

Internetquellen zu LOG IN Nr. 185/186 (2016)

Mit einem Urteil vom 12. Mai 1998 hat das Landgericht Hamburg entschieden, dass durch den automatisierten Verweis auf eine Internetquelle die Inhalte der verknüpften Seite ggf. mit zu verantworten sind (Aktenzeichen 312 O 85/98 – „Haftung für Links“). Dies kann – so das Landgericht – nur dadurch verhindert werden, dass eine ausdrückliche Distanzierung von diesen Inhalten erfolgt. Die Redaktion von LOG IN hat auf dieser WWW-Seite Links zu anderen Seiten im Internet gelegt. Für alle Links auf dieser Seite gilt: Die Redaktion von LOG IN betont ausdrücklich, dass sie keinerlei Einfluss auf die Gestaltung und die Inhalte der verlinkten Seiten hat. Deshalb distanziert sich die Redaktion hiermit ausdrücklich von allen Inhalten aller verlinkten Seiten und macht sich ihre Inhalte nicht zu eigen. Diese Erklärung gilt im Übrigen für alle Seiten des Internet-Angebots der Redaktion und der dort angebrachten Links.

Alle folgenden Internetquellen sind zwar von der Redaktion sorgfältig geprüft worden, es kann jedoch keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit von Informationen übernommen werden, die über die weiterführenden Links erreicht werden. Falls auf Seiten verwiesen wird, deren Inhalt Anlass zur Beanstandung gibt, bittet die Redaktion um Mitteilung:

redaktionspost@log-in-verlag.de

Stand der letzten Überprüfung der Internetquellen: 2016-12-30.

Kontexte für den Informatikunterricht – Rekordbeteiligung zur 12. Landestagung der Informatiklehrer Mecklenburg-Vorpommern: S. 5–7

Weiterführende Informationen gibt es bei

<https://www.gi-ibmv.de/>

20. RoboCup-Weltmeisterschaft in Leipzig: S. 7–9

Die Endergebnisse:

<http://www.robocup2016.org/de/spielplan-ergebnisse/ergebnisse/>

RoboCup 2016:

<http://www.robocup2016.org/de/>

RoboCup Junior:

<http://www.robocup-junior.org/de/>

Smart, smarter, IFA 2016: S. 9–12

Blockly:

<https://developers.google.com/blockly/>

IFA:

<http://b2c.ifa-berlin.de/>

Open Roberta:

<https://www.open-roberta.org/willkommen/>

Open Roberta Lab:

<https://lab.open-roberta.org/>

Roberta – Lernen mit Robotern:

<http://roberta-home.de/>

Young IFA (Jugend- und Schulprogramme der IFA):

<http://b2c.ifa-berlin.de/EVENTS/Jugend-Schulprogramme/>

Olympia-Bronze für Informatik-Nachwuchs – 28. Internationalen Informatikolympiade in Kasan: S. 12–13

IOI 2016:

<http://ioi2016.ru>

Informatik-Olympiade:

<http://www.informatik-olympiade.de/>

Bundeswettbewerb Informatik:

<http://www.bundeswettbewerb-informatik.de/>

BWINF:

<http://www.bwinf.de/>

Mehr als zwei Millionen Beiträge: S. 13

Wikipedia – Stichwort „Spezial: Statistik“:

<https://de.wikipedia.org/wiki/Spezial:Statistik>

In memoriam Eberhard Lehmann: S. 14

Lehmann, E.: Konzeptionelle Überlegungen zur Einbeziehung informatischer Inhalte und Methoden beim Computereinsatz im Mathematikunterricht der Sekundarstufe 2. Dissertation. Berlin: Humboldt-Universität zu Berlin, 2003.

<http://www.mathematik.uni-kassel.de/~koepf/Diplome/Lehmann.pdf>

In memoriam Seymour Papert: S. 15

Papert, S. (Interview: M. West): Seymour Papert – Kinderfreund mit grossen Ideen. In: Wir Brückenbauer – Wochenblatt des sozialen Kapitals, 58. Jg. (1999), Nr. 41, 12.10.1999.

