

Linksammlung

Quellen & Videoausschnitt Mike Wunder:

https://www.youtube.com/watch?v=Bg_tJvCA8zw (Jimmy Meets Sophia the Human-Like Robot)

Han, Byung-Chul (2015): Transparenzgesellschaft. Vierte Auflage. Berlin: Matthes & Seitz.

Harman, Graham (2012): The third table. = Der dritte Tisch. Ostfildern: Hatje Cantz (100 notes - 100 thoughts, No 085).

Harman, Graham (2015): Vierfaches Objekt. Berlin: Merve Verlag (Spekulationen, 404).

Harman, Graham (2018): Object-oriented ontology. A new theory of everything. London: Pelican an imprint of Penguin Books (Pelican books).

Harman, Graham (2021): Immaterialismus. Objekte und Sozialtheorie. Deutsche Erstausgabe. Wien: Passagen Verlag (Passagen Forum).

Kurzweil, Ray (2014): Menschheit 2.0. Die Singularität naht. 2., durchgesehene Auflage. Berlin: Lola Books.

Niesyto, Horst (2017): Medienpädagogik und digitaler Kapitalismus. Für die Stärkung einer gesellschafts- und medienkritischen Perspektive. Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Heft 27: Tagungsband: Spannungsfelder und blinde Flecken. Medienpädagogik zwischen Emanzipationsanspruch und Diskursvermeidung / Medienpädagogik: Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, Heft 27: Tagungsband: Spannungsfelder und blinde Flecken. Medienpädagogik zwischen Emanzipationsanspruch und Diskursvermeidung, S. 1–29. DOI: 10.21240/MPAED/27/2017.01.13.X.

Stäheli, Urs (2021): Soziologie der Entnetzung. Erste Auflage, Originalausgabe. Berlin: Suhrkamp

Weyer, Johannes (2019b): Die Echtzeitgesellschaft. Wie smarte Technik unser Leben steuert. 1. Auflage. Frankfurt: Campus.

Infoportale & Publikationen

Alles Wissen in der offenen Jugendarbeit: <https://www.oja-wissen.info>

Andera Gadeib: <https://anderagadeib.de>

DigiPur: <https://www.medizin.uni-tuebingen.de/de/das-klinikum/einrichtungen/kliniken/psychiatrie-und-psychotherapie/kinder-und-jugendpsychiatrie/forschung/digipur>

Digitale Kompetenzen in der Kinder- und Jugendhilfe stärken (JFF – Institut für Medienpädagogik): <https://www.jff.de/kompetenzbereiche/projekt/detail/digitale-kompetenzen/>

Ich bin alles: <https://www.ich-bin-alles.de>

Kinderrechte.digital: <https://www.kinderrechte.digital/index.cfm>

KuBi Online - Kulturelle Bildung online: <https://www.kubi-online.de>

Kulturelle Bildung digital: <https://www.kulturrat.de/thema/kulturelle-bildung/kulturelle-bildung-digital/>

Projekte & Initiativen

#ideenfürdiejugend: <https://ideenfuerdiejugend.de/>

Act On!: <https://act-on.jff.de>

All Digital Week: <https://www.alldigitalweek.eu>

AMEDY – Active Media Education for Disabled Youth:

<https://www.jugendhilfeportal.de/projekt/amedy-active-media-education-for-disabled-youth/>

Demokratielabore: <https://demokratielabore.de>

Digitale Helden gGmbH: <https://digitale-helden.de/angebote/digitaler-notfall/>

DiKuBi – Digitalisierung in der Kulturellen Bildung: <https://www.dikubi-meta.fau.de>

DrehMOMENTE: <https://www.drehmomente-nrw.de/index.php?id=22>

DS4Y – Digital Skills for Youth: <https://www.ds4y.eu/>
Fachstelle für Jugendmedienkultur: <https://www.jugendmedienkultur-nrw.de>
GestaltBar: <https://www.telekom-stiftung.de/aktivitaeten/gestaltbar-die-digitale-werkstatt>
Gaming ohne Grenzen: <https://www.gaming-ohne-grenzen.de>
Hör- und Sehstücke: <https://www.lkjbw.de/schule-kultur-medien/hoer-und-sehstuecke/>
Krisenchat: <https://krisenchat.de/>
Kultur trifft Digital: Stark durch digitale Bildung und Kultur: <https://www.kultur-trifft-digital.de/>
Love-Storm: <https://love-storm.de/>
Malaika e.V.: <https://malaika-ev.jimdo.com>
Mehr als Lernen e.V.: <https://mehralslernen.org/>
Mondo Digitalis: <https://mondodigitalis.de/>
ProQua – Programmbegleitende Qualitätsentwicklung: <https://proqua-kms.de/unsere-projekte/>
Social Media Responsibility Training: <https://www.jugendhilfeportal.de/projekt/social-media-responsibility-training/>
Technovation Girls Germany: <https://www.dkjs.de/themen/alle-programme/technovation/>
Youth Policy Labs: <https://www.youthpolicy.org/>

Praxismaterial

Digitale Jugendarbeit (Jugendring Düsseldorf): <https://jugendring-duesseldorf.de/themen/bildungsarbeit/digitale-jugendarbeit/>
DS4Y Training Softwares: <https://www.ds4y.eu/index.cfm/secid.287>
Klicken! Gestalten! Entdecken! (Filmothek der Jugend NRW): <https://www.filmothek-nrw.de/tutorials/klicken-gestalten-entdecken-weiterfuehrendes-material/>
PAGIDI – Partizipative Medienbildung für Menschen mit geistiger Behinderung: <https://www.padigi-medienkompetenz.de>
Tutorials der Filmothek der Jugend NRW: <https://www.filmothek-nrw.de/tutorials/>
Calliope Mini: <https://calliope.cc/>

Digitale Bildung, Apps & Games

#UPLOADING_HOLOCAUST: <http://uploading-holocaust.com/>
Die Maus erklärt Corona: <https://www.wdrmaus.de/extras/mausthemen/corona/index.php5>
Floreo: <https://www.floreotech.com>
Knipsclub: <http://www.knipsclub.de>
Mindlight: <https://www.gamesforchange.org/game/mindlight/>
MOOUMENT!: <https://www.kika.de/moooment/index.html>
Replika: <https://replika.ai/>
Trompis Tondschungel: <https://www.trompis-tondschungel.de>
Wortwuselwelt: <http://www.wortwusel.net>