artikel. Bezug über URL: <https://www.zeit.de/digital/internet/2019-08/computer-medienerziehung-programmieren-kinder-technologie>, Tag des letzten Zugriffs: 15.11.2019.
- Weich, Andreas (2019): *Das "Frankfurt-Dreieck". Ein interdisziplinäres Modell zu Bildung und Digitalisierung*. In: *Medienimpulse* 57 (2). Online verfügbar unter <https://journals.univie.ac.at/index.php/mp/article/download/2830/2541>, Tag des letzten Zugriffs: 14.01.2020.
- Weinert, Franz E. (2001): *Vergleichende Leistungsmessung in Schulen – Eine umstrittene Selbstverständlichkeit*. In: Weinert, Franz E. (Hg.): *Leistungsmessungen in Schulen*. S. 17-31. Weinheim u. Basel.

- Wiesner, Bernhard (2008): *Lernprozesse mit Lernumgebungen unterstützen: Roboter im Informatikunterricht der Realschule*. In: Brinda, Torsten; Fothe, Michael; Hubwieser, Peter & Schlüter, Kirsten (Hrsg.): *Didaktik der Informatik - Aktuelle Forschungsergebnisse* (5. Workshop der GI-Fachgruppe "Didaktik der Informatik" Erlangen 24.-25.09.2008). Bonn: Köllen, S. 23-32. (Lecture Notes in Informatics (LNI) Bd. P-135). Online-Bezug über URL: <http://subs.emis.de/LNI/Proceedings/Proceedings135/gi-proc-135-002.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 20.11.2019.
- Wing, Jeannette Marie (2006): *Computational Thinking - It represents a universally applicable attitude and skill set everyone, not just computer scientists, would be eager to learn and use*. In: *Communications of the ACM* 49.3, 05/2006, S. 33-35. Bezug über URL: <https://www.cs.cmu.edu/~15110-s13/Wing06-ct.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 27.07.2018.
- Wüst, Klaus (2004): *Grundlagen der Robotik. Skript zur Vorlesung*. Gießen: Technische Hochschule Mittelhessen. Online-Bezug über URL: <https://homepages.thm.de/~hg6458/Robotik/Robotik.pdf>, Tag des letzten Zugriffs: 20.11.2019.