<http://web.archive.org/web/20001120141100/http://www.brueckenbauer.ch/INHALT/9941/41interv.htm>

Eingebettete Systeme – Die Hardware-Grundlagen: S. 16–26

BSI – Bundesamt für Sicherheit in der Informationstechnik (Hrsg.): Pervasive Computing – Entwicklungen und Auswirkungen. Bonn und Ingelheim: BSI und SecuMedia Verlags-GmbH, 2006.

https://www.bsi.bund.de/SharedDocs/Downloads/DE/BSI/Publikationen/Studien/Percepta/Percepta_dlay_pdf.pdf?__blob=publicationFile

Cordis (Hrsg.): Neues EU-finanziertes Projekt steuert die ersten optischen RAM-Siliziumchips mit 100Gps an. 11. Januar 2012.

http://cordis.europa.eu/news/rcn/34158_de.html

ISI – Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung (Hrsg.): Technologie-Roadmap Lithium-Ionen-Batterien 2030. Karlsruhe: Fraunhofer-Institut für System- und Innovationsforschung, 2010.

<http://www.isi.fraunhofer.de/isi-wAssets/docs/t/de/publikationen/TRM-LIB2030.pdf>

Wikipedia – Stichwort „Analog-Digital-Umsetzer“:
<https://de.wikipedia.org/wiki/Analog-Digital-Umsetzer>

Software für eingebettete Systeme: S. 27–37

Make Germany:
<http://make-germany.de/>

Das kreativste Werkzeug aller Zeiten? – Unterrichten mit dem Mini-Computer Raspberry Pi: S. 38–45

Adafruit Industries:
<http://www.adafruit.com/>

Astro Pi-Projekt:
<https://astro-pi.org/>

BBC Schools computing – BBC-Webangebot zur informatischen Bildung:
<http://www.bbc.co.uk/schools/0/computing/>

Code Week Award:
<http://award.codeweek.de/>

Fablab Bremen e. V. – Ferien-Workshop Schmuckprogrammierung:
<http://wp12301950.server-he.de/wordpress/2015/03/24/ferien-workshop-schmuckprogrammierung/>

Hickey, S.: The Raspberry Pi computer – how a bright British idea took flight. In: The Guardian. 9. März 2014.
<https://www.theguardian.com/technology/2014/mar/09/raspberry-pi-computer-ebent-upton-cambridge>

Hübner, T.: medienistik.de – Innovative Unterrichtsmaterialien fürs digitale Zeitalter – Kostenlose Themenhefte. 2012 ff.
<https://medienistik.wordpress.com/freie-materialien/>

Hübner, T.: Unterrichten mit dem Raspberry Pi. Version 3.0. Themenheft Nr. 1/2013.
http://www.medienistik.de/Themenheft_RaspberryPi.pdf

Informatik-Feriencamp für Weltverbesserer:
<https://www.facebook.com/events/880144788773534/>

Initiative „Jeder kann programmieren“:
<http://start-coding.de/>

Initiative „Jugend hackt Süd“:
<https://jugendhackt.org/events/sued/>

Jugend hackt – Mit Code die Welt verbessern:
<https://jugendhackt.org/>

OSMC – Open Source Media Center:
<https://osmc.tv/>

Raspberry Pi Foundation:
<http://opencharities.org/charities/1129409>

RetroPie:
<https://retropie.org.uk/>

Schaefer, J.: Lernen mit neuen Medien – Digital macht schlau! In: GEO Magazin, 39. Jg. (2014), Heft 12, S. 28–46.

<http://www.geo.de/magazine/geo-magazin/1425-rtkl-lernen-mit-neuen-medien-digital-macht-schlau>

Schülerlabor Informatik der RWTH Aachen:

<http://schuelerlabor.informatik.rwth-aachen.de/>

Mikrocontroller und Minicomputer: Sieben Zwerge für die Schule – Ein Hardware-Überblick: S. 46–53

Arduino:

<http://www.arduino.org/>

<https://www.arduino.cc/>

<http://www.arduino-tutorial.de/>

<http://starthardware.org/arduino-unterrichtsmaterial/>

BBC micro:bit:

<http://microbit.org/>

<https://developer.mbed.org/platforms/Microbit/>

<http://uk.farnell.com/bbc-microbit>

<http://microbit.org/teach/>

Calliope mini – Mikrocontroller für die Grundschule:

<https://calliope.cc/>

<https://www.startnext.com/calliope>

http://wiki.seeed.cc/Grove_System/

<http://microbit.org/teach/>

Bayduino:

<http://bayduino.com/>

<http://bayduino.com/blog/>

CodeBug:

