

# Inhalt

<i>Ansgar Büschges</i> Grüßwort.....	7
<i>André Bresges &amp; Alexandra Habicher</i> Einleitung.....	9
<b>I. Auswirkungen der digitalen Welt auf unser lernendes Gehirn (#brain)</b>	
<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 &amp; Emma J. Whitt</i> Conditioning in the Classroom: Applications of Animal Learning to Education.....	49
<b>II. Vorbereitung auf die digitale Arbeitswelt (#work&amp;play)</b>	
<i>Jutta Rump</i> Arbeitswelt 4.0: Digitalisierung und die Konsequenzen jenseits der Technik .....	69
<i>Björn Bulizek, Alexandra Habicher, Matthias Kostrzewa &amp; Mechthild Wiesmann</i> Kooperieren statt Konkurrieren Die <i>community of practice</i> im Universitätsverbund <i>digiLL</i> .....	83
<i>Thorsten Leimbach, Daria Tomala &amp; Elena Zay</i> Das Roberta-Konzept – hands-on, spannend, praxisnah .....	93
<b>III. Aufgaben in einer digitalen Bildungslandschaft (#education)</b>	
<i>Renee Hobbs</i> Learning about New Forms of Contemporary Propaganda .....	115
<i>Sandra Hofhues &amp; 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 Medien .....167

*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 angekommen .....223