

Inhalt

<i>Gerhard Brandhofer und Christian Wiesner</i>	
Einleitung	7
<i>Gerhard Brandhofer und Christian Wiesner</i>	
Zukunftsorientierte Pädagogik – Die Leitmedientransformation als Auslöser der Neuorientierung	9
<i>Gerhard Brandhofer und Christian Wiesner</i>	
Wirkmächtige Mediendidaktik	17
<i>Helmut Niegemann</i>	
Bildungstechnologie – Was ist das?	39
<i>Annette Schulze und Marco Kalz</i>	
Mobiles Lernen im Zeitalter der Mobilität und Postdigitalität	57
<i>Josef Buchner</i>	
Wie Augmented und Virtual Reality Lernen bewirken können	71
<i>Karin Tengler</i>	
Educational Robotics – Zur Relevanz programmierbarer Roboter im Kontext informatischer Bildung in der Primarstufe	91
<i>Elke Höfler</i>	
Methodenvielfalt und die Einordnung des SAMR Modells	103
<i>Uta Hauck-Thum</i>	
Digitale Medien und die Gestaltung selbstbestimmter Lernprozesse	119
<i>Sonja Gabriel</i>	
Digital Game-Based Learning und Gamification	127
<i>Bernhard Standl</i>	
Dispositionen für Problemlösungsprozesse in Computational Thinking	141

<i>Fares Kayali, Elisabeth Anna Guenther und Barbara Göbl</i> Die Bedeutung von Computational Empowerment für die österreichische Bildungspraxis	149
<i>Martin Ebner</i> Learning Analytics als Instrument für wirkmächtige Mediendidaktik – 10 Jahre Erfahrung im Forschungsfeld	163
<i>Christine Trültzsch-Wijnen</i> Zur Fachfrage: (Medien-)Bildung vor dem Hintergrund einer tiefgreifenden Mediatisierung	177
<i>Claudia Schreiner und Christian Wiesner</i> Modelle zur Strukturorientierung	189
<i>Peter Groißböck</i> Gestalte deine Schule jetzt selbst: Prozesse digitaler Schulentwicklung in Theorie und praktischer Anwendung	213
<i>Michael Kerres</i> Bildung in der Nächsten Gesellschaft: Eine postdigitale Sicht auf wirkmächtige Technik und Didaktik	229
Autorinnen und Autoren	251