<http://www.codebug.org.uk/>

<https://developers.google.com/blockly/>

<http://www.watterott.com/de/Codebug-your-wearable-computer-code-teaching-aid>

<http://www.codebug.org.uk/blog/>

Tinkerforge:

<https://www.tinkerforge.com/de/>

<https://www.tinkerforge.com/de/doc/Tutorials.html>

Raspberry Pi:

<https://www.raspberrypi.org/>

<http://www.lemaker.org/>

Hübner, T.: Unterrichten mit dem Raspberry Pi. Version 3.0. Themenheft Nr. 1/2013.

http://www.medienistik.de/Themenheft_RaspberryPi.pdf

„Physical Computing“ im Informatikunterricht – Eindrücke und Erfahrungen von Schülerinnen und Schülern: S. 54–59

Deci, E. L.; Ryan, R. M.: Self-Determination Theory – A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health. In: Canadian Psychology, 49. Jg. (2008), Nr. 3, S. 182–185.

<https://pdfs.semanticscholar.org/a32f/3435bb06e362704551cc62c7df3ef2f16ab1.pdf>

Docherty, S.; Sandelowski, M.: Focus on Qualitative Methods – Interviewing Children. In: Research in Nursing & Health, 22. Jg. (1999), Nr. 2, S. 177–185.

[http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/\(SICI\)1098-240X\(199904\)22:2%3C177::AID-NUR9%3E3.0.CO;2-H/epdf](http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/(SICI)1098-240X(199904)22:2%3C177::AID-NUR9%3E3.0.CO;2-H/epdf)

Guest, G.; Bunce, A.; Johnson, L.: How Many Interviews Are Enough? An Experiment with Data Saturation and Variability. In: Field Methods, 18. Jg. (2006), Nr. 1, S. 59–82.

<http://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1525822X05279903>

Heyse, V.; Erpenbeck, J.: Kompetenztraining – Informations- und Trainingsprogramme. Stuttgart: Schäffer-Poeschel, 2009.

<http://www.book2look.com/vBook.aspx?id=978-3-7910-2731-9>

Krathwohl, D. R.: A Revision of Bloom’s Taxonomy – An Overview. In: Theory Into Practice, 41. Jg. (2002), Nr. 4, S. 212–218.

http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/9009/mod_resource/content/1/s15430421tip4104_2.pdf

Strauss, A.; Corbin, J.: Grounded Theory Methodology – An Overview. In: N. Denzin, Y. Lincoln (Hrsg.): Handbook of Qualitative Research. Thousand Oaks (USA, CA) u. a.: SAGE Publications, 1994, S. 273–285.

https://www.depts.ttu.edu/education/our-people/Faculty/additional_pages/duemer/epsy_5382_class_materials/Grounded-theory-methodology.pdf

Physical Computing – Unterrichtsprojekte mit dem Raspberry Pi: S. 60–68

Informationsquellen zum Raspberry Pi in der Schule:

Newsletter „Switched On“:

<http://www.computingschool.org.uk/>

Zeitschrift „MagPi“:

<https://www.raspberrypi.org/magpi/>

<https://www.raspberrypi.org/magpi-issues/>

Der Raspberry Pi Computer von Peter Bauer:

<http://www.bitkistl.com/2012/06/raspberrypi.html>

YouTube-Channel:

<https://www.youtube.com/user/RaspberryPiBeginners>

Für Projekte in der Programmiersprache PYTHON ist das kostenfreie *Raspberry Pi Cookbook for Python Programmers* von Tim Cox zu empfehlen:

<https://www.packtpub.com/packt/free-ebook/python-raspberrypi-cookbook>

Das Betriebssystem *Raspbian Jessie* ist kostenfrei erhältlich unter:

<https://www.raspberrypi.org/downloads/raspbian/>

LibreOffice:

<https://de.libreoffice.org/>

Minecraft:

<http://pi.minecraft.net/>

SCRATCH GPIO-Erweiterung:

Beschrieben in der Zeitschrift The Mag Pi, Ausgabe 9 und 10:

<https://www.raspberrypi.org/magpi-issues/MagPi09.pdf>

<https://www.raspberrypi.org/magpi-issues/MagPi10.pdf>

Sollten Fragen offen bleiben, empfehle ich einen Besuch der offiziellen Internetpräsenz des Projekts (dort finden Sie auch alle Anbieter sowie weitere Informationen zum Kauf):

<https://www.raspberrypi.org/>

Die deutschsprachige Community hat viele Probleme bereits gelöst und dokumentiert; sie bietet schnelle Hilfe bei Problemen:

<https://www.raspberrypi.org/forums/viewforum.php?f=75>

Briggs, J.-R.: Schlangengerangel für Kinder – Programmieren lernen mit Python. Creative Commons-Lizenz, 2012.

<https://code.google.com/archive/p/swfk-de/>

Hübner, T.: Unterrichten mit dem Raspberry Pi. Version 3.0. Themenheft Nr. 1/2013.

http://www.medienistik.de/Themenheft_RaspberryPi.pdf

Die offizielle Raspberry-Projektseite:

<https://www.raspberrypi.org/>

<https://www.raspberrypi.org/downloads/>

Hardwareerweiterungen für den Raspberry Pi:

<https://www.adafruit.com/>

SCRATCH Cards:

<http://www.brandhofer.cc/scratchcard/>

LedBorg-Platine:

<https://www.piborg.org/ledborg>

Deutschsprachiges Tutorial zu SCRATCH:

http://www.swisseduc.ch/informatik/programmiersprachen/scratch_werkstatt/

Version des Spiels *Minecraft* für den Raspberry Pi:

<http://pi.minecraft.net/>

Einrichtung von *Minecraft* auf dem Raspberry Pi:

<https://mcpipy.wordpress.com/>

PYTHON-Skripte zur Steuerung von *Minecraft Pi* auf dem Raspberry Pi:

<https://github.com/brooksc/mcpipy>

Alltagsobjekte werden zur Computer-Tastatur:

<http://www.makeymakey.com/>

Einstieg ins Programmieren mit dem Raspberry Pi – Drei Beispiele: S. 69–76

Die *Konfiguration*, einen Raspberry Pi ins gleiche Netzwerk zu bringen, wie die Schul-Computer, erreicht man mit dem Herunterladen eines Raspbian-Images von

<https://www.raspberrypi.org/downloads/raspbian/>

Diese wird mit Win32 Disk Imager

<https://sourceforge.net/projects/win32diskimager/>

auf eine SD-Karte kopiert und in den Raspberry Pi eingesetzt. Nach dem ersten Start des Raspberry Pi verbindet man sich zum Beispiel mit PuTTY

<http://www.putty.org/>

mit dem Raspberry (Benutzername: pi / Passwort: raspberry) und gibt den Befehl `sudo apt-get install xrdp` an der Konsole ein. Dies installiert den Remote-Desktop-Server. Nun ist der Raspberry bereit für den Einsatz.

Die TCP-Verbindung zwischen PC und dem Target läuft über TCP/IP. Dazu loggen sich PC und Target über WLAN an einem Hotspot ein, der auch auf einem Smartphone laufen kann.

Wir verwenden für den Raspberry Pi ein SD-Kartenimage mit NOOBS, das durch uns ergänzt wurde, herunterzuladen von

<http://clab5.phbern.ch/raspibrick/download/raspibrick.zip>

Weitere Anleitungen sind unter

<http://www.jython.ch/>

zu finden sowie zur „Robotik mit Pi2Go“ unter

<http://www.raspi4kids.ch/>

Der Pi2Go – eine vorgefertigte Roboter-Plattform für den Raspberry Pi:

<http://www.4tronix.co.uk/>

4tronix:

<http://www.4tronix.co.uk/store/>

AliExpress:

<http://www.aliexpress.com/>

FRANZIS:

<http://www.franzis.de/>

Jython – Turtlegrafik, Robotik und Spiele mit Python:

<http://www.jython.ch/>

PuTTY:

<http://www.putty.org/>

Raspbian:

<https://www.raspberrypi.org/downloads/raspbian/>

Raspi4Kids – Computation und Programmierung mit aktuellen Themen:

<http://www.raspi4kids.ch/>

TigerJython – Programmierkonzepte mit Python und der Lernumgebung TigerJython:

<http://www.tigerjython.ch/>

TigerJython4Kids – Eine exemplarische Einführung ins Programmieren mit Python und der Lernumgebung TigerJython:

<http://www.tigerjython4kids.ch/>

Win32 Disk Imager:

<https://sourceforge.net/projects/win32diskimager/>

Spielend programmieren lernen – Einführung in die Programmierung eines Mikrocontrollers mit dem SpielLernmodul: S. 77–82

Schülerübungshefte und Lehrerhandreichungen sowohl zum LaunchPad SpielLernmodul (Sekundarstufe I) als auch zum LaunchPad Lernmodul (Sekundarstufe II):

<https://www.tu-medien.de/Guides-Hefte/>

Energia – Prototyping Software:

<http://energia.nu/>

MSP430™ – Mikrocontroller:

http://www.ti.com/lscds/ti_de/microcontrollers_16-bit_32-bit/msp/overview.page

bzw.

<http://www.ti.com/tool/MSP-EXP430G2#tabs>

SpielLernmodul-Aufsatz:

<https://www.tu-medien.de/ESTU-Mikrocontroller/Lernmodule/TI-Spiellernmodul-Aufsatz.html>

TU-Medien – Gesellschaft für Unterrichtsmedien mbH:
<https://www.tu-medien.de/>

***Zauberhafte Kleidung und intelligente Accessoires – Intelligente Kleidung im Unterricht:
S. 83–87***

Buechley, L.; Eisenberg, M.; Catchen, J.; Crockett, A.: The LilyPad Arduino – Using Computational Textiles to Investigate Engagement, Aesthetics, and Diversity in Computer Science Education. In: CHI '08 – Proceedings of the twenty-sixth annual SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems. Reihe „CHI – Human Factors in Computing Systems“. New York (NY, USA): ACM Press, 2008, S. 423–432.

<http://dl.acm.org/citation.cfm?doid=1357054.1357123>

Buechley, L.; Hill, B. M.: LilyPad in the Wild – How Hardware's Long Tail is Supporting New Engineering and Design Communities. In: DIS '10 – Proceedings of the 8th ACM Conference on Designing Interactive Systems. New York (NY, USA): ACM Press, 2010, S. 199–207.

<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1858206>

dimeb (Hrsg.): Bauanleitung Fieberteddy. 2011.

http://dimeb.informatik.uni-bremen.de/eduwear/wp-content/uploads/manual/anleitung_teddy.pdf

dimeb (Hrsg.): Workshopvorlage „Zauberhafte Kleidung“ – Ein 90-minütiger Schnupperworkshop im Profil „Digitale Medien und Interaktion“. 2013.

http://dimeb.informatik.uni-bremen.de/techkreativ-new/media/anleitungen/Anleitung_zauberhafteKleidung.pdf

dimeb: Amici Programmierumgebung – *amici Community beta* – learn, share, connect about EduWear and Amici. 2016.

<http://dimeb.de/eduwear/>

Katterfeldt, E.-S.; Dittert, N.; Schelhowe, H.: EduWear – Smart Textiles as Ways of Relating Computing Technology to Everyday Life. In: IDC '09 – Proceedings of the 8th International Conference on Interaction Design and Children. New York (NY, USA): ACM Press, 2009, S. 9–17.

<http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1551791>

Katterfeldt, E.-S.; Dittert, N.; Schelhowe, H. (2015). Designing digital fabrication learning environments for Bildung – Implications from ten years of physical computing workshops. In: International Journal of Child-Computer Interaction, Volume 5 (September 2015), S. 3–10.

<http://dx.doi.org/10.1016/j.ijcci.2015.08.001>

Medien in die Schule: Materialien für den Unterricht – LilyPad. 2015.

<http://www.medien-in-die-schule.de/werkzeugkasten/werkzeugkasten-diy-und-making/maker-werkzeuge/lilypad/>

TechKreativ:

<http://www.techkreativ.de/>

Wassong, L.: Making Monsters. 30. September 2016.

<https://maker-faire.de/workshop/berlin/2016/making-monsters/>

Visuelles Programmieren – Eine Einführung in das objektorientierte Programmieren mit SQUEAK/SMALLTALK (Teil 3): S. 88–93

Snir, A.: Beautiful Drawing.

<http://etoysillinois.org/library?sl=563>

YouTube: The Ultimate Machine by Claude Elwood Shannon.

<https://www.youtube.com/watch?v=cZ34RDn34Ws>

Software für eingebettete Systeme simulieren: S. 94–99

MATLAB/Simulink:

Startseite:

<https://de.mathworks.com/>

für Forschung und Lehre:

<https://de.mathworks.com/academia/>

kostenfreie Testversionen:

https://de.mathworks.com/programs/trials/trial_request.html?eventid=629055461

Schulungsunterlagen:

<https://de.mathworks.com/academia/educators.html>

Videoanleitung zum Verbinden von Raspberry Pi mit Simulink:

<https://de.mathworks.com/videos/raspberry-pi-programming-using-simulink-81996.html>

Hardware muss nicht hart sein – Die Geschichte vom Bayduino, einer Open-Source-Hardware-Plattform, um übers Internet der Dinge zu lernen: S. 100–102

Bayduino:

<http://bayduino.com/>

Blumtritt, J.: Casa Jasmina. 13. Juni 2015.

<http://www.slow-media.net/casa-jasmina>

Open Roberta:

<https://www.open-roberta.org/>

Rooney, B.: Hardware is Hard, That's Why They Call it Hardware. The Wall Street Journal, 17. Juni 2013.

<http://blogs.wsj.com/tech-europe/2013/06/17/hardware-is-hard-thats-why-they-call-it-hardware/?mg=id-wsj&mg=id-wsj>

WLAN im Bildungsbereich – Drei neue Anforderungen: S. 102–104

brainworks computer technologie GmbH: XIRRUS – Konkurrenzlose WLAN-Hochtechnologie für große, benutzerintensive Infrastrukturen. 2016.

<http://www.brainworks.de/xirrus/konkurrenzlose-wlan-hochtechnologie-zukunftssichere-netzwerkanbindung-mobiler-devices.html>

Correll, P.: Tips for Pain-Free Student BOYD. 10. März 2016.

<https://www.xirrus.com/tips-pain-free-student-byod/>

XIRRUS, Inc.: Mobilize Campus Life – Higher Education. 2016.

<https://www.xirrus.com/higher-education/>

XIRRUS, Inc.: Transform Classrooms Through Wireless Learning – Primary and Secondary Education. 2016.

<https://www.xirrus.com/primary-secondary-education/>

ADA und eingebettete Systeme: S. 104–106

Ada lernen – Onlineliteratur und gedruckte Werke zum Erlernen der Sprache Ada:

http://www.ada-deutschland.de/ada_lernen

Ada-Europe:

<http://www.ada-europe.org/>

AdaCore – Ada 2012:

<http://www.adacore.com/adaanswers/about/ada-2012/>

AdaCore – Ada-Entwicklungsumgebung GNAT für eingebettete Systeme:

<http://www.adacore.com/gnatpro/embedded/>

GI-Fachgruppe Ada – Zuverlässige Software-Systeme:

<http://fg-ada.gi.de/startseite.html>

GNAT GPL zum kostenfreien Herunterladen:

<http://libre.adacore.com/>

Programmierwettbewerb „Make with Ada“:

<http://www.makewithada.org/>

Robotertexte: S. 106

ai – Automated Insights:

<https://automatedinsights.com/>

Wordsmith für Twitter:

<https://zapier.com/zapbook/twitter/wordsmith/>

Ein Streifzug durch Computermuseen – Computermuseen, deren Besuch sich lohnt! S. 107–113

Die URL des Autors:

<http://www.klaushaller.net/>

Astronomisch-Physikalisches Kabinett, Kassel:

http://www.museum-kassel.de/index_navi.php?parent=1035

Computerspielmuseum, Berlin:

<http://www.computerspielmuseum.de/>

Deutsches Technikmuseum, Berlin:

<http://www.sdtb.de/Startseite.63.0.html>

Deutsches Museum, München:

<http://www.deutsches-museum.de/>

ENTER-Museum, Solothurn:

<http://www.enter-online.ch/>

Heinz Nixdorf MuseumsForum, Paderborn:

<http://www.hnf.de/>

Museum für Kommunikation, Bern:

<http://www.mfk.ch/home/>

Technische Sammlungen Dresden:

<http://www.tsd.de/>

Technisches Museum Wien:

<http://www.technischesmuseum.at/>

Fake News und Social Bots. S. 113

Anglizismus des Jahres 2016:

<http://www.anglizismusdesjahres.de/anglizismen-des-jahres/adj-2016/>

Indiana University: Bot or Not? ATruthy Project. 2016.

<http://www.truthy.indiana.edu/botornot/>

Sickert, T.: Bot oder kein Bot – So erkennen Sie Meinungsroboter. SPIEGEL online – Netzwelt, 19.01.2017.

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/social-bots-entlarven-so-erkennen-sie-meinungsroboter-a-1129539.html>

tagesschau.de: Social Bots im Wahlkampf – Nur die AfD will auf „Meinungsroboter“ setzen. 22.10.2016.

<https://www.tagesschau.de/inland/social-bots-afd-101.html>

Hinweise auf Bücher – Didaktische Literatur: S. 104

Beats Biblionetz:

<https://beat.doebe.li/bibliothek/>

Hinweise auf Bücher – Weiterführende Literatur: S. 115

Die Erstausgabe des grundlegenden Werks von Seymour Papert:

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnxha2hsYWdoZWY8Z3q6NzgyOWYxNWNjMjE5ZjVh>

Gamification im Unterricht: S. 115

Grundsätze, Nutzen sowie die Einsatzmöglichkeiten von Gamification im Unterricht:

<https://www.lmz-bw.de/medienbildung/aktuelles/mediaculture-blog/blogeinzelsicht/2015/lasset-die-spiele-beginnen-gamification-im-unterricht.html>

Medienkompetenzportal Nordrhein-Westfalen:

<http://www.medienkompetenzportal-nrw.de/themen-dossiers/medienpaedagogisches-lernen/gamification-im-unterricht.html>

Bananen-Klavier: S. 115–116

Zwei Beispiele bei YouTube:

<https://www.youtube.com/watch?v=pfjWdoW7pt4>

https://www.youtube.com/watch?v=D_2Wlylwp2k

Eine Maschine verändert die Welt: S. 116

Eine Maschine verändert die Welt – Teil 1: Wie die Computer rechnen lernten

<https://www.youtube.com/watch?v=qZxyb2Efrcg>

Eine Maschine verändert die Welt – Teil 2: Die Computer-Industrie entsteht
<https://www.youtube.com/watch?v=TERZ2Dlp4hY>

Eine Maschine verändert die Welt – Teil 3: Computer für alle
<https://www.youtube.com/watch?v=lzANPh5Wbfc>

Eine Maschine verändert die Welt – Folge 4: Künstliche Intelligenz
<https://www.youtube.com/watch?v=cG7v9eCq2u4>

Eine Maschine verändert die Welt – Teil 5: Im Netz der Daten – Freiheit oder Gefahr?
<https://www.youtube.com/watch?v=ZNTnGILpTko>

Materialien für den Unterricht: S. 116–117

Medien in der Schule:

<http://www.medien-in-die-schule.de/>

Katalog über freie Software mit ausführlicher Besprechung der Programme:

http://www.medien-in-die-schule.de/wp-content/uploads/Medien_in_die_Schule-Werkzeugkasten_Freie_Software.pdf

Minecraft für den Unterricht: S. 117

Plattform Minecraft Education Edition:

<https://education.minecraft.net>

Minecraft-Wiki auf Deutsch:

http://minecraft-de.gamepedia.com/Lernen_mit_Minecraft

Die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) bietet einige Unterrichtsvorschläge mit Minecraft an:

<https://www.bpb.de/lernen/digitale-bildung/werkstatt/239420/durch-minecraft-politik-geschichte-und-staedte-entdecken>

Kostenfreier Minecraft-Nachbau Minetest:

<http://www.minetest.net/>

Anleitungen zum Unterricht mit Minetest in einem Wiki:

http://wiki.minetest.net/Minetest_in_der_Schule

Gedruckte Waffen: S. 117

McElroy, N.; Lea Emery, L.: Machine guns, drugs – inside the Gold Coast’s secret gun factory. Gold Coast Bulletin, 23. November 2016.

<http://www.goldcoastbulletin.com.au/news/crime-court/machine-guns-drugs-inside-the-gold-coasts-secret-gun-factory/news-story/3d71bc6812d8d9b5f5958cc1ba255049>

Veranstaltungskalender: S. 118–119

MNU-Bundeskongress. Der 108. MNU-Bundeskongress findet vom 6. bis 10. April 2017 an der RWTH Aachen statt. Weitere Information:

<http://www.bundeskongress-2017.mnu.de/>

INFOS 2017 – 17. Fachtagung „Informatik und Schule“ der Gesellschaft für Informatik vom 13. bis 15. September 2017 in Oldenburg. Weitere Information:

<http://www.infos2017.de/>

Stirbt die Menschheit aus?: S. 120

iPass (Hrsg.): iPass Mobile Professional Report 2016.

<https://www.ipass.com/wp-content/uploads/2016/11/iPass-Mobile-Professional-Report-2016.pdf>